

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 作業実施計画書（プロジェクト実行計画書）

（案）

令和3年6月28日

かしこくはじめよう

消費生活

Think your Life & Money

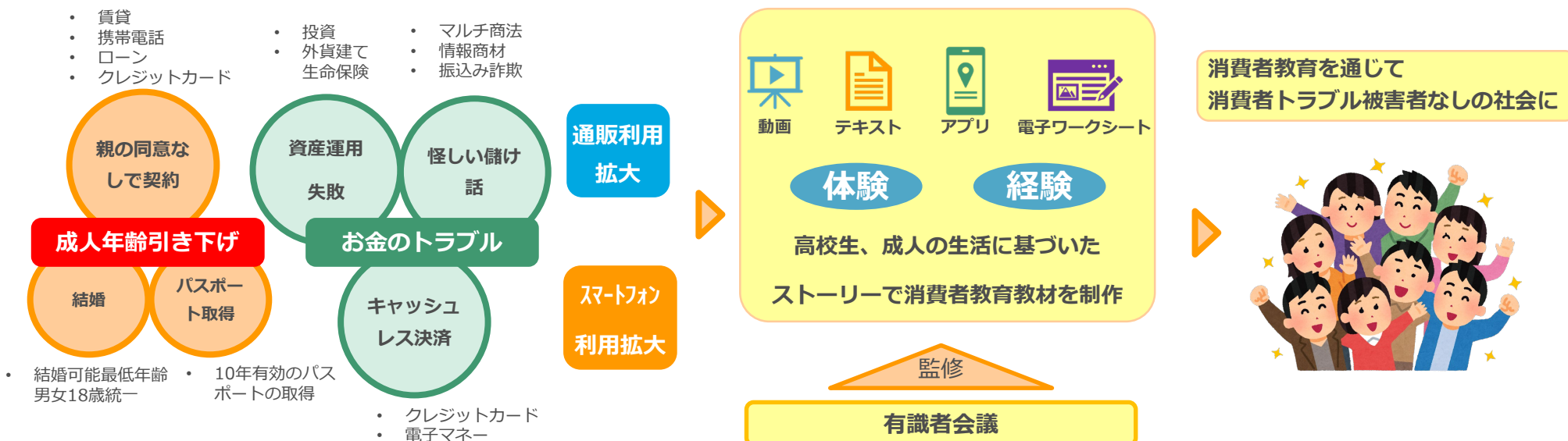
事業目的

1-1 事業目的

新型コロナウイルス感染症の拡大や、新しい生活様式への移行に伴い、消費のデジタル化が加速しています。その一方で、急速な変化に伴う消費者の脆弱性につけこんだ消費者トラブルの防止が課題となっております。消費者におけるデジタル化への対応を早急に促すべく、幅広い年齢層の消費者に適した学習教材が必要とされています。またタブレットやスマートフォンが普及し、インターネットが社会インフラの一部となり、教材の可搬性、教材へのアクセシビリティ、教材の変更容易性などを加味し、より学習しやすい教材として、デジタル教材を提供する必要性が増えています。

■背景

- (1) 成人年齢18歳への引き下げによる消費者トラブルを防ぐ
- (2) 人生100年時代を意識した成年のお金に関するトラブルを防ぐ
- (3) 新型コロナウイルス感染症の拡大によるインターネット通販利用拡大
- (4) 高齢社会人などではタブレットやスマートフォンが普及し、インターネットが社会インフラの一部



かしこくはじめよう

消費生活

Think your Life & Money

事業概要

2-1 事業概要

本事業「消費者保護のための啓発用デジタル教材を活用した実証事業」では、「（１）実証事業のための啓発用デジタル教材等の制作」、「（２）啓発用デジタル教材に係る実証事業の実施」の２つの事業を中心に実施します。

（１）実証事業のための啓発用デジタル教材等の制作

実証事業の中で活用する動画コンテンツ、授業用教材、その他デジタルコンテンツ 及びWebポータルサイトを制作します。教材は、高等学校の授業及び成人向け研修での活用、及びCATV配信・Web配信によって一般消費者の利用に提供することを前提としております。

（２）啓発用デジタル教材に係る実証事業の実施

消費者の世代に合わせて制作された実証事業のための啓発用デジタル教材等の内容検証、及び当該教材を活用した効果的な啓発手法の構築を目的として、①高等学校における試験授業、②成年消費者向けの研修、及び③一般消費者向け情報配信を内容とする実証事業を行います。また、実施にあたり「実証に関する有識者委員会の設置・運営」をし、本事業を効果的・効率的なものとしします。

