

小学校 高学年	<h1>おこづかいから学ぶお金の話</h1>	家庭科 (総合的な学習の時間)
------------	------------------------	--------------------

## 1. 本時の位置付け

本時は、小学校学習指導要領(平成 29 年告示)及び同解説【家庭編】の内容の一部と関連しており、東京書籍 503「新編 新しい家庭5・6」の「4 持続可能な社会へ 物やお金の使い方」及び開隆堂出版504「わたしたちの家庭科 5・6」の「8 生活を支える物やお金」の内容を含む。さらに、小学生に身近なトラブルに関する発展的な内容を含む。

本時は、自由に使えるお金＝おこづかいを題材にして、お金の使い方を学ぶことを目的としており、各家庭におけるおこづかいの有無を問う目的はない。

<p>C 消費生活・環境</p> <p>(1) 物や金銭の使い方と買物</p> <p>ア 次のような知識及び技能を身に付けること。</p> <p>(ア) 買物の仕組みや消費者の役割が分かり、物や金銭の大切さと計画的な使い方について理解すること。</p> <p>(イ) 身近な物の選び方、買い方を理解し、購入するために必要な情報の収集・整理が適切にできること。</p> <p>イ 購入に必要な情報を活用し、身近な物の選び方、買い方を考え、工夫すること。</p> <p>【学習指導要領解説】</p> <p>物や金銭の大切さについては、家庭で扱う金銭(家庭の収入)は家族が働くことによって得られた限りあるものであり、物や金銭が自分と家族の生活を支えていることから、それらを有効に使うことの重要性を理解できるようにする。</p> <p>なお、プリペイドカードなどは、金銭と同じ価値があるため、金銭同様に大切に扱う必要があることを理解できるようにする。</p> <p>物や金銭の計画的な使い方については、限りある物や金銭を生かして使う必要性や方法が分かり、計画的な使い方を理解できるようにする。</p> <p>物の計画的な使い方については、物が必要になったときには、新しい物を購入する以外に、家庭にある物を活用したり、知人から譲ってもらったりする方法もあることに気付くようにする。また、物を長く大切に使う方法についても理解できるようにする。</p> <p>金銭の計画的な使い方については、こづかいなど児童に取扱いが任された金銭に着目して購入の時期や金額を考えたり、購入のための貯蓄をしたりして、無駄のない使い方をすることが必要であることを理解できるようにする。</p>
---

## 2. 本時の目標

- ・ お金を使うときは「必要なもの」と「ほしいもの」に分けて計画的に使ったり、おこづかい帳などを用いて買い物を振り返ったりするなどして、お金の使い方や管理のしかたを工夫する。
- ・ 自分がやってみたいことの多くはお金がかかることに気づき、計画的に貯蓄をすることの大切さを理解する。
- ・ 生活の中には様々なリスクやお金に関わるトラブルがあることに気づき、リスクやトラブルに備える必要があることを理解する。

## 3. 評価のポイント

- ・ お金を使うときは「必要なもの」と「ほしいもの」に分けて計画的に使ったり、おこづかい帳などを用いて買い物を振り返ったりするなどして、お金の使い方や管理のしかたを工夫している。
- ・ 自分がやってみたいことの多くはお金がかかることに気づき、計画的に貯蓄をすることの大切さを理解している。
- ・ 生活の中には様々なリスクやお金に関わるトラブルがあることに気づき、リスクやトラブルに備える必要があることを理解している。

## 4. 事前準備

### ①班分け

児童をペアまたは班に分け、カードを引く「代表者」を決めさせる。班分けをする際は、全てのペアまたは班が少なくとも1回はカードを引けるようにする(1時限で実施する場合は、16～20回カードを引くことを想定)。

②当日使用するもの

ゲームカード	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1クラスに1セットを利用し、ゲーム時間や人数に合わせてカードの枚数を調整。発展的に、班ごとに1セットを利用し、児童がより多くカードを引けるようにすることも考えられる。</li> <li>・カードは全部で32枚あり、基本カードセット16枚(内訳:ニーズ4、ウォンツ6、ラッキー3、どっきり3)の利用をベースとしている。</li> <li>・この割合を参考に、授業時間や学んでほしい内容に応じて、後述の追加カードやオプションカード、フリーカード(合計16枚)への入れ替えや追加を行うこともできる。</li> <li>・使うカードは事前に印刷・裁断しておき、児童が引きやすいように封筒や箱に入れておく。</li> </ul>
おこづかいゲーム ワークシート	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童がおこづかい帳として使用したり、振り返りを記入したりするワークシート。</li> <li>・人数分印刷しておき、ゲーム開始前に配布する。</li> </ul>
にこにこポイント計算シート	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム終了後におこづかいの使い方に応じて付与される「にこにこポイント」を計算するためのシート。</li> <li>・人数分印刷しておき、ゲーム終了時に配布する。</li> </ul>
ゲームカードを隠す封筒、箱など	—
授業進行用スライド	—

