

生活を見つめ、考え、よりよくしようと実践する子どもを育てる家庭科学習

— 第5学年「上手に使おう お金と物」の実践を通して —

宇和島支部

1 研究の視点

- (1) 家庭生活を総合的に捉えた題材や教材の開発の工夫
- (2) 実感を伴った理解を促す実践的・体験的な活動の充実

2 実践事例

- (1) 題材名 上手に使おう お金と物
- (2) 目標

- 物や金銭の大切さに気付き、その使い方に関心をもち、適切に買物をしようとする。
- 生活で使う身近な物や金銭の使い方を見直して、購入しようとする物の品質や価格などの情報を活用し、目的に合った物の選び方や買物について考えたり、工夫したりする。
- 購入しようとする物の品質や価格などの情報を集め、整理することができる。
- 目的や品質を考えた物の選び方や適切な買い方について理解する。

- (3) 題材設定の理由

- 本学級の児童（男子9名、女子12名）は、5年生から始まった家庭科の学習に興味をもち、意欲的に取り組んでいる。1学期には、自分の家庭生活を見つめることから始まり、調理実習や小物製作に楽しく取り組んだり、家族の一員として、自分にできる仕事を考えたりした。また、週末や夏休み中には、家庭科で学習したことを家庭でも実践しワークシートや家庭科ノートなどにまとめてきた。家の人から一言感想をもらうことで児童は、家族の一員として家族の役に立つ喜びを感じてきている。

消費生活や金銭についての学習は、初めてである。そこで、実態把握のためにアンケート調査を行った。その結果を見ると、全体の40%の児童がこづかいをもらっていることが分かった。使い方としては、菓子やジュースなどのおやつを買ったり、趣味（本・ゲーム・マンガなど）に使ったりしていることが多く、文房具を買ったり習い事に必要な物を買ったりしている児童もいた。また、買物における意識調査については、「お金をもらったら、すぐに何かを買いたくなるほうだ」「必要な物は、家の人に言って買ってもらう」の項目で、約3分の2の児童が当てはまると答えていた。このことから、「自分の手元にあるお金、こづかい＝自分のお金」という感覚をもっている児童が多く、金銭の価値を理解せず、あまり深く考えずに金銭を使っていることが分かった。また、児童が欲しい物がある場合、購入を迷ったり我慢したりすることなく、家族などから新しい物を購入してもらえる実態から、購入以外に必要なものを手に入れる方法

お金や物の使い方に関するアンケート

(H29. 9月調査)

1 おこづかいをもらっていますか。

もらっている（9人） もらっていない（12人）

2 買い物は上手にできていますか。

- ① さいふにいくら入っているか知っている。 (15人)
- ② お金をもらったらすぐに何か買いたくなる。 (14人)
- ③ 買い物をする時はいくら使うか決めている。 (5人)
- ④ 友達が持っていると欲しくなって買ってしまう。 (10人)
- ⑤ 買う前に必要か考えてあきらめることがある。 (16人)
- ⑥ 買った物はずっと大切に使う。 (6人)
- ⑦ おこづかいが足りなくなることがある。 (6人)
- ⑧ 必要な物は家の人に買ってもらう。 (15人)

3 今、欲しいものは何ですか。(複数回答)

本・マンガ（6人）、ゲーム・カードなどのおもちゃ類（5人）、文房具（4人）、おやつなどの食べ物（3人）、バッグやくつなどの衣類（3人）、パソコン・スマートフォンなどの家電製品（2人）、習い事に必要な道具（2人）、なし（4人）

