

プランニングシート (〇〇) グループ

授業実施日	令和7年 月 日 ()
受講者	小・中・高・特 (5) 年 教科 (家庭科)
児童・生徒の課題	オンラインゲーム課金
受講者の特性	

ジャンル	お金 契約 ネットトラブル マルチ商法 その他 ()
タイトル	こんな時 どうする？
ねらい	見えないお金の使い方に関するトラブルについて考え、自身の消費生活で気を付けることを実践しようとする

時間配分	学習内容	指導上の留意点	教材等
導入 () 分	オンラインゲーム課金トラブルについて知る。	オンラインゲーム体験を語らせ、主体的に学べるようにする。	
展開1 () 分 10分	オンラインゲーム課金トラブルに関する動画を視聴し、自身がポイントと思った点について個人思考する。	ポイントは、「立ち止まりポイント」自身と困っている友達への助言という視点で考えさせる。	ITサポート佐賀①の動画
展開2 15分	グループで一人一人がポイントと思ったことについて伝え合い、整理する。	無理に一つにまとめず、思考の広がり、自分のポイント以外の気づきを大切にす。	
展開3 10分	それぞれのグループの話題について全体で共有する。	<ul style="list-style-type: none"> 多くの立ち止まりポイントを全体で共有できるよう工夫して、グループ指名する。 可能であれば、ロールプレイを取り入れ、わがこととしてつかめるようにする。 	
まとめ 10分	学習をふりかえり、実生活で立ち止まって考える場面について、これから気を付けることを考える。	<ul style="list-style-type: none"> 個々の消費生活の中で自身の消費実態に合わせて立ち止まりポイントについて考えさせる。 立ち止まってうまくいったこと、気を付けることについて、成功体験を想起させ今後につなげる。 	