

4. 授業展開例及びワークシート

1. 都立知的障害特別支援学校高等部における各教科等の消費者教育の扱いについて(例)

学部	社会		数学		
教科	社会		数学		
ねらい	・公共施設や公共物などの働きを理解し、それらを適切に利用する。 ・公共物が社会生活をより快適に営むのに必要なものであることを知る。	・政治、経済などの社会的事象に関心を持ち、基礎的な知識への理解を深める。	・多い少ない、大きい小さいなどの概念を理解して選べる。	・日常生活で活用できる時間や数量、長さ、重さ、お金などの単位を理解し計算ができる。	・職業生活に必要な知識や態度を身に付ける。
単元	公共施設や公共物の利用	私たちの暮らしと経済	お金の学習 買い物学習	実務 金銭の取扱い	社会や職場におけるルールやマナー
指導時数 (単位時間)	5	5	4	6	4
主な 学習内容	・交通機関を代表とする公共物の社会での働きや役割を知る。	・生産、流通、販売、消費などの経済活動の基本的な知識を身に付ける。	・お金の役割を知る。	・様々な硬貨や紙幣の種類や価値を知る。	・自分の分担に責任をもち、他の者と協力して作業や実習をする。
	・ICカードを利用して交通機関を利用する方法を知る。	・多くの人々の働く様子を知り、労働と収入の関係を知る。	・様々な硬貨や紙幣の種類や価値を知る。	・金銭の計算ができる。	・同僚や上司、友人との人間関係について、ルールやマナーを学ぶ。
	・ICカードの入金(チャージ)の方法や自動券売機で目的地までの乗車券を購入する方法を知る。	・経済的にも時間的にも計画を立てて、生活することの必要性を知る。	・買い物などをし、支払いに必要なお金の計算をする。	・収入や支出など金銭に関する事項が分かり、出納帳などを生活の中で活用する。	
指導の工夫	・模擬体験教材等を活用し、実生活に活かせる力を身に付ける。	・生産物やお金の具体的な流れを中心に説明し、流れを実感できるようにする。	・買い物手順を覚え、手本を見てお金を出し、買い物ができる。 ・お店屋さんを模倣し練習をする。	・文化祭の販売学習や修学旅行の買い物学習を想定した課題を取り入れる。 ・生徒の学習進度に合わせて金銭計算を取り入れる。	・具体的な場面を設定する。 ・ロールプレイングを通して正しい言動を身に付ける。 ・問題点や「相手はどう思うか」について考える。
Web版読本での 取り扱い	ステージ1 ・Step3 賢く使おう! 電子マネー	ステージ3 ・Step2 自分のお金で生活する! ・Step3 大切に使おう! クレジットカード	ステージ1 ・Step1 モノやサービス値段当てゲーム ・Step2 お釣りの少ない支払い方ゲーム	ステージ1 ・Step1 モノやサービス値段当てゲーム ・Step2 お釣りの少ない支払い方ゲーム ステージ3 ・Step2 自分のお金で生活する!	ステージ3 ・Step1 お金の貸し借りはトラブルの元