を考え、すでにあるものを有効に活用しようと工夫する意識が高いとは言えない。

- 本題材は、児童が物の価値や消費行動について考え、よりよい物の選び方や購入の仕方を学ぶことをねらいとしている。物や金銭の大切さを考えさせたり、目的に合った物の選び方や計画的な買物の仕方を理解させたりする活動を通して、将来の自立した消費者としての基礎的・基本的な知識やよりよい金銭感覚を身に付けさせることができる。また、現在、児童を取り巻く社会は物があふれており、お金さえ出せば、たいいていの物は手に入る環境にあり、成長とともに利用する金額も高くなっていくことが予想される。消費生活の変化に伴い、クレジットカードやネット通販など、新しい購入方法にも直面することとなるだろう。このような多様な消費生活の変化の中を生きていく児童にとって、金銭や物の大切さを自覚し、金銭の使い方や物の選び方について正しい知識を身に付けるのに適した題材でもある。
- 指導に当たっては、より実践的な学びにつなげるため、内容Bとの関連を図った題材構成を工夫したい。本題材は例年3学期に設定していたが、年間指導計画を見直し、「元気な毎日と食べ物」の学習の前に変更し、材料の選択や購入に学びを生かしたいと考えた。また、実際に金銭に触れたり、買物のシミュレーションをしたりしながら主体的に学ぶことができるよう、「おこづかいゲーム」という教材を取り入れることにした。「おこづかいゲーム」は、NPO法人えひめ消費者ネット「ひめまる」が開発した教材で、カレンダーに沿ったすごろくゲームをしながら商品の選択・購入の疑似体験ができる。買うか買わないかを考えたり、金銭の支払いを体験したりできる本教材を、効果的に活用できるように、題材配列を工夫したり、内容を改良したりしたい。

本時は、「おこづかいゲーム」の後半を行い、「お金の使い方」について考える場面である。導入では、前時の学習を振り返り、自分たちが考えた金銭や物を大切に使うための方法を確認する。次に1か月を見通してこづかいを計画的に使うことを意識させ、「おこづかいゲーム」を行う。ゲームは3～4人のグループに分かれて行き、グループの友達と役割分担しながら、「おこづかい帳」に収支を記録していく。途中のストップポイントは全員が止まって買物をするように設定し、商品の値段、量、品質表示やマーク、消費・賞味期限についても考えながら商品の選択を行う。その際、個人の考えをワークシートに書いた後グループや全体での話し合いをすることで、選び方の視点の多様性に触れさせたい。また、様々な金銭の使い方を体験させるために、活動時間を十分に取り、計画的な金銭の使い方についてじっくりと考えさせたい。振り返りの時間では、ワークシートや「おこづかい帳」を基に、友達と意見交流を行い、どのようにお金の使い方を考えたか発表し合う。そうすることで、友達の発表と自分や自分のグループのお金の使い方を改めて見つめ直し、商品選択には様々な視点があることや見通しをもって金銭を使うことの重要性に気付かせ、日常生活で実践的に活用できる知識や技能を身に付けさせたい。

(4) 指導と評価の計画

時間	ねらい	学習活動	評価規準・評価方法			
			関心・意欲・態度	創意工夫	技能	知識・理解
1	家庭生活における金銭の使い方について関心をもつ。	「おこづかいゲーム」の前半（グループ活動）を通して、お金や物の使い方を考える。	家庭生活には、様々な支出があり、使える金銭には限りがあることに気付く。(行動観察・発表・ワークシート)			
2・3	物や金銭が自分たちの生活を支えていることを知り、その大切さに関心をもつ。	家でのアンケートを基に、買物の仕方を考える。 品質表示やマークについて学習する。	生活との関わりから、物や金銭の大切さに気付き、その使い方に関心をもっている。(ワークシート)			目的や品質を考えた、物の選び方や適切な買い方について理解している。(発表・ワークシート)

4 (本時)	購入しようとする物の品質や価格などの情報を活用し、目的に合った物の選び方や買物について考えたり、自分なりに工夫しようとしていたりしている。	「おこづかいゲーム」の後半(個人)を行う。 「おこづかいゲーム」を通して、設定されている条件での購入における長所や短所を話し合う。		品物の品質や価格などの情報を活用し、目的や条件に合った品物の選び方について考えたり工夫したりしている。 (行動観察・ワークシート)	目的や条件に合った品物の情報を集め、整理することができる。(ワークシート)	
5	生活で使う身近な物や金銭の使い方を見直し、計画的な使い方を考えたり、自分なりに工夫したりする。	自分の生活を振り返り、適切な物や金銭の使い方や、必要な物の購入の仕方について考える。		生活で使う身近な物や金銭の使い方を見直し、計画的な使い方を考えたり、自分なりに工夫したりしている。(発表・ワークシート)		目的や条件、品質を考えた物の選び方や適切な買い方について理解している。 (発表・ワークシート)

