

## 指導案

# 「ナイショでお金をつかうとどうなる？」

### ～勝手に課金はダメ絶対～

#### 【主眼】

- 金銭の関わる取引は「契約」であり、法律で守られた約束であることを理解する。
- 買い物の優先順位を考え、秘密でお小遣い以上のお金を使うことは家庭や他の生活に必要なものが購入できなくなることを理解し、一度立ち止まって考える必要性を理解する。

#### 【該当する学習指導要領の記述】

小学校学習指導要領 家庭科編 C 消費生活・環境 (1) 物や金銭の使い方と買物

ア (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。

#### 【展開】

	配時	学習活動・内容	指導上の留意点と評価
導入	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 買い物についてのクイズに答えて、日常の買い物に対して関心を持つ。</li> </ul>	<p>返品やレシートは「売買契約」が関わっていること、支払方法のカードには複数の種類があることに触れる。</p> <p>買い物には様々な情報を集めたり、考えたりすることが必要であることに気付かせる。</p>
展開		<p>買い物をする時のお金のあつかいかたについて、気を付けることを提案しよう。</p>	
	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 1,500 円の予算で決められた買い物をする 買い物メモを作成する。 (個人活動)</li> </ul>	<p>プリペイドカードとは、誰でも使用できるもので、事前にお金を入れておけば、読み込ませることで支払いができるカードのことであることを説明する。</p>
	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>● シミュレーションの結果を児童同士で共有し、自分の考えを下の枠に記入する。 (ペア活動・個人活動)</li> </ul>	<p>買うべきものを優先して購入することについて、ニーズ（必要な物）とウォンツ（欲しいもの）があることについて説明する。</p> <p>買い物で頼まれたもの以外を買うことはいいのかどうかを話し合うように指示する。</p>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>● スマートフォンのゲームで遊んでいるときに追加のアイテムを購入したいと思ったときにどうするか、考えて記入する。 (個人活動)</li> </ul>	<p>欲しいものがあるときは相談すること、そして、どのような相談をするのか具体的な提案ができるようになる。</p>
まとめ	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>● これまでの活動を振り返り、お金の管理について、気を付けたいことを発表する。</li> </ul>	<p>ワークシート裏側などにメモをするなど、家庭で話し合う時のヒントとなる情報を集めるよう指示する。</p>

# ナイショでお金をつかうとどうなる？

クラス（ ） 番号（ ） 名前（ ）

## ① 買い物について、次のクイズに○か×で答えよう

買い物などで使えるお金には限りがある。	支払いに使えるクレジットカードは誰でも使うことができる。	買ったものが気に入らなかったら、返品することができる。	基本無料のオンラインゲームにはお金がかからない。	買い物でもらったレシートはすぐに捨てて構わない。

## ② 「カレーを作るからお肉とにんじんを買ってきてほしい」といわれ、プリペイドカードをわたされました。プリペイドカードにチャージされている金がかくは 1,500 円です。あなたならどのような買い物をするか買い物メモを作りましょう。

にんじん	200 円	買い物メモ	金がかく
牛肉	500 円		
とりもしくはぶた肉	300 円		
チョコレート	200 円		
パン	200 円		
ジュース	200 円		
プリペイド か金カード	500 円		
		合 計	

シミュレーションを通して気付いたことや考えたことをまとめよう

## ③ スマートフォンのゲームで遊んでいるときに、追加のアイテムを買いたいと思いました。その時、どうしますか？ (ゲームで遊ばない子は、「買い物にいったとき、ほしいものがあつたとき」としましょう。)

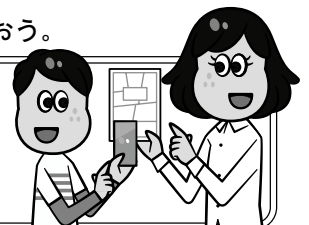
わたしの答え

【いっしょに考えよう】記入内容から、保護者の方ならどうするか、どう思ったかを記入してください。

お家の人に書いてもらいましょう

わたしの答えと、保護者の方の答えから、わたしの家でお金のあつかいをどうするか話し合おう。

お家の人に書いてもらいましょう



# ナイショでお金をつかうとどうなる？

クラス ( ) 番号 ( ) 名前 ( )

## ① 買い物について、次のクイズに○か×で答えよう

買い物などで使えるお金には限りがある。	支払いに使えるクレジットカードは誰でも使うことができる。	買ったものが気に入らなかったら、返品することができる。	基本無料のオンラインゲームにはお金がかからない。	買い物でもらったレシートはすぐに捨てて構わない。
○	×	×	×	×