◆ゲームカードの種類

種類	おこづかい帳に書く記号	内容
ニーズ	◎	<ul style="list-style-type: none"> <li>・必要なもの。お金があれば必ず買う。</li> <li>・おこづかい帳の「どうしてももらった・何に使った」の欄にカードの内容を書き、「出たお金」に金額を記入。</li> </ul>
ウォンツ	○	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ほしいもの。買うかどうかを、ペアや班ではなく児童自身で決める。</li> <li>・おこづかい帳の「どうしてももらった・何に使った」の欄にカードの内容を書き、買う場合は「出たお金」に金額を記入。</li> <li>・買わない場合は、「出たお金」に「0円」と記入。</li> </ul>
ラッキー	☆	<ul style="list-style-type: none"> <li>・お金がもらえるイベント。</li> <li>・おこづかい帳の「どうしてももらった・何に使った」の欄にカードの内容を書き、もらったお金の金額を、「入ったお金」に記入。</li> </ul>
どっきり	×	<ul style="list-style-type: none"> <li>・お金が減ってしまうイベント。</li> <li>・おこづかい帳の「どうしてももらった・何に使った」の欄にカードの内容を書き、減ったお金の金額を、「出たお金」に記入。</li> </ul>

※以下のカードを必要に応じて利用してもよい。

カードの種類	内容
オプションカード	<ul style="list-style-type: none"> <li>・11枚(内訳:ニーズ2、ウォンツ5、ラッキー2、どっきり2)</li> <li>・カード右下に「オプション」と記載があるカード。</li> <li>・エシカル消費やキャッシュレスなど、発展的な内容を含む。児童に学んでほしい内容に応じて、基本カードに追加したり、基本カードと入れ替えたりして利用する。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カードに選択肢があるパターン</li> </ul> <p>【ニーズ】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・カード下部の「出たお金」の欄に「選択」と記載があるニーズの場合は、選択肢のうちどちらか1つを選んで買う。 (例)「算数のノートを1冊買う ・エコマークなし ・エコマークつき」 ⇒「エコマークなし」「エコマークつき」のどちらかを選択する。</li> </ul>

カードの種類	内容
	<p>【ウォンツ】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>カード下部の「出たお金」の欄に「選択」と記載があるウォンツの場合は、買うか買わないかを児童自身で決める。買う場合は、選択肢のうちどちらか1つを選んで買う。 (例)「おばあちゃんのお見舞いにお菓子を買う おばあちゃんの好物はお団子。・おせんべい・お団子」 ⇒お菓子を買うか買わないかを決める。買う場合は「おせんべい」「お団子」のどちらかを選択する。</li> <li>以下のウォンツの場合は、買うか買わないかを児童自身で決め、買う場合は複数の商品を選んでもよい。 「お祭りで遊ぶ(いくつ選んでもよい)・わたあめ・わなげ・たこ焼き」</li> </ul> <p>【どっきり】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>以下のどっきりの場合は、じゃんけんの結果によって支払う金額が変わる。 「買ったばかりの自転車がパンク。修理する じゃんけんで勝った場合は、保険あり。・保険なし・保険あり」 ⇒先生や講師とじゃんけんをして、児童が勝ったら保険に入っている(500円)、あいこ・負けの場合は保険に入っていない(1000円)とする。</li> </ul>
追加カード	<ul style="list-style-type: none"> <li>4枚(内訳:ニーズ、ウォンツ、ラッキー、どっきり各1枚)</li> <li>カード右下に「追加」と記載があるカード。ゲームの時間や人数に合わせて、カード枚数を増やす目的で利用する。</li> </ul>
フリーカード	<ul style="list-style-type: none"> <li>1枚</li> <li>カード右下に「フリー」と記載があるカード。</li> <li>白紙になっており、先生や講師が内容を自由に設定できる。</li> </ul>