(5) 本時の指導 (4/5)

ア 目標 「おこづかいゲーム」を通して、物の選び方について考えたり、工夫したりする。

イ 準備物 ワークシート、「おこづかいゲーム」グッズ

ウ 展開

学習活動	時間 (分)	学習 形態	主な発問と予想される児童の反応	○指導上の留意点 ◎評価
1 前時までの学習を振り返る。	3	一斉	○ 物やお金を大切に使うための方法には、どのようなことがあるのだろう。 ・文房具などには名前を書く。 ・リサイクルを心掛ける。 ・整理・整頓をする。 ・余分な物は買わない。 ・表示やマークを確かめて買う。 ・量や値段などを考える。	○ 学校生活や学習(「おこづかいゲーム」(前半)、中間発表)を振り返り、金銭や物を大切に使う方法について確認し、授業に生かせるようにする。
2 学習課題を確認し、「おこづかいゲーム」(後半)の仕方を理解する。	5	一斉	上手な物の選び方・買い方とは? ・前半より上手に買物をしよう。 ・「上手な」物の選び方・買い方とはどういうことだろう。もっと考えよう。	○ 計画的に使うことを意識させるために、金銭を使う場面を確認し、見通しをもたせる。 ○ ゴールに速く進むことが目的ではないことを伝え、よく考えて商品選択をすることが「上手な買物」につながることを理解させる。
3 グループに分かれて「おこづかいゲーム」をする。	15		○ 「おこづかいゲーム」(後半)をしよう。 ・何を買おうかな。 ・工夫して買物をしよう。	○ 計算しやすいように、電卓を準備する。 ○ 困ったり迷ったりした際に参考になるように中間発表で

		グループ・個人	<ul style="list-style-type: none"> ・表示やマークがついているものはないかな。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>〈ストップ1〉ノートの購入</p> <ul style="list-style-type: none"> ①グリーンマーク付き ②キャラクター付き ③ノート3冊セット <p>〈ストップ2〉ジュースの購入</p> <ul style="list-style-type: none"> ①紙パック ②缶ジュース ③ペットボトル <p>〈ストップ3〉ハムの購入</p> <ul style="list-style-type: none"> ①3個パックになっているもの ②賞味期限の長いもの ③賞味期限が近いもの </div>	<p>交流した意見や考えを掲示しておく。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ストップマークでの商品選択はグループで行うが、個人の考えをもたせるために、ワークシートに自分の考えを記入させる。 ○ 中間発表で商品選択について共通理解したことを生かしながら、買物をするように声掛けをする。 ◎ 目的や条件に合った品物の情報を集め、整理することができる。(技/ワークシート) 	
4	全体で考えや意見の交流を行う。	15	全体	<ul style="list-style-type: none"> ○ どんな理由で、どのハムを選んだのだろう。 <ul style="list-style-type: none"> ・マークがついているから。 ・単価が安くなって得だから。 ○ どのジュースをどんな理由で買ったのだろう。 <ul style="list-style-type: none"> ・6人が飲むから。 ・賞味期限が長いから。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ワークシートやおこづかい帳を見て、自分たちのお金の使い方を振り返り、上手な物の選び方や買い方について考えさせる。
5	自分たちのお金の使い方を振り返る。	5	全体	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「上手な物の選び方・買い方」について考えよう。 <ul style="list-style-type: none"> ・先のことを考えずに使ってしまった。計画的にお金を使うことが大切。 ・目的やその時の条件を考えて品物を選ぶことも大切。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 計画的に使うことが大切であることを押さえる。 ◎ 品物の品質や価格などの情報を活用し、目的や条件に合った品物の選び方について考えたり工夫したりしている。(創・工/行動観察・ワークシート)
6	学習のまとめをする。	2	一斉	<ul style="list-style-type: none"> ○ 今日の学習を基にして、家庭での買物に生かしていこう。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 実生活の中で、買物をしたり、「おこづかい帳」をつけたりすることを伝え、意欲を高める。