（１）実証事業のための啓発用デジタル教材等の制作

シナリオ作成

- 全体コンセプト
※3-1へ
- 高校生向けシナリオ
※3-3-1へ
- 成人向けテーマ
※3-4-1へ

啓発用デジタル教材制作

- 教材（コンテンツ）について
※3-2へ
- 高校生向け教材
※3-3-2～3-3-4へ
- 成人向け教材
※3-4-2～3-4-4へ

（２）啓発用デジタル教材に係る実証事業の実施



動画



テキスト



アプリ



電子ワークシート

啓発用デジタル教材の実証

- 各世代の実証事業に関して
※3-7-1～3-7-4へ
- 教材のブラッシュアップ
※3-7-5～3-7-6へ

かしこくはじめよう

消費生活

Think your Life & Money

全体コンセプト

■取組の目的

デジタルを活用して、日常に潜む脅威や危険を能動的に学びたいと思えるコンテンツを通じて啓蒙を推進

正しい
知識、思考力、判断力

を養うために

『自分ゴト化』

※重要！

責任を知る・理解する

『決断力』 『選択出来る力』 を養う

『自分ゴト化』 を促すためには
『共感』 の獲得が必要不可欠です

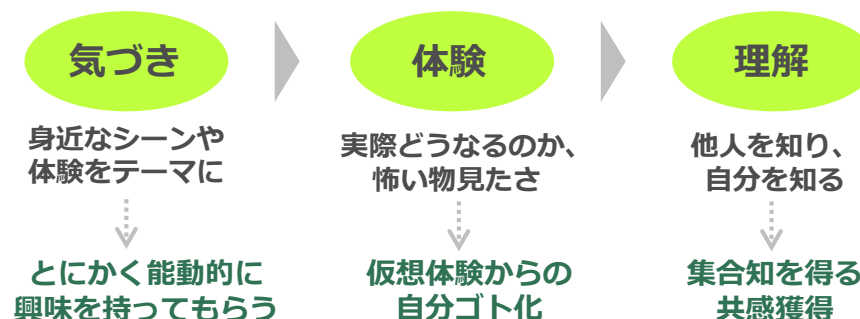
■設定

ライフステージごとに、起こり得るリスクや必要な知識を、
1本のストーリーで描く事で想像力を掻き立てる。



生活と消費の密接な関係値を知る。

■行動への心理ステップ



興味喚起から共感獲得までの心理ステップを考慮し、
効果的な学習コンテンツを総合的に開発します

■表現（トーン&マナー※1）について①

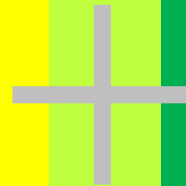
- ◆ 新成年に相応しい、また事業活動の性格に最もふさわしいカラーをテーマカラーとして設定。

黄緑

（「黄」と「緑」両方の特徴を合わせもった色）

「黄」のイメージ

- | ポジティブ |
 - ・希望・期待・好奇心・意欲的・前向き・憧れ・喜び・幸福・ユーモア、等
- | ネガティブ |
 - ・甘え・寂しさ・幼さ、等



「緑」のイメージ

- | ポジティブ |
 - ・自然・安らぎ・平和・バランス・安全・落ち着き・新鮮・健康・生命力、等
- | ネガティブ |
 - ・受け身・中立、等

「これから伸びていくエネルギー」を感じさせるカラー

事業活動の浸透度を高めるために、ブランディングを徹底します。

※1 色やイラストのテイストなどを統一し、デザインに一貫性を持たせること。

■表現（トーン＆マナー）について②

◆ 世代を問わないデザインの採用

- ・ 本教材のターゲットは、高校生と成人（若年者から中高年者）までと幅広い。
- ・ 教材のイラストや図表は、従来の教材でありがちな読み手の世代に合わせたデザインから、世代問わず受け入れられやすい、**シンプルなトーン＆マナーで構成します。**
- ・ セリフは、親近感の湧きやすい口語調なども取り入れます。

