




伊達学園 授業でござる 指導案

2 買い物名人 の巻 2/4 時間

[ねらい]

身近な物の選び方や買い方を理解する（知識・理解）

形態	PC 画面	学習の流れ ★指導上のポイント
一斉にクリックさせながら進む	<p>1. </p> <p>2. </p>	<p>1 <u>自分で買い物をしたことがあるか、その時の失敗談を話し合う。</u></p> <p>★ 自分の生活を振り返らせ、身近な問題として認識させる。</p> <p>2 <u>お父さんの買い方について、失敗の原因を考える。</u></p> <p>★ 同じ物を買った経験が無いか、話し合わせる。（言語活動）</p>
答えを押すときは全員で一斉に押す	<p>3. </p> <p></p> <p></p> <p></p>	<p>3 <u>買い物クイズを行う。(全 5 問)</u></p> <p>★ 買い物の手順を意識して、一問ずつ課題を読ませ、問題を解いていくようにする。</p> <p>★クイズで気付かせたいこと。</p> <ol style="list-style-type: none"> ①必要な物を考える ②計画性を持って購入する ③品物の選ぶ時の注意 ④プリペイドカードの使い方 ⑤購入した物の使い方 <p>★ 「はずれ」た児童には、上のメッセージ格言を読ませる。</p> <p>★ 解説文は「はずれ」の児童も「正解」の児童も一緒に。全員で読むことによって、正しい買い物のしかたを確認していく。</p> <p>★ 授業の中では、1 問ずつ補足説明をしていくことが望ましい。</p> <p>例 3R で実践していることは？ 情報を集める工夫は？</p>

形態	PC 画面	学習の流れ ★指導上のポイント																																								
		<p>★ 結果発表</p> <p>「もう一度チャレンジする」を押すと、問いに戻る。</p>																																								
	<p>4.</p> 	<p>4 結果の確認</p> <p>ここで戻るとスタート画面まで戻ってしまうので注意。</p>																																								
<p>プリントに記入する</p>	<p>5.</p>  <p>1. こんなことはなかったかな?自分の生活を振り返ってみよう!</p> <table border="1" data-bbox="327 1198 758 1400"> <thead> <tr> <th>項目</th> <th>振り返ってみよう!自分の生活</th> <th>あり</th> <th>なし</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 必要性</td> <td>同じような物を持っているのを忘れて買った。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2 機能</td> <td>みんなが持っているから買ったが、自分には合わなかった。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3 必須</td> <td>商品を使ってみたら、予想と違った。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4 価格</td> <td>値段が高すぎた。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5 数量</td> <td>使わないで捨てることになってしまった。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6 使いやすさ</td> <td>買ったけれど、保管するのにしやみだった。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7 包装</td> <td>過剰に包装されていて、多くのゴミが出た。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>8 保証</td> <td>これだけけれど、修理代が高すぎた(修理できなかった)。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>9 購入先</td> <td>値段や品物をもっといいお店があった。</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>2. お金や物の使い方について、買ったことや、これからの生活で工夫したいことは何ですか?</p> <div data-bbox="327 1467 758 1597" style="border: 1px solid black; height: 50px;"></div> <p>6.</p> 	項目	振り返ってみよう!自分の生活	あり	なし	1 必要性	同じような物を持っているのを忘れて買った。			2 機能	みんなが持っているから買ったが、自分には合わなかった。			3 必須	商品を使ってみたら、予想と違った。			4 価格	値段が高すぎた。			5 数量	使わないで捨てることになってしまった。			6 使いやすさ	買ったけれど、保管するのにしやみだった。			7 包装	過剰に包装されていて、多くのゴミが出た。			8 保証	これだけけれど、修理代が高すぎた(修理できなかった)。			9 購入先	値段や品物をもっといいお店があった。			<p>5 各自の生活について振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ 買い物のしかたについて振り返る。 ★ チェック表を使って、自分の生活がよりよい消費生活となっているか、確認する。 ★ この結果をもとに、第4次で「我が家の買い物名人〇か条」作りをさせる。 ★ 全体で発表し合い、多様な考え方があることを理解させる。 <p>6 早く終わった人は、伊達学園 小学部 を開いて Q1~6 を読む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ スクロールゲームは時間がかかるので、第4次の発展として行わせる。
項目	振り返ってみよう!自分の生活	あり	なし																																							
1 必要性	同じような物を持っているのを忘れて買った。																																									
2 機能	みんなが持っているから買ったが、自分には合わなかった。																																									
3 必須	商品を使ってみたら、予想と違った。																																									
4 価格	値段が高すぎた。																																									
5 数量	使わないで捨てることになってしまった。																																									
6 使いやすさ	買ったけれど、保管するのにしやみだった。																																									
7 包装	過剰に包装されていて、多くのゴミが出た。																																									
8 保証	これだけけれど、修理代が高すぎた(修理できなかった)。																																									
9 購入先	値段や品物をもっといいお店があった。																																									

評価 ●身近な物の運び方や買い方を理解している。(知識・理解)

作成：「授業でござる」検討会