(6) 活動の実際

ア 家庭生活を総合的に捉えた題材や教材の開発の工夫

(ア) 題材間の関連付け

本題材を3学期から10月に移行して、「元気な毎日と食べ物」の前に学習するように年間指導計画を見直した。このことにより、調理実習に必要な材料を買いに行く場面で、買物メモを活用して無駄づかいをなくしたり、表示をしっかりと見てよりよい材料を選んだりすることができた。また、冬休みにはクリスマスやお正月などで、児童がいつも以上に大きい金額の金銭を使う場面でも、見通しをもって計画的に使おうとする態度につながると思える。

(イ) 学習展開の工夫

題材を貫いた学習課題「上手な物の選び方・買い方」を設定し、「おこづかいゲーム」(写真1)を共通教材として題材の前半と後半に活用した。第3時には、ゲーム前半での気付きを全員で共通理解ができるように中間発表会を行ったり(写真2)、マークや品質表示などの学習をしたりした。ゲーム後半の個人での活動においては、上手な物の選び方・買い方について、共通理解ができるように中間発表で交流した意見や考えを掲示しておくなどして、より実生活との関連を図ることができるようにした。前半と後半にゲームを分けることで、児

児童がしっかりとゲームのルールを理解した上で、商品選択や見通しをもった金銭の使い方について視点を明確にしながらかえを深めることができた（資料1）。



〈写真1 おこづかいゲーム〉



〈写真2 中間発表会の振り返り〉

○ ストップ1～3で商品選択をして気付いたこと

- ・「安さ」に気を取られないようにして、マークや賞味期限などに目を向けていきたいです。
- ・安いけど、量が多い物や少ない物などいろいろな物がありました。でも「一番安くお得だったらいい」だけでなく、JASマークなどちゃんと見て買うことがとても大切だと感じました。

○ これからの生活に生かしたいこと

- ・自分が欲しい物だけでなく、みんなで使える物や長く使える物、マーク、値段を見て買うことをこれからの生活に生かしたいです。
- ・おこづかい帳をつけると、どのくらい減っていくのかがよく分かるので、家でもつけてみようと思います。JASマークはふだんの生活でよく目にするので、買い物に行ったときには気を付けて見たいです。

〈資料1 「おこづかいゲーム」後の児童の感想〉

イ 実感を伴った理解を促す実践的・体験的な活動の充実

(ア) 「おこづかいゲーム」を用いた学習活動の工夫

実際に買物に行く活動を題材に位置付けることは難しかったため、「おこづかいゲーム」（資料2）を活用した。お金の使い方に関して模擬体験を取り入れたことで、生活の具体的な場面を想定しながら学習することができた。

「おこづかいゲーム」は、カードなどを使って物の受け渡しをしたり、銀行員と金銭の出入などを行ったりでき、児童が金銭や買い物に興味をもって、楽しく活動できるように構成されている。また、おこづかい帳を付けながらゲームを進めるので、おこづかい帳の使い方も同時に習得できる。ゲームの内容は、児童の様々な学校生活や、家庭生活に対応できるように「家族の誕生日プレゼントを買う」「募金をする」「おこづかいをもらう」「貯金をする」など児童が出会うであろう買物場面を児童目線で想定されており、実体験に近い活動を通して計画的な金銭の使い方について理解を図ることができた。

月	火	水	木	金	土	日
					1	2
					おこづかい 入金:1,500円	
				スタート!		
3	4	5	6	7	8	9
ラッキー		出金		ラッキー	＊ストップ3 ノートを買う	
10	11	12	13	14	15	16
	出金	＊ストップ2 ジュースを 買う	出金	ラッキー	＊ストップ 志願書 入金:500円	
17	18	19	20	21	22	23
出金	ラッキー		ラッキー		＊ストップ3 ハムを買う	出金
24	25	26	27	28	29	30
ラッキー		ラッキー		出金	＊ストップ 夏祭り	
31						
＊ストップ 友達 のたん生					ゴール	

〈資料2 「おこづかいゲーム」のカレンダー〉

商品選択のポイントを押さえるために、共通の商品を買うストップマークがあり、どの商品を選んだかについての自分の考えをワークシートに書き（資料3）、グループや全体での話し合い活動を通して、選ぶ場面にあった視点で商品を選択することが大切であると気付くことができた。体験型の学習活動を取り入れたことにより、児童の主体的な学習を促し、「おこづか