## ② 「カレーを作るからお肉とにんじんを買ってきてほしい」といわれ、プリペイドカードをわたされました。プリペイドカードにチャージされている金がかくは 1,500 円です。あなたならどのような買い物をするか買い物メモを作りましょう。

にんじん	200 円	買い物メモ	金がかく
牛肉	500 円		
とりもしくはぶた肉	300 円		
チョコレート	200 円		
パン	200 円		
ジュース	200 円		
プリペイドか金カード	500 円		
		合 計	

シミュレーションを通して気付いたことや考えたことをまとめよう

のこりのお金は勝手につかっちゃだめだとおもいました。  
買い物の時必要な物だけ買うのがいいと思う。

## ③ スマートフォンのゲームで遊んでいるときに、追加のアイテムを買いたいと思いました。その時、どうしますか？ (ゲームで遊ばない子は、「買い物にいったとき、ほしいものがあつたとき」としましょう。)

わたしの答え

まずは、おとうさんに相談しようと思った。  
本当にひつようかどうか考えるようにしたいとおもった。

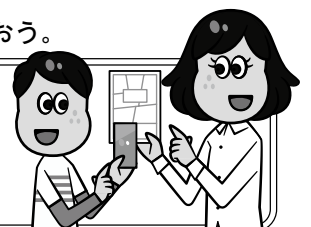
【いっしょに考えよう】記入内容から、保護者の方ならどうするか、どう思ったかを記入してください。

保護者の方の考え

まずゲームはお父さんかお母さんの前でやってほしい。  
欲しいなと思ったら、まずは操作をやめておいてみよう。どうしてもそれが必要だなと思ったら、その画面のまま渡して、どうしてほしいかを説明してほしいな。

わたしの答えと、保護者の方の答えから、わたしの家でお金のあつかいをどうするか話し合おう。

ゲームは家族の前で遊ぶ。  
欲しいと思ったら勝手に買わずに、お父さんかお母さんに相談する。



## 【授業内容の解説と関連する基本的知識】

### 売買契約と法律について

ものを購入するという事は「売買契約」といって、民法で定められた約束である。友達との約束とは異なり、勝手に一方的な解約など**はできない**。（消費者法で保護されているケースを除く）

「返品」が**お店の良心で行われていること**であり、できることは当たり前ではない。また、レシートは契約をしたことを証明する「**契約書**」であり、金銭管理においても、支払の記録になるため残しておくことが望ましい。

### 支払方法について

クレジットカードは「三者間契約」であり、利用者とクレジットカード会社との間で契約を結び、**信用情報**（これまでの借りたお金の返したお金の額や返し方、職業、持っている資産、年齢など）によって利用が認められている。そのため、**契約者は「大人」**であり、**子どもが勝手に使用しても、返金などの対応はできない**。スマートフォンなどでバーコードを提示する電子決済についても、銀行口座と連動させている以外にも、クレジットカードと連動されているサービスもあるため、安易に子どもが使うことは推奨されない。

### お金の使い方とシミュレーションについて

家庭環境によって、大きく異なるため、必要以上のものを買う事を認めている家庭もある。しかし、今回のシミュレーションではその条件は明記されていない。ただし、**家族のお金（収入）には限りがあり、必要な物を買うためのお金を欲しいものに使用することは、事前に家族の人の了承を得ることが必要である**ことを伝える。例えば、1,500 円を勝手に使ってしまったことで、翌日の買い物に支障が出る可能性を指摘する。

### ゲームで購入できる追加アイテム

ゲームがクリアできない時のコンティニューや、他の友達が持っていないスキン（キャラクターの見た目を変える衣装やアイテムのこと）や装備を自慢したいなど、どのような気持ちの時に買いたいと思うのか、想起させる。ゲームをやったことがない子が多い場合は、例えば、文房具や服など、欲しいとおもうものはどういう時に欲しくなるのかを思い出させる。

その背景には、**無料や今だけ、限定といった言葉が、購買欲求（「欲しい」という気持ち）を刺激する言葉や表現があることに気付かせたい**。他にもどのような仕掛けがあるのか、国語的な観点で「言葉」や美術的な観点で「広告デザイン」、情動的な観点で「プログラム」に着目させ、他の授業と関連付けることもできる。