



単元名：消費行動を考える ～毎日の行動を見直してみよう～

情報編

単元の目標

- SDGs12番目の目標である「つくる責任つかう責任」について、それが世界の目標でもあることを理解し、私たち一人ひとりが賢い消費者としてよりよい選択を行うことで明るい未来につながることを知る。
- 日々の消費行動の中でも情報との対峙の仕方について検証し見直すことを通じて、情報リスクから身を守ると共に、持続可能な発展に向けた消費のあり方を考え、実践できるようにする。
- より良い未来に向け、地域、そして地球の一員として、消費を通して主体的に関わる態度を養う。

評価規準

- 知識・技能：SDGsを知り、学習を通じて望ましい消費行動について考える。
- 思考・判断・表現：話し合いや調べ学習により、より良い消費のあり方を考え、表現できるようにする。
- 主体的に学習に取り組む態度：学習を通じて、持続可能な発展に向けた消費のあり方を考え、実践できるようにする。

モデル授業 (本時)の展開

- 0 導入(テーマの理解)
- 1 自分の情報に対する行動を振り返る
- 2 自分の消費行動のタイプを知る
- 3 気づいたことを確認し、明日の行動宣言をする

授業時間

30分
(ワークブックとセットの動画を自主学習用のICT教材として活用できる)

活用するツール

タブレットまたはPC

教科・領域

- 家庭、社会、情報の時間、特別の教科 道徳など
- 消費者教育、情報リテラシー、環境教育ほか

<消費行動を考える>

ちょっと立ち止まって毎日の行動を見直してみよう！

授業案

実施クラス	
年生／ ／	学級 人

30～40分	月 日 ()	時限目 : - :
段階	学習内容	つきたい力
レディネス	<ul style="list-style-type: none"> ■ 「消費」についての理解 ■ SDGs12 番目の目標「つくる責任・つかう責任」についての理解 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 言語活動に伴う力 ・ 人の話を聞く力、話す力 ・ 情報収集力・活用力 ・ 論理的に考える力
準備物	<ul style="list-style-type: none"> ・ 消費行動を考えるワークシート (以下からワークブックと動画をダウンロードして A3 両面印刷で印刷) URL : https://www.aice-p.com/consumer/student_leader/game.html ※動画は、ワークブックと対応して30分弱で構成されており、ワークする時間も動画に含まれているので、自主学習としても活用できる。 	
展開	<p>STEP0【導入】：動画 1.46分</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ リーダー会の紹介と趣旨を知る ・ 自分自身の情報に対する毎日の行動がいろいろな選択によって成り立っていることを知る。 ・ スマホゲームのアイテム獲得を例に、複数の選択がある事を知る。 <p>STEP1【自分の情報に対する行動を振り返る】：動画 4.57分</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 1～8 の設問について、毎日の情報に対する行動を振り返りながら回答する。 ・ 回答が終了後、解答欄の右側にある ABC の個数を数え、ワークシートに記入する。 <p>STEP2【自分の消費行動のタイプを知る】：動画 1.19分+9.40分</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ STEP1 で回答した行動が、どのような意味をもち、自分にどのようなリスクがあり、周りにどのような影響を与えているかを理解する。 ・ それぞれの行動が社会的な意味や自分へのリスクがあることを知り、自分の選択した消費行動のタイプについて考える。 <p>STEP3【気づいたことを確認し、明日からの行動宣言をする】：動画 11.08分</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 作業を通して気づいたことをワークブックに記入する。(8分) ・ 自分の気づきから、これからの消費行動として変えてみたいことを「明日からの行動宣言」として書き出す。(5分) ・ 「明日からの行動宣言」を発表しあう。 ・ まとめ 	
補足授業 (次回への準備)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 本時を終えて、リーダー会が提供している WEB ゲーム「そのときあなたは どうする？」を利用して、「選択のジレンマ問題」への理解を深める。 (https://www.aice-p.com/consumer/student_leader/game.html) ○ 「遊ぶ」ページでクイズに回答し、自分のタイプを知る。 ○ 「つくる」ページで問題と回答を作成し、消費者問題の本質を学ぶ。 	
学校・学級における 目標と課題		