いゲーム」を通して生まれた気付きが、日常生活で実践していこうとする意欲につながったと考える。

(イ) 学習形態の工夫

前半はグループ、後半はグループ内の個人で「おこづかいゲーム」を行った(写真3)。前半のグループでの活動では、全員でゲームを進め、一つの意見にまとめるようにした。各グループで、いろいろな場面での物の選び方や買物の仕方について考え、友達と意見を交流することで、様々な考え方に触れ、その中で、それぞれの場面で一番よい方法を決めていた。それによって、単に価格で判断するのではなく、量や品質、目的や使い方といった、物の購入に際して必要な視点が多くあることに気付き、後半のゲームに向けて「上手な物の選び方・買い方」への意識を高めることができた。前半のグループでの活動が充実していたため、後半のゲームでは、各自が自分の考えをいろいろな視点で表現し、抽象的であった考えがより具体的になっていった。さらに、一人で意思決定をするのが困難な児童にとって、前半のグループでの活動がスモールステップとなり、後半のゲーム進行や意見交流をスムーズに行うことができた。

★ストップ1 どのノートを買いますか。				
種類	① グリーンマーク付きノート 1さつ 100円	② キャラクター付きノート 1さつ 100円	③ ノート3さつ 240円	選んだのは(②)理由
長所			3さつ300円 ↓ 240円	①、②のノートを3さつ買って300円。 ③だと240円だから
短所	②は2さつ240円を2さつ買った方が300円だから	表紙を見たらずいぶんうまい感じがする		

★ストップ2 たん生日会で子ども6人が飲むジュースを買います。全部果汁100%です。				
種類	① 藍バックジュース 3個 300円	② かんジュース 1本 120円	③ ペットボトル2L 1本 300円	選んだのは(①)理由
長所			おんなジュースなどを飲む	6人では全員で飲めるし全員分あたらしくみんなからのジュースもある
短所	6人飲む分がない 3人しか飲めない	6人飲む分がない たんじゅう日の人しか飲めない		

★ストップ3 今晩(17:28)のおかずにはんを買います。どのはんを買いますか。				
種類	① 賞味期限 17分、6 400円	② お徳用 賞味期限 17分、14 300円	③ 賞味期限 17分、28 200円	選んだのは(②)理由
長所		賞味期限長 長い、少し安いけど		300円だけじゃ買の味期限が長いから
短所	高い おいしくても 賞味期限が短い		その味はいいけど 安いのはあまーた	

〈資料3 ストップマークのワークシート〉

まとめてたくさん買った方が値段は安くなるみたいだけど、本当にそんなに必要なのかな？



値段は安いけど、早く食べないとだめだな。どちらを選ぶのが、いいのかな？

〈写真3 「おこづかいゲーム」をしている児童の様子〉

3 成果と課題

児童が自己の家庭生活や生活課題を意識して学習に取り組むためには、家庭生活を総合的に捉えることができる題材や教材の開発の工夫、実感を伴った理解を促す実践的・体験的な活動の充実が大切である。そこで、「おこづかいゲーム」を取り入れた展開を工夫したことは、本学級の児童にとっては有効であったと考える。ゲーム形式であったため、児童の興味・関心が持続し、学習課題をより意欲的に考えることができた。また、実生活に結び付いた場面設定をしたことで、児童は実感を伴った理解ができた。

しかし、学習の支援が必要な児童にとっては、ゲームのルールを理解までに時間がかかったため、個々の児童の実態に対応できるルールでのゲーム設定、カードではなく、より実物に近い商品の提示ややりとりができる教具の開発など、より実生活に近い状態で体験活動ができるような工夫が必要であると感じた。また、実生活におけるよりよい金銭の使い方につなげるために他の題材との関連を図って題材配列を工夫することで、「おこづかいゲーム」を活用した効果がさらに上がると感じた。

今後は、「学び」が定着していくよう、児童の実生活でも「おこづかい帳」の活用を実践させたり、他題材で本題材の学習内容を繰り返し振り返らせたりするなどして、金銭や物を大切にする態度を継続して育てていきたい。