5. 本時の展開 ※あらかじめ「レクチャー動画」を視聴し、授業の流れをつかむとよい( #はスライド番号)。

	テーマ	学習活動(●は教師の活動、○は児童の活動)	指導上の留意点
導入【3分】	<ul style="list-style-type: none"> <li>本時の学習内容説明</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●これまでに一人で買い物をしたことがあるかを尋ね、挙手をさせて確認する。</li> <li>●本時の学習は、お金の使い方やお金の管理のしかたについて学習することを説明する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>各家庭の事情に踏み込むような質問は避ける。例えば「おこづかいをもらっているか」等を聞くようなことは避ける。</li> <li>大人の家計管理でも意識しなくてはいけないことを、大人になる前に練習する目的であることを補足してもよい。</li> </ul>
展開①【5分】	<ul style="list-style-type: none"> <li>お金の役割</li> <li>お金の使い方と管理のしかた</li> </ul>	<p>(問)日本のお金は何種類あるでしょう?(#1)</p> <p>○知っているお金の種類を発表する。</p> <p>●日本のお金の種類について説明する。( #2)</p> <p>●これまでにどんなものを買ったことがありますか?何のために買いましたか?</p> <p>○買ったものを想起する。</p> <p>●お金を使うときは、「必要なもの(ニーズ)」と「ほしいもの(ウォンツ)」に分けて考えることや、「必要なもの」を先に買うことを説明する。( #3)</p> <p>●「おこづかい帳」の役割について説明する。( #4)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>現金以外にも様々な支払い方法があることを説明してもよい。</li> <li>時間に余裕があれば、周りの児童と交流させたり、発表させたりしてもよい。</li> </ul>

	テーマ	学習活動(●は教師の活動、○は児童の活動)	指導上の留意点
展開②【27分】	・おこづかい ゲーム体験	<p>●机をペアまたは班ごとにまとめるよう指示する。</p> <p>●「おこづかいゲーム ワークシート」(以下、ワークシート)を一人1枚ずつ配る。</p> <p>●ゲームの遊び方を説明する。( #5~11)</p> <p>&lt;ゲームの流れ&gt; ワークシート「1」、授業進行用スライドを使用</p> <p>①手元に自由に使えるお金(おこづかい)が 2000 円あることを伝え、「残ったお金」の欄に金額が記入されていることを確認させる。</p> <p>②各ペアまたは班の代表の児童 1 人に「ゲームカード」1枚を引かせ、大きな声でカードにある種類、内容、金額、おこづかい帳の書き方を読み上げさせる(カードの種類は前掲「ゲームカードの種類」の表を参照)。</p> <p>※ 引いたカードは回収して、黒板に掲示してもよい(これから引くカードの中に戻すことは避ける)。</p> <p>③読み上げられた「ゲームカード」の種類や内容、金額などを、クラス全員に、各自のおこづかい帳に記入させる。ウォンツやオプションカードなど、買うかどうかや何を書くかを選択する場合は、ペアや班ではなく、個人で判断させる。</p> <p>※ 購入しないことを選択した場合も、おこづかい帳の「どうしてもらった・何に使った」の欄にカードの内容を書いて、「出たお金」に 0 円と記入させる。</p> <p>④記入が終わったら、次のペアまたは班の児童 1 人が「ゲームカード」を 1 枚引き、②~④を 16~20 回を目安に繰り返す。</p> <p>⑤全ペアまたは班が「ゲームカード」を引き終わったら終了。ただし、ペアまたは班の数が少なく、時間が余っていてカードが残っていれば、複数回カードを引かせてもよい。</p> <p>※ ゲーム実施中は「ゲームカード」スライドを投影しておく。( #12)</p> <p>●にこにこポイント計算シート(以下、ポイント計算シート)を配布し、記入例を参考におこづかい帳の内容をもとに、「にこにこポイント」を計算させる。( #13~21)(にこにこポイントの計算方法は下表参照)。</p> <p>※基本カードセットおよび追加カードのみを利用している場合はポイント計算シートの表面のみを利用する。オプションカードを利用している場合は、おこづかいの使い方によってポイントが追加される「特別なカード」があることを伝え、ポイント計算シートの裏面も利用する。</p> <p>●自分のおこづかいの使い方を振り返り、気がついたことをワークシート「2」にまとめさせる。( #22)</p> <p>●おこづかい帳をつけることによって分かったことやお金を貯めるとできることについて考えさせる。( #23~25)ペアまたは班で振り返りの内容を共有する。</p> <p>※時間があれば発表させるなどして、クラス全体で共有することも考えられる。</p>	<p>・おこづかいの使い方によって「にこにこポイント」が与えられることを伝える(児童がにこにこポイントを集めることだけに集中しないよう、具体的な付与方法については伝えない)。</p> <p>・左記③で聞き逃した児童には、班員がフォローするように指導する。</p> <p>・カードの内容によって、各自の書き方が変わる。</p> <p>・「残ったお金」が足りない場合は、お金が入るまでニーズ・ウォンツが出て、買い物はできない。どっきりが出て、お金は減らない(残高は変動しない)。</p> <p>・ワークシートのメモ欄は自由記述とする。ポイントを記入したり、お金が足りなくて買えなかったことを記入したりして、振り返りに利用してもよい。</p> <p>・最終の残金の多寡だけに目を向けるのではなく、「にこにこポイント」や自身の満足度、自分のおこづかいの使い方を振り返るとともに、お金の使い方が自身の生活や社会の豊かさにつながったかどうか目向けさせる。</p>
	展開③【5分】	<p>・身の回りの危険</p> <p>・お金に関するトラブル</p>	<p>●お金の貸し借りやオンラインゲームの課金など、身近なお金のトラブルについて説明する。( #26)</p> <p>●生活の中のリスク(危険)と、リスクへの備え方について説明する。( #27~28)</p> <p>○身近な事例から、自分たちもお金のトラブルに遭うことがあり得ることを知り、トラブルに遭わないようにするために必要なことを考える。</p>

