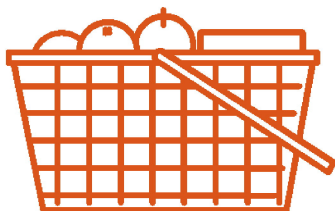


買い物シミュレーションゲーム 使用ガイド (指導者用)



さあ、はじめましょう。

京都市小学校家庭科教育研究会

京都市教育委員会

京都市消費生活総合センター

プログラミング的思考を働かせて 買い物シミュレーションをしよう

このコンテンツは、京都市指導計画スタンダード（小学校家庭科）第4題材「持続可能な暮らしへ物やお金の使い方」（全7時間）の学習内容をふまえて作成したものです。

（京都市総合教材ポータルサイト又は光京都イントラ⇒各課のページ⇒学校指導課よりダウンロードしてください）

小学校家庭科学習指導要領にもあるように消費者教育の充実は今後ますます重要になってきます。令和3年4月に発行された京都市消費者教育スタンダードー消費者市民社会を目指そうーと合わせてご活用ください。

このコンテンツは指導計画の全7時間のうち、3時間目の売買契約について学習したのち、4時間目に京都市消費生活総合センター作成の

「エコバッグがほしい！」 <https://kyoto-soudan.jp/learning/ecobag/>

で買い物シミュレーション体験をしたあとに、5・6時間目に使用できるようになっています（家庭学習を組み合わせることも可能です）。学校や児童の実態に応じてカスタマイズして使っていただけるコンテンツです。買い物シミュレーションゲームは下記のような流れで活用してください。

導入

前時の「おさらい」「エコバッグ」の買い物で気づいたことの確認
「今日のめあて」「ゲームのあらすじ説明」（約5～10分）

展開

①「テーマを決めよう」「お店を作ろう」「わたしのお店」
（指導者が事前に行う場合は確認のみ、
子ども同士で店を作る場合は約10～15分）

②お買い物をしよう
「わたしの買い物かご」（約10～15分）
選んだ品物と理由を交流しよう（約15～20分）

まとめ

③ふりかえりと「おさらい」（約5～10分）

GIGA端末を活用した体験型学習として、主体的な子どもの思考を促すとともに、協働的な学習場面も組み合わせることができるようになっています。

各学校、学級でどのような活用ができるかについては、本ガイドの解説を参考にしてご検討ください。

この題材では次のようなことをめざしています。

- ◎手順にそって目的に合った商品の選び方を考えることができる。
- ◎目的に合った商品の選び方を考え、商品の情報を整理することができる。
- ◎どのような買い物をするときにも、よりよい買い物をするために必要なことを理解し、自分の生活に活かすことができる。

すなわちこのコンテンツを使った活動では、プログラミング的思考による意思決定のプロセスをたどることができます。

買物シミュレーションをしよう ルーブリック (評価基準)

	情報の整理 (知・技)	根拠のある意思決定 (思・判・表)
3	必要な情報をわかりやすく整理している	どんな買い物場面でも整理した情報をもとに根拠を持って意思決定できている どんな場合でも意思決定に必要なことに気付いている
2	目的に合った品物の情報を取り出して整理できている	意思決定の根拠をもって目的にあった品物を選ぶことができている
1	目的に合った品物の必要な情報が整理できていない (支援)どこに着目すればよいか助言する	意思決定の根拠がない、あるいは情報にもとづいていない (支援)根拠を見つけられるように交流やシートの内容について助言をする

参考

本活動をプログラミング的思考による意思決定プロセスにあてはめてみる

①分解	動きに分ける 買い物シミュレーションを通して、品物に備わっている条件をいくつかに分解することができる。 (買い物に必要な情報を整理できている)
②抽象化	条件を記号化する 品物の条件を分解したのち、その違いに気づき、主体的に判断して記号化できている。 (根拠を持って意思決定できている)
③一般化	他の条件でも同じように判断できる 他の品物の例でも同じプロセスで同じ手順で選択の条件を整理して目的にあった品物を選ぶことができている。 (買い物について一般化して条件を設定したり選択したりできる)
④組み合わせ	最初から組み合わせで考えられる 品物を選ぶための意思決定のプロセスが必要なことに気づき、手順を整理してフローチャートで示すことができている。 (意思決定のプロセスを整理できている)

おさらい (前時に予告しておく)

