



## 新教材「デジタル社会の消費生活」 — デジタルをデジタルで学ぶ —

坂本 有芳 Sakamoto Yuka 鳴門教育大学大学院学校教育研究科 教授  
消費者庁新未来創造戦略本部客員主任研究官として多数の実証研究に携わるとともに、デジタル化に対応した消費者教育の教材開発や効果検証を行っている

### 教材開発の背景と経緯

消費生活のさまざまな場面で加速するデジタル化への対応として、消費者庁では2020年7月に「消費者のデジタル化への対応に関する検討会報告書」を取りまとめました<sup>\*1</sup>。検討会では、広がりを見せるさまざまなデジタルサービスごとにリスクやトラブルを示し、デジタル社会に対応した消費者教育をライフステージに応じ体系的に進める重要性を指摘しました。特に高校生・大学生については2022年4月からの成年年齢引下げを踏まえて実践的な消費者教育が必要であると同時に、学校から離れた社会人や高齢者に対する教育も重要と提言しました。

2021年5月には、第4期消費者教育推進会議「社会のデジタル化に対応した消費者教育に関する分科会」にて、デジタル化に対応した消費者教育で重点化すべき内容を検討しました<sup>\*2</sup>。

これらの会議で提言された主な内容は表1のとおりです。デジタルサービスの理解やデジタル技術の活用などデジタル化に伴って新たに必要な教育と、批判的思考力や判断力など強化が必要なものを指摘しています。

並行して同庁新未来創造戦略本部では、2020年11月に「消費者保護のための啓発用デジタル教材開発に向けた有識者会議」(以下、有識者会

議)が組織され、デジタル化への対応を教材としていかに具体化するかを検討しました<sup>\*3</sup>。本稿では一連の会議で委員を務め、有識者会議座長として教材開発に携わった筆者が、開発側の立場から教材や実証事業の概要を示します。

### 教材のコンセプト

消費者保護のための啓発用デジタル教材の開発は2021年6月からスタートしました。検討会での提言を踏まえ、教材は高校生向けと成年消費者向けの2種類を開発することとなりました。

図1は教材の入り口となるウェブポータルサイト<sup>\*4</sup>のイメージ図です。世代問わず受け入れられるようシンプルなデザインになっています。教材の主なコンセプトを紹介します。

図1 ウェブポータルサイトのイメージ図



※有識者会議報告書より

### (1) デジタルをデジタルで学ぶ

1点目のコンセプトは本稿の副題にもあり「デジタルをデジタルで学ぶ」です。表1にあるように、デジタルサービスのしくみやリスクの理解を、デジタル技術を活用して学ぶ教材としています。急速に普及したオンライン授業やeラーニングに対応した教材を用意すること、そして

\*1 消費者庁「消費者のデジタル化への対応に関する検討会報告書」(2020年7月)  
[https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer\\_policy/meeting\\_materials/review\\_meeting\\_003/assets/review\\_meeting\\_003\\_200731\\_0001.pdf](https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_policy/meeting_materials/review_meeting_003/assets/review_meeting_003_200731_0001.pdf)

\*2 消費者庁「第4期消費者教育推進会議取りまとめ」(2021年9月)55-79ページ  
[https://www.caa.go.jp/policies/council/cepc/meeting\\_materials\\_4/assets/meeting\\_materials\\_4\\_210928\\_0001.pdf](https://www.caa.go.jp/policies/council/cepc/meeting_materials_4/assets/meeting_materials_4_210928_0001.pdf)

\*3 消費者庁「消費者保護のための啓発用デジタル教材を活用した調査実証事業(実証・調査事業報告書)」(2022年3月)  
[https://www.caa.go.jp/policies/future/project/project\\_003/demonstration/assets/future\\_caa\\_cms201\\_220330\\_03.pdf](https://www.caa.go.jp/policies/future/project/project_003/demonstration/assets/future_caa_cms201_220330_03.pdf)

\*4 ウェブポータルサイトは、公開に向けた準備中(2022年8月時点)