■従来型のトーン

高校生向け教材の場合のイラスト



中高年向け教材の場合のイラスト



■ご提案のトーン

<イラストタッチの見本>



<色味の見本>



- ・ 色味を抑え、シンプルなイラストタッチ。
- ・ セリフなどをやわらかい表現に。親近感の湧く要素をいれます。
- ・ イラストレーターによる描き起こし

本計画書のイメージは、描き起こしのものではなく、既成のイラストを加工して掲載しています。

全教材を若年者から成人まで受け入れやすいデザインで制作します。

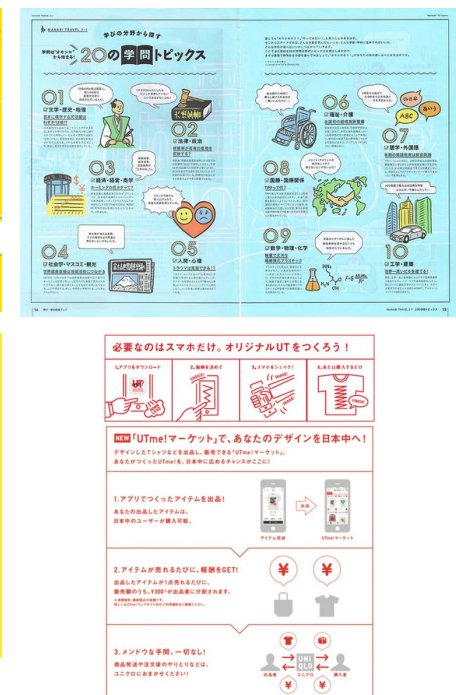
■表現（トーン＆マナー）について③-1

◆ 脱・一般教材

- ・ 若年層は文字量の多いコンテンツを避ける傾向にあり、また、中高年層は小さな文字が読みづらい傾向にあることを意識して教材を制作します。
- ・ スマホやタブレットといったデバイスでの視聴にも配慮します。
- ・ **全教材で書体のサイズや文字数を極力を減らしたテキストにし、読み物を苦手とする方にも易しいデザインをめざします。**

■従来型の教材イメージ

■目指す方向性



■表現（トーン＆マナー）について③-2 イラスト作家のご紹介

作家：西谷久
東京都世田谷区在住
広告制作、雑誌などのイラストを作成

■作品事例

味の素（100周年本イラスト）
サントリー（ほろよいweb game）
FANCL（卓上カレンダー）
cook pad（HP販促イラスト）
SIEMENS（パンフレット）
住友林業（収納カタログ）など多数



■キービジュアル



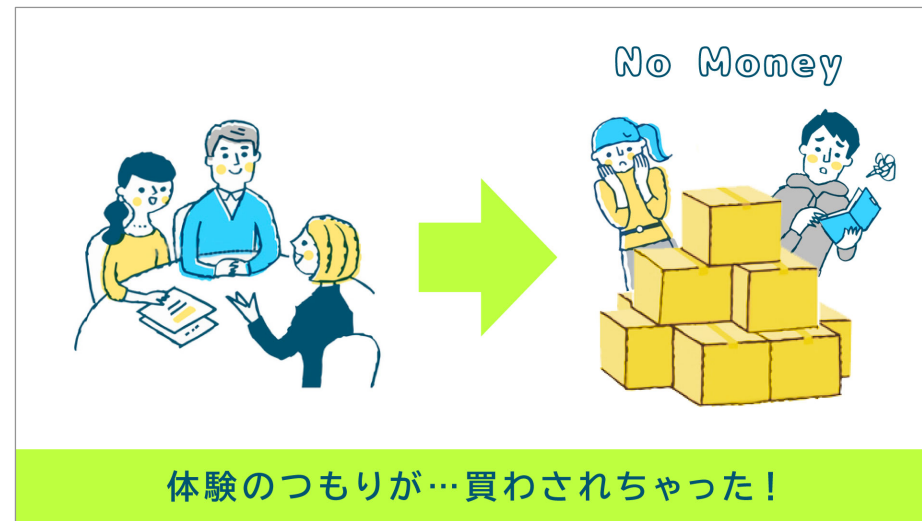
かしこくはじめよう

消費生活

Think your Life & Money

教材（コンテンツ）

■ 動画：特徴



※動画のイメージ画像です。

| POINT |

- ✓ブランディングのトーン&マナーに合わせたグラフィック開発。
- ✓高校生向けと成人向け、どちらの教材としても利用できる体裁。
- ✓同一コンテンツ流用によるコスト的なメリットも。
- ✓身近でインパクトのあるトラブル事例を紹介し、興味を持ってもらう。

| 利用シーン |

- ①高校の授業：授業の導入時や、仕組み等の解説用として活用。
- ②成人向け：e-ラーニングシステム内では、課題を学ぶ教材として動画を活用。

| 前提条件 |

動画尺：3～5分／本、グラフィック：イラストが1アクション動く程度、BGM：既存楽曲を使用
規格等/映像の画角比率16:9、動画品質：1920×1080 29.97p、音声：ステレオ、形式：MP4

