

小学校は買い物の仕組み（売買契約など）、中学校は金銭の管理と購入（三者間取引、ネット通販など）の授業の流れの例に、本冊子の参照頁などを示したものです。授業研究にご活用下さい。

1 小学校 買い物の仕組み（売買契約）

目標

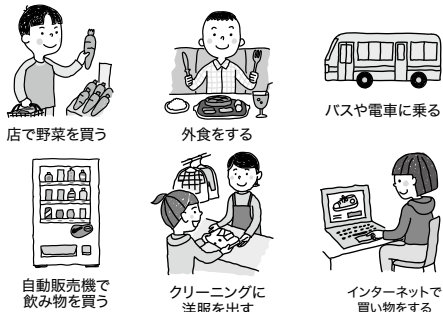
- 売買契約に関する基礎的な知識を身につける。
- 買い物の仕組みを理解し、身近な物の購入場面から、消費者としての自覚をもった消費行動を考える。

授業の流れ(主な学習活動)

1 わたしたちは消費者

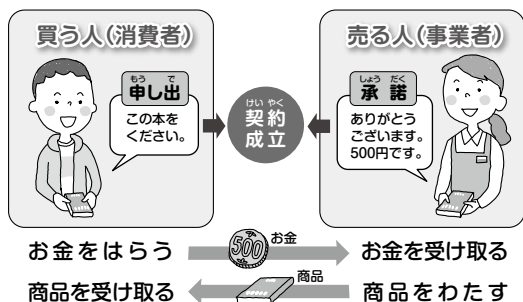
- 「消費者」という言葉を知る
- 消費者の行動にはどのようなものがあるか考える。
- 日常の行動例を通して、私たちは消費者であることを確認する。

<消費者の行動の例>



2 契約について

- 日常の買い物などの行動が、契約であることを理解する。
- 契約クイズを通して、契約と約束の違いを考える。
- 売買契約の基本を理解する。



指導上の留意点(資料・参照頁など)

- 消費者とは、お金を払って商品やサービスを買って生活する人と説明し、消費者の行動例を示す。(4頁)
- 契約は法律上の約束であり、日常の買い物は、売買契約であることを説明する。
- 契約クイズ(4頁)
- 契約の成立の図(4頁)
- 契約とは、買う人(消費者)の申し出と売る人(事業者)の承諾によって売買契約が成立することを確認する。
- 買う人(消費者)はお金を払い、売る人(事業者)は商品を渡す義務があることを確認する。
- 現金に代わる支払い方法として、電子マネー(6-7頁)があり、金銭同様に大切に扱うことにも触れる。

授業の流れ(主な学習活動)

3 ロールプレイング

- グループで、ロールプレイング「本屋で買い物」を行う。
- ロールプレイングの本屋の①～④の場面で、契約の成立はどの時点かを考える。(問1)
- 本屋での契約成立後の返品について考える。(問2)
- 買った本のページが抜けていたらどうするか考える。(問3)



4 消費者としての契約について



- お店に返品を断られた理由を考える。
- 自分や家族が買い物で失敗した経験を思い出して、なぜ失敗をしたのか理由を考える。
- 買い物をするときに、消費者として気をつけることを、グループで話し合う。
- 物や金銭を計画的に使うにはどうすればよいか考える。

指導上の留意点(資料・参照頁など)

- ワークシート: 買い物の仕組み(売買契約)について考えよう。
- シナリオ1: 「本屋で買い物」をグループに渡す。(12頁)
※ロールプレイングは児童の実態に合わせてクラス全体で行ってもよい。
※4つの場面のパワーポイントがあり、活用できます。
- ワークシートの設問を通して、契約の基本を理解させる。(12-13頁)
- 商品に不都合があったときのために、契約の証拠となるレシートを必ず受け取ることを確認する。
- 買い物で困ったことが起きた場合には、周りの大人に相談するよう指導する。

※パワーポイント教材(小学校)もあります。

※ワークシート、シナリオ、パワーポイントなどのダウンロードについては1頁参照

2 中学校 金銭の管理と購入

目標

- 購入方法や支払い方法の特徴を理解する。
- 三者間契約やインターネットを介した通信販売の利点と問題点を理解する。

授業の流れ(主な学習活動)