教える側、学ぶ側がデジタルツールやコンテンツに触れる機会を増やすことをめざしています。

**表1** 求められる消費者教育

必要な教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>学校教員の支援となる補助教材：「家庭科」や「情報科」等、教科の内容に応じたもの</li> <li>情報が最新にアップデートされ、使い手がカスタマイズできるような編集可能なもの</li> <li>オンライン授業やeラーニングを念頭に、動画等のデジタルコンテンツを含めたデジタル技術の活用 ＝デジタルで学ぶ</li> </ul>
重点化すべき内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>デジタルサービスのしくみやリスクの理解 ＝デジタルを学ぶ             <ul style="list-style-type: none"> <li>インターネット上の取引における契約</li> <li>デジタルサービス利用による個人情報の提供と広告表示</li> <li>キャッシュレス決済の活用に伴う支出管理</li> </ul> </li> <li>批判的思考力に基づく確かな判断</li> <li>デジタル技術を活用した情報の収集・発信</li> </ul>

※脚注\*1および\*2を基に筆者作成

## (2)「自分ゴト化」する

2点目のコンセプトは「自分ゴト化」です。学習の効果を高めるために、これから学習する内容が自分自身の生活と直結すると実感できるよう注力しました。例えば動画コンテンツでは、高校生、成人の生活に基づいたストーリーや、登場人物による体験を入れることで気づきを促すようにしています。高校生向けのモデル授業プランでは、各時限の冒頭に設けた学習目標のスライドでイラストを用いて身近な事例を紹介するなど、問題意識を明確にした後に授業に入れるよう工夫しました。

## (3)主体的な学び、判断力の育成

3点目のコンセプトは、「主体的な学び、判断力の育成」です。高校生向け教材で最も重要な点は、デジタル化する消費生活において18歳から成人として責任ある意思決定ができるようにすることです。デジタル教材では消費生活に関する基本的な知識を増やすとともに、自身の生活に有用なものを自分で決めるといった主体的な取り組みが必要な学習活動を組み込み、さまざまな情報を比較して選択する機会を設けています。

## 開発アイテムの種類と仕様

デジタル社会に対応した消費者教育をライフステージに応じて体系的に進められるよう、教材は高校生向けと成年消費者向けを開発しまし

た。各教材の開発アイテムの種類と仕様を紹介します。

## (1)高校生向け教材

図2は高校生向け教材の概要を示したものです。検討会での「教科の内容に応じた、教員の支援となる補助教材の提供等が重要」という提言を踏まえ、高校生向け教材は家庭科の授業を想定したモデルプランを用意しました。2022年4月より全面実施となった新学習指導要領を踏まえた内容となっています。学習目標や知識を学ぶためのパワーポイント形式のテキスト、リスクやしくみを学ぶ動画、取引や生活設計などを疑似体験するアプリ、そして調べたりまとめたりといった主体的学習のためのワークシート(パワーポイント)を用意しています。

テキストとワークシートは、説明や画像の組み換えが自由に行えるかたちで公開されています。授業で使用の際に生徒に合わせて、強調したい内容を追加したり、表現を修正したりして使っていただければと思います。

## (2)成年消費者向け教材

成年消費者向け教材は、eラーニングアプリ\*5と動画で構成され、いつでも、どこでも、誰でも見られるかたちで公開できるよう開発しています。概要は表2のとおりです。

eラーニングアプリは若年者層と中高年層向けの2種類があり、動画で学び、学習内容をクイズで確かめるかたちになっています。成年消費者向け消費者教育の課題は、教育の場を設けるのが難しいという点にあります。成人になり立ての18、19歳、特に就職して社会人になった若年者に消費者教育を届けることは大きな課題です。そこで企業研修で使用してもらえよう、研修担当者が受講者の履歴を確認することができる管理機能も開発しました。

## 実証事業の概要と結果

制作したデジタル教材が、各世代に向けた効

\*5 eラーニングアプリは、公開に向けた準備中(2022年8月時点)

図2 高校生向け教材の概要(抜粋)