■動画：フォーマット

◆下記のフォーマットにそって、シナリオが展開する動画を制作します。

①トラブルのシーン

インパクトのある見出しで動画が始まり、ファーストビューで視聴者の関心をひきつけます。

自分ごととして捉えやすい事例、具体的な数字の掲出などでインパクトを与え、関心を持ってもらいます。

インパクトを持たせたコピーとデザイン



■ファーストビューの一例

②トラブルの原因

トラブルが生じた原因を説明します。
どのような点に気をつければよいか気付きを与えます。

③解 説

消費トラブルの仕組みをイラストや図解、表などで分かりやすく解説。
難しい仕組みを分かりやすく説明します。

④対 策

トラブルに遭わないための対策、ポイントを解説。
トラブル予防・回避のための知恵を学びます。

難しい仕組みなどを、図解・ナレーションで分かりやすくします。

■ 動画：制作本数

動画制作本数は全部で12本

動画12テーマ

■ マーカーのものは高校生用教材と同一教材
■ マーカーは成人向け教材

- ① 契約の基礎知識、ネット通販での契約成立
- ② デジタルプラットフォームの仕組み、注意点、トラブルに遭った時の対応
- ③ CtoC取引（フリマサイト等）とBtoC取引の違い
- ④ SNS広告やその他のネット広告（ターゲティング広告等）の仕組みや注意点
- ⑤ お金の管理（収支予算の算出、利息（単利と複利の違い）、多重債務など）
- ⑥ キャッシュレス決済の仕組み（クレジットカードや電子マネー等の使い方・注意点）※このテーマで高校用の授業で動画2本製作予定
- ⑦ 成年年齢引き下げに伴って増加が予想されるトラブルについて
- ⑧ マルチ商法や情報商材、副業サイト等の悪質商法に係るトラブルへの対応
- ⑨ 定期購入トラブル（健康食品や有料アプリのサブスク等）
- ⑩ 製品の安全性（通販による海外取引、リコール製品のフリマ出品等）
- ⑪ 消費生活センターへの相談の仕方（相談メモの作成、証拠の準備）
- ⑫ クーリング・オフ制度、消費者契約法（クーリング・オフの仕方、適用範囲）

■ その他デジタルコンテンツ（アプリ／e-ラーニング）

QUIZ

クイズ形式

①「契約のしやすさ」得点クイズ

未成年者取消権やクーリング・オフなど、契約上の基礎知識を知っているかをクイズ形式でテストし自己採点し、理解を深める。



心理テスト

②「騙されやすさ」心理テスト

数問から十数問の質問に対する回答を選択肢から選ぶことで、悪質商法への騙されやすさ等の心理的傾向を分析する。



仮想体験シミュレータ

③「デジタル取引」体験

ネット通販やフリマアプリ、及びキャッシュレス決済等のデジタル取引を仮想体験する。

④「ローンシミュレータ」

ローン払いに関し、購入金額、支払い期間・回数及び利息を設定すると、月々の支払額や総支払額を計算・表示できる。

⑤「お金の管理（未来設計）」

月々の収入と支出の入力を通じて、お金の管理に関する基礎知識、及びやり方を身につけるための家計管理機能を有するコンテンツ。

e-ラーニング

⑥成人（若年層）向け

意思決定の失敗を、若年層に多い消費トラブルの事例を紹介。

トラブルに巻き込まれない為の思考方法を学ぶ。消費生活に必要な基礎知識を高校生向け授業の教材から抜粋し学ぶ。

⑦成人（中高年者層）向け

50代以降の経済管理において知ってほしい知識を、中高年に多く見られるトラブル事例で紹介。

トラブルに巻き込まれない為の思考方法を学ぶ。また、消費生活に必要な基礎知識を高校生向け授業の教材から抜粋し学ぶ。

デジタルコンテンツとして7本 開発します。

■ アプリ（その他デジタルコンテンツ）

※アプリのイメージ



| POINT |

- ✓ブランディングのトーン＆マナーに合わせたUI開発
- ✓イラストを多用することで直観的に学び、理解できるUX開発
- ✓「クイズ形式」・「心理テスト」・「仮想体験シミュレータ」・「e-ラーニング」のカテゴリーで準備
- ✓視聴済コンテンツが区別でき、次のステップに進められる
- ✓理解・操作しやすいUI（ユーザーインターフェイス※以下UI）開発
- ✓不要な通信をしない
- ✓オフラインでの利用が可能
- ✓ブラウザベースで操作できる