	テーマ	学習活動(●は教師の活動、○は児童の活動)	指導上の留意点
まとめ【5分】	・本時のまとめ	●学習したことを振り返り、お金の使い方、管理のしかた、トラブル回避の方法について気づいたことをまとめさせる。 (#29) ○今日学習したことをこれからの生活にどう活かしていくか考え、ワークシート「3」に記入する。	

◆ポイントの計算方法

カードの種類	記号	内容
ニーズ	◎	・ 1個につき、2にここにポイント。 ・ 必要なものを買うことが大切であるため、必要なもの(ニーズ)を買う方が、ほしいもの(ウォンツ)を買うよりも高いポイントが付く。
ウォンツ	○	・ 1個につき、1にここにポイント。
オプションカード	選択に応じて	・ ニーズのオプションカードは、環境のことを考えて買い物をする、必要なものはまとめて買うなど、様々な工夫をすることで高いポイントが付く。 ・ ウォンツのオプションカードは、自分のまわりの人や、困っている人のことを考えたおこづかいの使い方をすると高いポイントが付く。

※フリーカードを使用した場合も、選択に応じてポイントが付くようにしてもよい。

# おこづかいゲーム ワークシート

年 組 番	名前
-------	----

## ①おこづかい帳をつけてみましょう。

### おこづかい帳のつけ方

- 「種類」には、出たカードの種類によって記号を書く。

**ニーズ**：◎、**ウォンツ**：○、**ラッキー**：☆、**どっきり**：×

- 「どうしてももらった・何に使った」には、出たカードの「どうしてももらった・何に使った」に書いてある言葉を記入する。

例：「授業で使うえんぴつを買う」：えんぴつ

- 出たカードに合わせて、「入ったお金」または「出たお金」と「残ったお金」に金額を書く。

ニーズ	必要なもの。お金があれば必ず買い、おこづかい帳の「出たお金」に記入する。
ウォンツ	ほしいもの。買うかどうかを自分で決めて、買う場合はおこづかい帳の「出たお金」に記入する。 (買わない場合は、おこづかい帳の「出たお金」に「0円」と書く。)
ラッキー	お金がもらえるイベント。もらったお金を「入ったお金」に記入する。
どっきり	お金が減ってしまうイベント。減ったお金を「出たお金」に記入する。

- 「残ったお金」の欄には、「出たお金」や「入ったお金」を引いたり足したりした金額を書く。

※「残ったお金」が足りない場合は、お金が入るまでニーズ・ウォンツが出て、買い物はできない。

どっきりが出て、お金は減らない（出たカードの「どうしてももらった・何に使った」を記入し、「出たお金」に「/」を引く）。

## おこづかい帳

日付	種類	どうしてももらった・ 何に使った	入ったお金	出たお金	残ったお金	メモ
		おこづかい			2000	
1	/					
2	/					
3	/					
4	/					
5	/					
6	/					
7	/					
8	/					
9	/					
10	/					
11	/					
12	/					
13	/					
14	/					
15	/					
16	/					
17	/					
18	/					
19	/					
20	/					