高等部

職業		家庭	情報
・職業生活に必要な健康管理や金銭管理、社会制度についての理解を深める。		・社会人としての必要な様々な知識や態度、ルール、マナーを身に付ける。	・社会生活に必要な知識や体験を増やし、社会人としての資質を養う。
金銭管理・消費生活		公的機関の支援や病院、銀行などの役割	買い物学習 市場調査 物の値段を調べる 家計簿をつける 収支の学習
3	3	4	20
・基本的な金銭の管理や使い方を学ぶ。	・キャッシュカード、電子マネー、消費者金融などの仕組みを知る。	・地域の相談機関や福祉事務所等の役割を知り、利用の手続きを知る。	・物価の相場を知り、金銭管理を学ぶ。
・インターネットショッピングなどの通信販売利用の注意点を知る。	・財布、通帳、印鑑、カード類、暗証番号などの管理方法を知る。	・卒業後、学校との連携を取ったり、同窓会などに参加したりすることの大切さを知る。	・(主にスーパーで売っているような日用品の)物の値段を学ぶ。
・キャッチセールスなどの悪質な商法から身を守る方法を身に付ける。			・インターネットや携帯電話のルールやマナーを知る。
・生徒が興味・関心をもち、また、理解しやすい教材やワークシートを準備する。	・生徒が興味・関心をもち、理解しやすい教材やワークシートを準備する。	・具体的なケースと地域の支援機関を取り上げる。	・ネットワークとの接続に必要なIDとパスワードの役割を知る。
			・収集した情報や発信する情報の取り扱いの決まりやマナーを守って活用する。
・生徒が興味・関心をもち、また、理解しやすい教材やワークシートを準備する。	・生徒が興味・関心をもち、理解しやすい教材やワークシートを準備する。	・具体的なケースと地域の支援機関を取り上げる。	・教科書や写真、具体物を利用する。 ・手順書等を用意し課題、目標時間、約束事、注意点を明確にする。
ステージ2 契約トラブル ・全般(契約トラブルにあった場合の対処法)	ステージ1 ・Step3 賢く使おう! 電子マネー ステージ3 ・Step3 大切に使おう! クレジットカード	ステージ2 契約トラブル ・全般(消費生活センターへの相談を学習する)	ステージ1 ・Step1 モノやサービス値段当てゲーム ステージ3 ・Step2 自分のお金で生活する!
			ステージ2 ・Step3. 4 ・架空請求、不当請求 ・通信販売(オンラインゲーム)

2. Web版消費者教育読本を活用した授業展開例及びワークシート

授業展開例① ステージ1 Step3 賢く使おう！電子マネー

● 想定する授業スタイル

教科 職業

● 小単元名 賢く使おう！電子マネー

小単元の目標 電子マネーと現金の違いを理解する

● 単元名 金銭管理・消費生活

ねらい 職業生活に必要な金銭管理についての理解を深める。

時間数	1時間目	2時間目	3時間目
小単元名	本時	消費者被害にあわないために	消費者金融の仕組みと注意点

● Web版読本の立ち上げ方(検索ワード)

①「東京くらしWEB」と入力し、右のバナー  をクリック

②「ちえとまなぶの ず〜っと役立つお金の話」のバナーをクリック

● 本時の展開

時間	主な学習活動	指導上の留意点	教材・資料
導入 5分	●自分の知っている電子マネーをワークシートに記入する。	・電子マネーとは何かを説明する。 ・電子マネーが生活に浸透していることに気付かせる。	ワークシート①
展開I 10分	●Web版読本で「賢く使おう！電子マネー」を疑似体験する。 ●ワークシートに記入したお金の流れを追いながら、電子マネーの特徴を確認する。	・漫画付きワークシートに、現金と電子マネーのお金の移動を記入しながら、進めるように伝える。 ・現金と電子マネーのお金の移動が、日常生活の中で自然に行われていることに、気付かせる。	Web版読本 ワークシート①
展開II 20分	●電子マネーの特徴を現金と比較して整理する。	・電子マネーの特徴(メリットとデメリット)を整理しながら、以下の特徴に気付かせる。 【メリット】 ・電子マネーをかざすだけで決済ができる。 ・小銭がいらない。 【デメリット】 ・前払いの場合、お金の価値が記憶されていないと使えない。 ・いくら使ったのか分かりにくい。 ・電子マネーは使える場所が限られている。	指導者用資料 (パワーポイント) ワークシート①
展開III 10分	●主人公は、どうすればよかったのか、話し合う。 ●実生活に役立つ知恵を身に付ける。	・電子マネーの特徴を知らなかったことが、このような困ったことが起きた原因であることに気付かせる。 ・発表者が指摘した問題の場面を取り上げ、生徒自身が解決の糸口を見つけるように促す。 例) ・困ったときは誰かに相談することが大切である(駅員など)。 ・乗り越しの精算は、現金でも可能である。 ・現金精算できる乗り越し精算機もある。	指導者用資料 (パワーポイント) ワークシート①
まとめ 5分	●学習内容をワークシートにまとめる。	・電子マネーの利用について、今後気を付けようと思うことを発表する。	ワークシート①