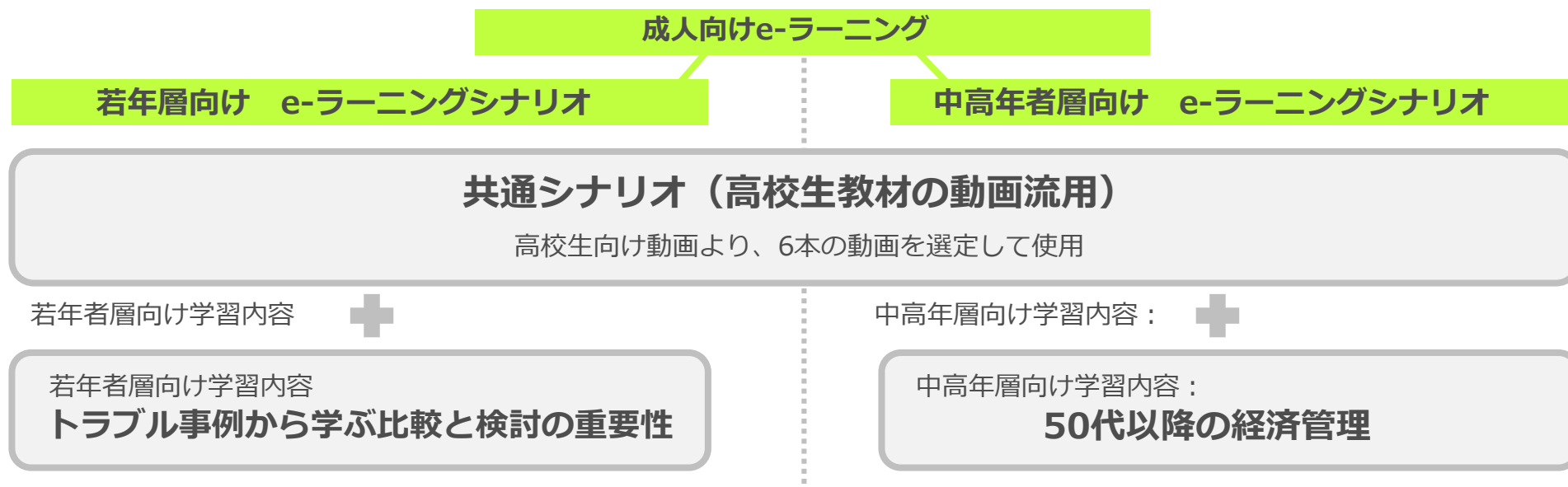
図解や動画だけでは分かりづらいポイントを、体験しながら学んでもらいます。

■e-ラーニング（その他デジタルコンテンツ）

| POINT |

- ✓若年層と中高年層では、異なる特徴の消費トラブルがある傾向があるので、
各層毎に各1本のe-ラーニングを用意。計2本のe-ラーニングを作成します。
- ✓各e-ラーニングは5つのテーマを学習する内容とします。
- ✓消費生活の基礎知識から、各世代ごとに気をつけなければならない事項を学べる内容とします。
- ✓1つのテーマは、動画と、動画の理解度を確認するクイズ&解説で構成。
- ✓e-ラーニングを途中でやめる場合、再開の際は前回の離脱点から継続再生が可能。
- ✓ブランディングのトーン&マナーに合わせたUI（ユーザーインターフェイス※以下UI）開発。
- ✓共通のシナリオは、高校生教材を流用し、制作コストを抑えます。
- ✓不要な通信をしない ✓オフラインでの利用が可能 ✓ブラウザベースで操作できる