「エコバッグを買おう」のコンテンツで 学習 (4/7時間目) したあとに使う

P2～P4で商品の情報を整理し、目的に合った買い物をするために比較したり、
買うことを検討することの意味を確認する。



品物を選んで決めた理由や根拠を持つことができる

今日の
めあて

ゲームの
あらすじ
説明

(約5～10分)

● 今日のめあてを確認します

どんなときも目的に合った買い物をするために
大切なことを考えよう

活動の内容は自由に設定できます。

- 先生が設定したテーマとお店で買い物をする (5 or 5・6/7時間目)
 - ・基本バージョン → 2時間かけて先生の店で買い物する
 - ・発展バージョン → 2時間目は友だちが考えた店で買い物する
- 友だちが考えた店で目的にあった買い物をする (6/7時間目)

①

テーマを
決めよう

①-1

買い物のテーマを決めます

(基本バージョンの場合は授業前に指導者が行っておく)

● テーマと店を用意しておいて買い物体験させる場合

下のテーマ例を参考にひとつ選んで設定します。

店の品物は指導者があらかじめリストの中から選んで提示します。

(6~12の品物 2シートめやす)

例 ・家族のためのみそしるをつくるための買い物をしよう

(前後の題材の調理実習とつなげることができます)

・妹の誕生日のプレゼントをするための買い物をしよう

・友達をよんでおやつパーティーをするための買い物をしよう

・予算の設定は人数や品物によって、幅をもたせたり、余裕をもたせたりしてください

・子どもたちにテーマを自由に考えさせることもできます(発展バージョン)

うしろにある商品も見て、買う立場の人のことも考えて適切な目的やテーマを考えて店をつくります。

①

お店を作ろう
(カード)

①-2

テーマに合った買い物ができる店をつくります

● 品物カードはふやしたりへらしたりすることができます

・P9で全体の品物リストを決めます

・「P10~P17」は自由に設定できます

→ P18もコピーすればふやすことができます

・ふやしたい場合・



シートやカードはコピーして増やすことができます。

(スクリーンショットでロイロノートにカット貼り付け可能)

・へらしたい場合・

いらぬシートやカードを消したり入れ替えてください。

① わたしの お店

①-3

店に並べる商品が決まって店ができたら、
ロイロノートで子どもに配布します

(子どもが店を作る場合は先生に提出します)

● 店に並んだ商品で買物カードをつくる

(1~2シート以内が適当)



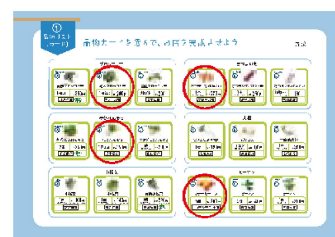
② お買い物を しよう

② 買い物かご

(約10~15分)

②-1 先生が用意した店や友だちが作った店で テーマや目的に合った買い物をします

- 1 買い物のテーマを確かめる
- 2 店の品物から選んで情報を整理し選んで○をする
- 3 予算にあうか、電卓またはロイロノート電卓機能を使う
- 4 買い物の根拠となる理由を理由シートに書く



理由

・○○を買ったわけは、

②-2 **ロイロノート**で「買い物 (カート) シート」と 選んだ理由を書いた「理由シート」を提出します

(品物カードをスクリーンショットすれば、
品物をカードオンカードでカートに動かすこともできます)

③

わたしの
買い物かご

③

ふりかえり

③-1 なぜその品物を選んだのかその理由について発表交流する
(約15~20分)

品物を選んだ(選びなおした)理由を
全体で(ペアやグループ)で交流する。

ここがこの学習の
ポイント!

**③-2 どんなときも目的に合った買い物をするために
大切なことについて話し合う**

(約5~10分)

消費者の役割を意識して意見交流する。

③

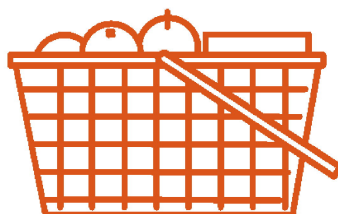
おさらい

(事後学習)

題材全体の学習のまとめとして使えます

1. 売買契約の意味をおさらいしよう
2. どんな支払いの方法があったか確かめよう
3. 買い物について考えよう
4. 環境に配慮した買い物のしかたについても考えよう

おわり



何度でもやってみよう!

令和4年9月