- ②自分のおこづかいの使い方についてふり返り、満足度を点数にしてみましょう。  
また、ゲームを通して気づいたこと・学んだことを書きましょう。

残ったお金	円	自分の満足度
<b>にこにこポイント</b> の合計	ポイント	
ゲームを通して気づいたこと・学んだこと		

- ③今日学習したことを、これからの生活にどう活かしていくか考えて書きましょう。

# おこづかいゲーム

## ワークシート

年 組 番	名前	<b>記入例</b>

### ①おこづかい帳をつけてみましょう。

#### おこづかい帳のつけ方

- 「種類」には、出たカードの種類によって記号を書く。

**ニーズ**：◎、**ウォンツ**：○、**ラッキー**：☆、**どっきり**：×

- 「どうしてももらった・何に使った」には、出たカードの「どうしてももらった・何に使った」に書いてある言葉を記入する。

例：「授業で使うえんぴつを買う」：えんぴつ

- 出たカードに合わせて、「入ったお金」または「出たお金」と「残ったお金」に金額を書く。

ニーズ	必要なもの。お金があれば必ず買い、おこづかい帳の「出たお金」に記入する。
ウォンツ	ほしいもの。買うかどうかを自分で決めて、買う場合はおこづかい帳の「出たお金」に記入する。 (買わない場合は、おこづかい帳の「出たお金」に「0円」と書く。)
ラッキー	お金がもらえるイベント。もらったお金を「入ったお金」に記入する。
どっきり	お金が減ってしまうイベント。減ったお金を「出たお金」に記入する。

- 「残ったお金」の欄には、「出たお金」や「入ったお金」を引いたり足したりした金額を書く。

※「残ったお金」が足りない場合は、お金が入るまでニーズ・ウォンツが出て、買い物はできない。

どっきりが出て、お金は減らない(出たカードの「どうしてももらった・何に使った」を記入し、「出たお金」に「/」を引く)。

授業を実施する月の1日からスタートし、カード1枚ごとに1日経過させる。ワークシートの行が足りない場合は行を追加してもよい。

### おこづかい帳

日付	種類	どうしてももらった・何に使った	入ったお金	出たお金	残ったお金	メモ
		おこづかい			2000	
1 4 / 1	◎	えんぴつ		100	1900	
2 4 / 2	○	わたあめ、たこ焼き		400	1500	+1p
3 4 / 3	◎	エコマークつきノート		200	1300	+2p
4 4 / 4	○	プレゼント		300	1000	
5 4 / 5	○	アイス		200	800	
6 4 / 6	⊖	カプセルトイ		0	800	やらない
7 4 / 7	×	植木ばち割れた		500	300	
8 4 / 8	◎	お茶		200	100	
9 4 / 9	⊖	シール			100	お金が足りない
10 4 / 10	⊖	ばんそうこう			100	お金が足りない
11 4 / 11	☆	賞金	1000		1100	
12 4 / 12	○	お団子		300	800	+2p
13 4 / 13	○	募金		300	500	+2p
14 4 / 14	☆	草むしり	500		1000	
15 4 / 15	×	自転車のパンク		500	500	保険あり
16 4 / 16	⊖	ゴミ		0	500	買わない
17 /						
18 /						
19 /						
20 /						

購入額の合計を記入させる。

「残ったお金」が足りない場合は、お金が入るまでニーズ・ウォンツが出て、買い物はできない。どっきりが出て、お金は減らない(残高は変動しない)。

最後に残った金額を次ページ「2」の「残ったお金」に記入させる。

ゲーム終了後、にこにこポイント計算前に、商品を買わなかったり、買えなかったりしたのものについては「種類」のマークに取り消し線を引かせる。

自由に記述できる欄。お金が足りなくて買えなかったことなどを記入したり、ゲーム終了後、にこにこポイントの計算に利用したりしてもよい。

- ②自分のおこづかいの使い方についてふり返り、満足度を点数にしてみましょう。  
また、ゲームを通して気づいたこと・学んだことを書きましょう。

残ったお金	<b>500</b> 円	自分の満足度	<b>70</b> / 100点
<b>にこにこポイント</b> の合計	<b>18</b> ポイント		

ゲームを通して気づいたこと・学んだこと

「ポイント計算シート」の結果を記入させる。

**(省略)**

- ③今日学習したことを、これからの生活にどう活かしていくか考えて書きましょう。

**(省略)**