■成人向けe-ラーニング構成イメージ



■e-ラーニング（その他デジタルコンテンツ）

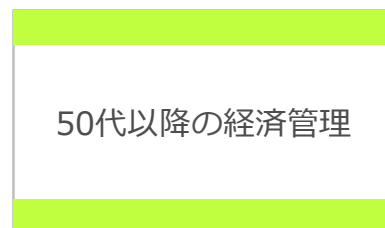
◆ e-ラーニングは下記のような画面遷移で学習します。

① ポータルサイトより
e-ラーニングの選択



② e-ラーニングの実施

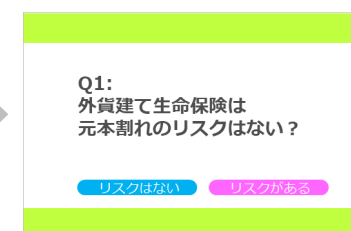
A. 学習テーマを確認



B. 動画でテーマを学習

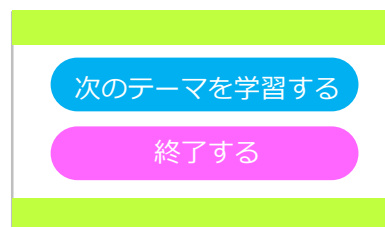


C. 理解度確認クイズ&解説
※動画の理解度を確認



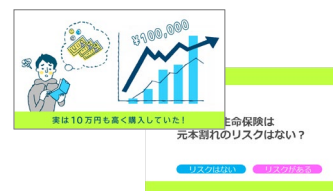
D. 進むor終了

※終了する場合、
次回、継続再開可能



E. 次の学習テーマ

次テーマがA~Dの流れで進行
全部で5つのテーマについて学ぶ



③ 管理者の進捗管理方法



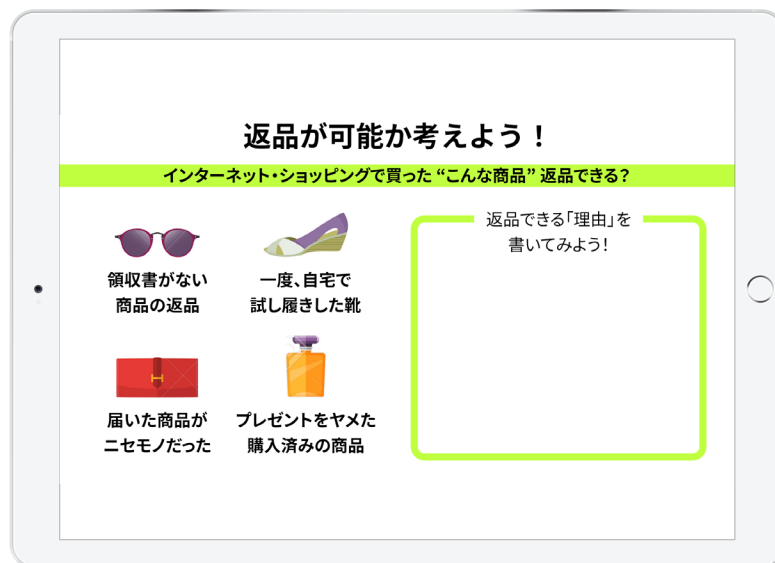
アンケートフォームに集計

- 学習履歴
(学習状況一覧含む)
- アンケート履歴
(回答一覧含む)
- アンケート作成機能
(独自アンケートを作成)