1 小学校の復習

- 現金による契約の学習内容を振り返る。

2 多様な購入方法

- 商品を購入するとき、どんな購入方法があるか発表する。
- 店舗販売と無店舗販売の特徴を考える。

3 多様な支払い方法

- キャッシュレスで買い物などをした経験を発表する。



- 支払い方法は、支払時期により3つの方法(前払い、即時払い、後払い)の違いを知り、それぞれの特徴を理解する。
- 多様な支払い方法に応じた計画的な金銭管理の必要性を理解する。

指導上の留意点(資料・参照頁など)

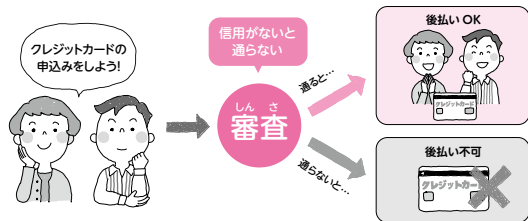
- 小学校の買い物の仕組み(売買契約の成立など)の学習内容を復習する。(4-5頁、26-27頁)
- インターネットを介した通信販売の利用が多くなっていることを取り上げる。(6頁)
- 生徒や教師自身の経験などから、店舗販売と無店舗販売の特徴を考えさせる。
- キャッシュレス化の進行(6-7頁)
- 電子マネーやクレジットカードなどのキャッシュレス決済が増加していることに気付かせる。
- 前払い、即時払い、後払い(7頁)
- 様々なカードの特徴を説明する。
- 多様な支払い方法があり、現金以外の見えない支出があることに気付かせ、計画的な金銭管理の必要性を理解させる。(6-7頁)

授業の流れ(主な学習活動)

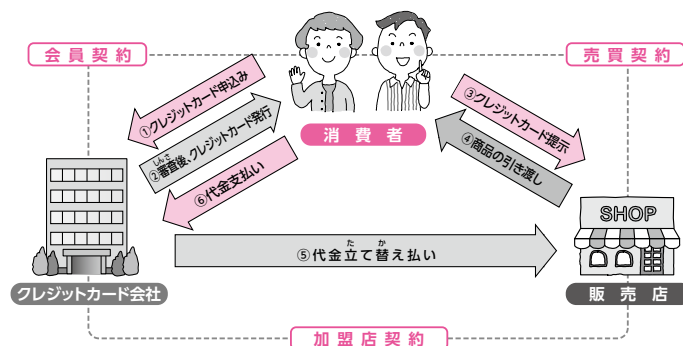
指導上の留意点(資料・参照頁など)

4 クレジットカードについて

- クレジットカードは、なぜ後払いができるのか理解する。



- クレジットカードによる三者間契約の仕組みを理解する。



- クレジットカード決済の長所と短所を考える。
- クレジットカードの使い方の注意点について、グループで話し合う。

5 ロールプレイング

- グループで、ロールプレイング「ネットショッピング(スニーカーを買う)」を行う。
- インターネットを介した通信販売は、売買契約であること、クーリング・オフ制度は適用されないこと、クレジットカードによる支払いは三者間契約であることを理解する。
- スニーカーを店で購入する場合と、ネットショップで購入する場合の長所と短所を考える。
- ネット通販のトラブル事例を読み、考えたことを発表する。
- インターネットを介した通信販売を利用するときの注意点について、グループで話し合う。

- カード会社が購入代金を立て替える仕組みで、これは個人の信用を前提に成り立つ後払いであることを説明する。(8-9頁)
- クレジットカードは計画的に利用する必要があることを伝える。(10-11頁)

- 三者間契約の図
※番号順に示すパワーポイントも活用できます。

- 現金による即時払いとクレジットによる後払いを比較しながら、利点や問題点について考えさせる。

- ワークシート: インターネットの通信販売について考えよう。
- シナリオ2: ネットショッピング(スニーカーを買う)を、グループに渡す。(13-15頁)
- シナリオの用語(クーリング・オフ制度、利用規約、返品特約、ジャッドマーク、クレジットカードの支払い方法など)を確認する。
- 通信販売は、クーリング・オフ制度が適用されないことを確認する。
- ロールプレイングの内容や生徒の経験から考えさせる。
- 消費生活センターの相談事例(ワークシートに掲載)
- 消費者支援のための相談機関(消費生活センター)があることを知らせる。(18-19頁)
- ネットショップを選ぶときや注文するとき、商品を受け取るときなど、いろいろな場面での注意点を考えさせる。

※授業の流れに沿ったパワーポイント(中学校)を使用することもできます。
※ワークシート・シナリオ、パワーポイントなどのダウンロードについては1頁参照