ワークシート① 賢く使おう！ 電子マネー

月 日() 年 組 名前

1. 最近、現金の代わりに代金を支払うことのできる電子マネーが増えています。
知っている電子マネーの名前と、どんなところで利用できるか、記入してみましょう。

電子マネーの名前	利用できる場所		
Suica	駅	コンビニエンスストア	自動販売機
nanaco	スーパーマーケット	ファミリーレストラン	ドラッグストア
iTunesカード	インターネット		

2. Web版読本を見て、まなぶさんが使ったお金の流れを に記入しましょう。
次に、電子マネーの特徴について考え、()の中に当てはまる言葉を書きましょう。

まなぶさんが使ったお金の流れ			
まなぶの行動	現金	電子マネー	電子マネーの特徴
最初に持っていたお金	1,200円	500円	
電子マネーで駅の改札を通る。		0円	(切符)を買わなくても電車に乗れる。
自動販売機で160円のお茶を買う。		-160円 340円	(小銭)がいらない。
 自動改札機で電車賃350円を払おうとする (電子マネーの残額が不足している)。			・電車賃がいくらかかるか(分かりにくい)。
電子マネーに1,000円をチャージする。	-1,000円 200円	+1,000円 1,340円	・先にお金を(チャージ)しておかないと、使えない。
自動改札機で350円を払う。		-350円 990円	
レストランで500円のハンバーグを食べようとする。		※まなぶさんが入ったレストランでは、電子マネーは使えない。	・使える場所が(限られて)いる。

3. まなぶさんはどうすればよかったのでしょうか。話し合ったことを書きましょう。

例)・お茶を現金で買えばよかった。・予備の現金を用意しておけばよかった。
・前日に、電子マネーの残額を確認してチャージしておけばよかった。
・電車賃を精算するときのりこし精算機をよく見て、10円だけ払えばよかった。など

4. まとめ 電子マネーの利用について、今後気を付けようと思ったことを書きましょう。

例)・出かける前に電子マネーの残額を確認しようと思った。
・電子マネーをいくら使ったか、確認しようと思った。

授業展開例②

ステージ2 Step4 オンラインゲーム課金にご用心

●想定する授業スタイル

教科 職業

●小単元名 経済生活について

小単元の目標 支出と収入、生活費の内訳について理解を深め、正しい金銭感覚を身に付ける。

●単元名 金銭管理・消費生活

ねらい 職業生活に必要な金銭管理についての理解を深める。

時間数	1時間目	2時間目	3時間目(本時)
小単元名	給料と生活費	いろいろなカード ～使い方に気を付けて!～	いろいろなカード ～課金ゲームの落とし穴～

●Web版読本の立ち上げ方(検索ワード)

①「東京暮らしWEB」と入力し、右のバナー  をクリック

②「ちえとまなぶの ず～っと役立つお金の話」のバナーをクリック

●本時の展開

時間	主な学習活動	指導上の留意点	教材・資料
導入 5分	<ul style="list-style-type: none"> ●前回(2時間目)のおさらい カードの種類や利便性、危険性の確認 ●本時の流れ、目標の説明 	<ul style="list-style-type: none"> ・前回学習したカードの種類や利便性、危険性について再確認する。 ・授業のねらいは、導入とまとめで確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> 前回の資料、プリント等 指導者用資料(パワーポイント)
展開I 10分	<ul style="list-style-type: none"> ●Web版読本「オンラインゲーム課金にご用心」を疑似体験する。 ●漫画付きワークシートに気付いたことを記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「自分が主人公の立場ならどうするか」考えながら、進めるように伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> Web版読本 ワークシート②
展開II 20分	<ul style="list-style-type: none"> ●どこが問題だったか、発表する。 互いの意見からそれぞれの問題点を考える。 ●生徒の意見に基づき、問題点を整理する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・発表者が指摘した問題の場面を取り上げ、生徒自身が解決への糸口を見つけられるように促す。 	<ul style="list-style-type: none"> 指導者用資料(パワーポイント)
展開III 10分	<ul style="list-style-type: none"> ●Web版読本「オンラインゲーム課金にご用心」を振り返り、「ポイント付きで見る」を再度疑似体験する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りポイント①「頭を冷やす」行動について、具体的に考えさせる。 ・振り返りポイント②「クレジットカード」について大切なことをまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> Web版読本 指導者用資料(パワーポイント)
まとめ 5分	<ul style="list-style-type: none"> ●学習内容をワークシートにまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> 授業のねらいをまとめて繰り返し伝える。 1. オンラインゲームで課金する前に、家族に確認する。 2. 家族や他人のクレジットカードは絶対に使わない。 3. 誘惑に負けて課金してしまったら、隠さずに、できるだけ早く誰かに相談する。 	<ul style="list-style-type: none"> ワークシート② 指導者用資料(パワーポイント)