<p>情報の収集・比較 と意思決定</p> <p>Lesson 1</p>	<p>自分が生徒の消費生活＝主体的な意思決定の力を鍛へるには？</p> <p>テキスト 学習目標</p>	<p>チェックしよう！ 「だまされやすさ」 の心理傾向</p> <p>アプリ</p>	<p>Text 意思決定の プロセスを 理解しよう</p> <p>テキスト</p>	<p>Text 主体的な 意思決定が 妨げられる場面 を知ろう</p> <p>テキスト</p>	<p>Worksheet 契約前に 必ずしよう！</p> <p>ワークシート</p>
<p>購入と契約</p> <p>Lesson 2</p>	<p>デジタル時代の様々な 購入の方法とネットを 理解しよう</p> <p>テキスト 学習目標</p>	<p>Text 契約の 基礎を確認</p> <p>テキスト</p>	<p>電子高取引 契約とは</p> <p>動画</p>	<p>デジタル取引を 体験しよう</p> <p>アプリ</p>	<p>Worksheet まともよう！ ネット取引トラブル を防ぐための 注意点</p> <p>ワークシート</p>
<p>支払いと信用取引</p> <p>Lesson 3</p>	<p>様々な支払方法の特徴と 仕組みを理解しよう</p> <p>テキスト 学習目標</p>	<p>クレジットカ 特徴と注意点</p> <p>動画</p>	<p>キャッシュレス決済の 種類と仕組み 理解しよう</p> <p>動画</p>	<p>説明しよう！自分なら どの決済もどう使う？</p> <p>ワークシート</p>	
<p>消費者の 権利と責任</p> <p>Lesson 4</p>	<p>契約成立後のトラブル どう対応すればよいだろうか？</p> <p>テキスト 学習目標</p>	<p>消費者を 保護する制度 内容を知ろう</p> <p>動画</p>	<p>Text トラブルから 消費者を守る制度 を理解しよう</p> <p>テキスト</p>	<p>消費生活センターへ 相談の仕方</p> <p>動画</p>	<p>Worksheet 考えよう！ トラブル事例の 対応方法</p> <p>ワークシート</p>
<p>生涯を見通した 経済の管理</p> <p>Lesson 5</p>	<p>近いあるお金の有様に 活用するためには、 どうすればよいだろうか？</p> <p>テキスト 学習目標</p>	<p>Text 生活設計 収入と支出、 家計の管理方法を 理解しよう！</p> <p>テキスト</p>	<p>Worksheet マネープラン シートを制作し 生活設計を学ぼう！</p> <p>ワークシート</p>	<p>Text 保険とローン を理解しよう</p> <p>テキスト</p>	<p>Worksheet 学習のまとめ</p> <p>ワークシート</p>
<p>学習の振り返りと まとめ</p>	<p>クイズで確認 消費生活の 基礎知識</p> <p>アプリ</p>	<p>デジタル社会の消費生活の 教材全般で学んだことを、 クイズ形式で確認する</p>	<p>今後の10年の ライフプランを 体験しよう</p> <p>アプリ</p>	<p>本教材で学んだ生活設計を 振り返り、資産形成のシミュレーションを行う。</p>	

出典：消費者庁ウェブサイト「『高校生向け』授業プラン：デジタル社会の消費生活」\*6を基に筆者作成

表2 成年消費者向け教材の概要

eラーニング アプリ	若年者層向け 中高年層向け
動画	<p>①若者に多いトラブルについて(約4分)</p> <p>②投資などのお金に関するトラブルや悪質商法について(約5分)</p> <p>③定期購入トラブル(約4分)</p> <p>④デジタルプラットフォームのしくみ、注意点、トラブルにあった時の対応(約4分)</p> <p>⑤CtoC取引と注意点(約4分)</p> <p>⑥お金の管理(収支予算の算出、多重債務)(約3分)</p> <p>⑦製品の安全性(通販による海外取引など)(約3分)</p> <p>※一部高校生向けと共通</p>

※筆者作成

果的な消費者教育教材となっているか、教材内容の検証と教材を活用した効果的な啓発手法の検証を目的として、実証事業を行いました。概要は図3のとおりです。

## (1) 高等学校における試験授業

徳島県内の高等学校2校において、制作教材

を使った家庭科の試験授業を行いました。実施した授業は実証校の教師による対面授業を3回、筆者が外部講師となって高等学校の教室と大学の研究室とをオンライン会議システムで接続した遠隔授業の2回です。有識者会議の委員が授業での教師と生徒のようすを観察し、さらに授業を実施した教師へのヒアリング、授業を受けた生徒へのアンケート調査により、教材の改善点を洗い出しました。