ワークシート② ステージ2 オンラインゲーム課金にご用心

月 日() 年 組 名前 _____

1. Web版読本を見てから、次の4つの場面について、あなたがまなぶさんならどうするか考えてみましょう。

	<p>① ガチャ引くには1回300円くらいかかるし、1回で出るわけないからなあ。 そんなにお金ないし。でも欲しいなあ。</p>	<p>例) お金を使いたくないので、ガチャをしない。 お小遣いで電子マネーを買って使う。 課金する前に、親に相談する。</p>
	<p>② 母さんったら財布おきっぱなしじゃん。 あっ。いけね。</p>	<p>母のカバンに財布をしまおう。後で「財布出しっぱなしだったよ」と教える。中身を確認する。 そのままにする。</p>
	<p>③ これはもしやクレジットカード。ガチャはもちろん、何だって買えるという魔法のカード。</p>	<p>自分のものではないクレジットカードは使ってはいけないので、財布にしまおう。 興味があるので使う。</p>
	<p>④ まなぶ！ まさか母さんのカードだまって使ってないよね。すごい請求がきたんだけど。30万円よ！</p>	<p>とにかく謝る。消費生活センターに相談する。 もっと早く相談すればよかったと後悔する。 知らないふりをする。</p>

2. Web版読本の「振り返りポイント付きで見ると」を再度見てみましょう。それぞれのポイントをまとめましょう。
振り返りポイント① 「レアキャラやアイテムが欲しかったときは、立ち上がって違うことをして頭を冷やす。」
あなたなら、具体的にどんなことをしますか。

例) 歯を磨く。 音楽を聴く。 友達と遊ぶ。 ストレッチをする。 寝る。 テレビを見る。
親に、課金していいか聞いてみる。

振り返りポイント② 「クレジットカードは、魔法のカード？」()に当てはまる言葉を書きましょう。
クレジットカードは「魔法のカード」では(ない)。
クレジットカードの利用は、(借金)をしてモノを買うこと。
親名義のクレジットカードはたとえ(家族)でも、絶対に使わない。

3. まとめ 今日学んだことで大切なことを3つ書きましょう。

- ① オンラインゲームで課金する前に、家族に確認する。
- ② 家族や他人のクレジットカードは、絶対に使わない。
- ③ 誘惑に負けて課金してしまったら、隠さずにできるだけ早く、誰かに相談する。

授業展開例③

ステージ3 Step1 お金の貸し借りはトラブルの元

●想定する授業スタイル

教科 職業

●小単元名 お金の貸し借りはトラブルの元

小単元の目標 お金の扱いに関するルールやマナーを学ぶ

●単元名 社会や職場におけるルールやマナー

ねらい 給料や金銭の価値を確認するとともに、扱うのに必要な知識や態度を身に付ける。

時間数	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目
小単元名	給料と生活費	こづかい(交際費)とお金の価値	本時	ロールプレイで確認しよう

●Web版読本の立ち上げ方(検索ワード)