洗い出した改善点は、教材の文言から構成、動画の音など膨大な数に及びましたが、精力的に改善しました。デジタル教材を使う利点と、使用上の注意点は表3のとおりです。

1人1台のタブレット端末があれば、電子ワークシートを生徒に配り、タブレット上で書き込

\*6 [https://www.caa.go.jp/policies/future/project/project\\_003/demonstration/materials/lesson/](https://www.caa.go.jp/policies/future/project/project_003/demonstration/materials/lesson/)  
※アプリは公開に向けた準備中(2022年8月時点)

図3 実証事業の全体像



出典：消費者庁「消費者保護のための啓発用デジタル教材を活用した調査実証事業(実証・調査事業報告書)」(2022年3月)22ページ

表3 デジタル教材の利点と注意点

利点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スライド資料や動画が視覚的に分かりやすく、興味を引きつけやすい</li> <li>・パワーポイントスライドや動画は、遠隔授業や自習にすぐに活用できる</li> <li>・電子ワークシートを利用し、生徒が主体的に学習することができる</li> <li>・授業支援アプリの併用で、ワークシートの書き込み内容が共有しやすくなり、多様な考えに触れることができる</li> </ul>
注意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・回線不良や操作法が分からないなど、生徒がファイルへのアクセスに手間取ることがある</li> <li>・生徒に電子ファイルを配布するために、別途、授業支援アプリを使うなど、教師側も操作に慣れおく必要がある</li> <li>・動画での説明は、次々と先に流れてしまう。重要なところで止めて確認する、ワークシートに書き取らせるなどの工夫が必要</li> </ul>

※筆者作成

んで使うと主体的・対話的活動が進めやすいでしょう。ただし教材のボリュームが多く、モデルプランどおりには授業が進まないことが予想されます。デジタル教材は教師だけが利用して生徒は視聴する、ワークシートは紙に印刷といった使い方も可能なので、使いやすい部分を柔軟に活用していただければと思います。

## (2) 成年消費者向けの研修

成年消費者を対象とした開発教材の試用と効果の実証をするに当たって、有識者会議分科会委員の所属企業と新未来戦略創造本部が所在する徳島県の企業に協力を依頼し、社内研修として実施していただきました。

eラーニング形式でまとめた教材を、社内研修として活用するという方法には、若年者層に消費者教育を届けるうえで職域を活用する可能性

と課題が浮かび上がりました。短期間ながら多数の受講者を集めることができたのですが、協力企業のご尽力がなければ実施は難しかったと思われます。いつでもどこでも利用できる特性を活かし、社内で都合のよい時間に受講、あるいは通勤時などにスマート

フォンで受講するなど、多くの受講者に時間をやり繰りしていただきました。

受講者アンケートの自由回答欄には「知っているようで定かではない内容や身近な問題が分かりやすく解説されていて、勉強になった」「どの教材もコンパクトで分かりやすいので、電車の中でも学習可能でありがたい」などの感想が寄せられました。

## (3) 一般消費者向け情報配信

一般消費者向けの情報配信として、徳島県内のケーブルテレビネットワークを介して動画12本を配信しました。徳島県消費者協会の消費生活相談員にも視聴いただくよう依頼しました。受講者に実施したアンケートでは、総じて「分かりやすかった」「勉強になった」「理解できた」という回答が得られました。配信終了後には、消費生活相談員による指摘を踏まえて、説明の文言がより分かりやすくなるよう動画の改善を図りました。

このように多くの意見を反映してでき上がったのが「デジタル社会の消費生活」です。高等学校の授業、職場の研修、地域の講座などで、活用しやすい部分だけでよいので、ぜひ多くの人に自由に使っていただければと思います。

デジタル教材を契機として、高校生はもちろんのこと、成年消費者に対する消費者教育も広く普及することを願っています。