①「東京くらしWEB」と入力し、右のバナー  をクリック

②「ちえとまなぶの ず〜っと役立つお金の話」のバナーをクリック

●本時の展開

時間	主な学習活動	指導上の留意点	教材・資料
導入 5分	●本時の流れ、目標の説明	・電子マネーを使った経験や割り勘をした経験を発表する。	
展開I 20分	●Web版読本「電子マネーもお金のうち」を読む。その際、漫画付きワークシートの問題だと思うセリフに線を引く。 ●本事例の問題点を考え、発表する。 ●ワークシートに、自分が主人公の立場ならどうするかを書き、発表する。 ●生徒の意見に基づき、貸し借りの注意点、対応策について考える。 ●まとめの()に当てはまる言葉を記入する。	・漫画は、Web上だけでなく、印刷して閲覧することも可能。 発表例) ・ねだるが、まなぶにお金を借りたこと。 ・ねだるが「後で返す」と言いつつ、まなぶにお金を返していないこと。 ・お金は原則貸さないことを伝えるとともに、「上手な断り方」を考えさせる。 ・電子マネーも大切なお金であることを理解する。 ・電子マネーは貸し借りの実感が薄くなることを確認する。	Web版読本「電子マネーもお金のうち」 ワークシート③-1 ワークシート③-1
展開II 20分	●Web版読本「支払金額は平等に」①から③までを読む。 ●ワークシートに、この場合はどのように支払ったらよいかを書き、発表する。 ●後半の④と⑤を見て、「割り勘」の注意点等を知る。 ●ワークシートの問題をスマホの電卓機能を使って解く。	・所持金が多い少ないにかかわらず、みんなで使った料金は、原則平等に支払うことを知る。 発表例) ・割り勘をするように提案する。 ・割り切れる事例と割り切れない事例を提示する。割り切れない場合、「全員が平等に、少しずつ多く支払うとよい」等、実生活の知恵を伝える。 ・割り勘の金額が不足しないように、遊びに行く前に必要なお金を確認するように指導する。 ・実生活にすぐに役立つように、スマホを使って計算の指導を行う。	Web版読本「支払金額は平等に」 ワークシート③-2 ワークシート③-2
まとめ 5分	●まとめの()に当てはまる言葉を記入する。	・支払金額は平等に。 ・授業のねらいをまとめて繰り返し伝える。	ワークシート③-2

豆知識

実生活で
どうしても
というときに

・どうしても貸さなければならない場合は貸した金額といつまでに返すか書いたメモをもらう。
・「いつ返してくれる?貸したことを〇〇に伝えるね」とっておく。(〇〇は保護者や担任の先生など)

※生徒用ワークシートは教材紹介ページからダウンロードできます。

ワークシート③-1 電子マネーもお金のうち

電子マネーの貸し借りについて考えてみましょう。



問題だと思つとところに線を引きましょう。

あなたがまなぶさんならどうするが書いてみましょう。

お金の貸し借りはトラブルになるから貸さない。

あなたがまなぶさんならどうするが書いてみましょう。

電子マネーもお金なので、返してくれるまで催促する。

まとめ ()の中に言葉を入れましょう。

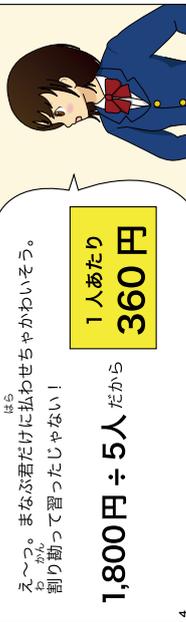
・電子マネーも(**お金**)と一緒に、軽く考えてはいけません。

・お金は絶対に(**貸さない**)。「あとで(**返す**)」はあてにならない。

・お金は絶対に(**借りない**)。その場で払えないなら(**買わない**)。

ワークシート③-2 支払金額は平等に!

割り勘について考えてみましょう。



ああなたならどのように支払いますか。書いてみましょう。

持っている金額に関係なく、全員で平等な金額で支払う。

まとめ ()の中に言葉を入れましょう。

・みんなでかかったお金はみんなで(**平等**)に払うこと。

・自分が持っているお金で足りるかどうか、遊びに(**行く前**)によく考える。



電卓を使って割り勘に挑戦!

問題

1. 2,500円を5人で割り勘しましょう。 2,500円 ÷ 5人 = 500円
2. 3,980円を7人で割り勘しましょう。 3,980円 ÷ 7人 = 568.5714円