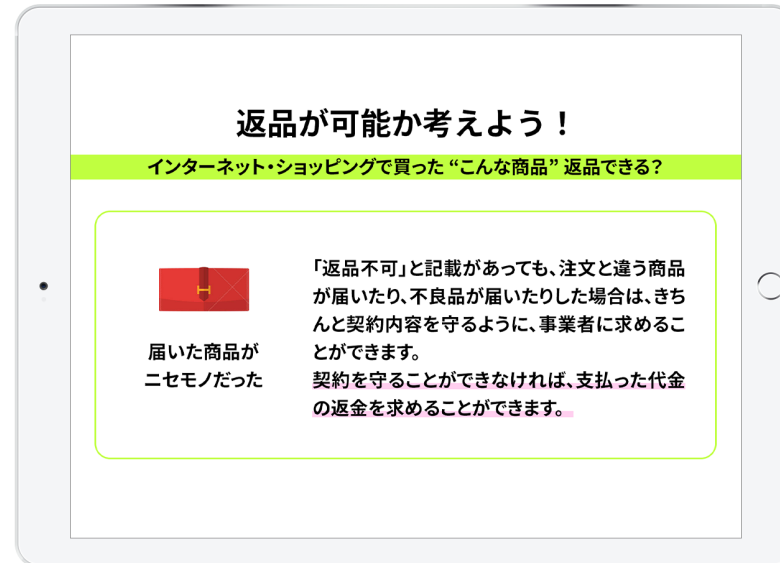
学習履歴がとれるのは
Webアプリのみです。

各世代に必要な知識を一貫して学ぶことができるようにします。

■ ワークシート



ワークシート 入力画面イメージ



ワークシート 解説イメージ

| POINT |

- ✓ Microsoft Office（Powerpoint、Word等）、PDF形式の電子ファイルで作成。
- ✓ ワークシート内に書き込み可能。
- ✓ 印刷やスクリーン投影やオンライン／オフライン授業に対応可能。
- ✓ googleフォームなどにより、回答の閲覧機能を有する。
- ✓ 直接スライドを編集でき、各ニーズに合わせてよりカスタマイズすることができる。
- ✓ ブランディングのトーン＆マナーに合わせたUI開発。
- ✓ イラストを多用し、直観的に学ぶことで理解できるレイアウト開発。

課題解決による思考の活性化と結果を共有する教材とします。

■ 教員用指導手引書

◆ 教員用指導手引書ラフイメージ



教員用指導書 イメージ

【2：教材の使い方とポイント】

※【2：教材の使い方とポイント】では、内容ごとに教材の操作手順、手順に応じてどのような説明をするか、どのような問いかけを生徒にするか、といったことを記載する。

② 自己の傾向を把握「契約のしやすさ得点」を確認しよう

【生徒】



「操作方法」
①タブレット上で各自がアプリを操作し、得点を算出する。
②他人からの影響をどの程度受けやすいのかを確認。

「ポイント」
●●●●●

【教員】

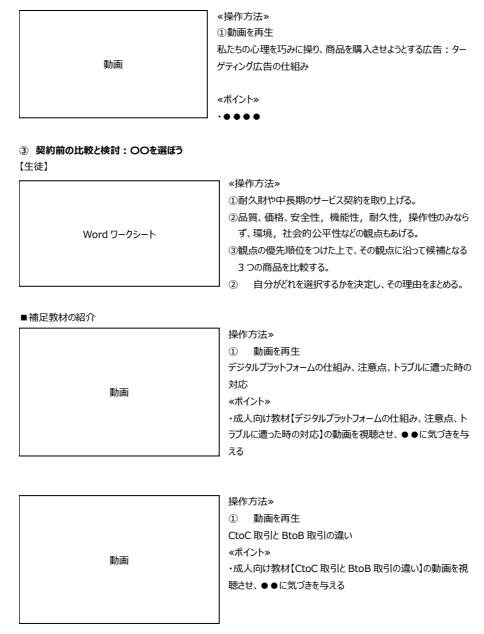


「操作方法」
①クラス全員の得点分布を縦棒グラフで表示して共有する。
②
③



「ポイント」
グラフから「クラス全体の傾向」を紹介する。
「いばん」「不正解」が多かった質問項目などから、「うちのクラスは、こういう傾向がある人が多いね」「この設問に半数以上ひっかかっているね」など、クラスの傾向の観点から話をふくらませる。

教材の使い方とポイント（ラフ）



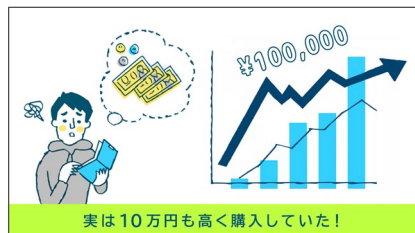
| POINT |

- ✓ 「指導計画」のフォーマットに即した全体の流れを説明。
- ✓ 各教材の使い方や画面を説明。
- ✓ 指導のポイント、図や写真による分かりやすい解説、ノート部分への手引きの記載、想定質問等から構成される教員用指導手引書を作成。
- ✓ Microsoft Office（Powerpoint、Word等）、PDF形式の電子ファイルで作成。

■ 制作教材の制作数と用途

| ポータルサイト |

動画 12本



見て学ぶ



指導箇所の明確化
授業の活性化

アプリ 5本



操作・体験して学ぶ

e-ラーニング 2本



自ら学ぶ

テキスト ●本



深く理解する

ワークシート ●本

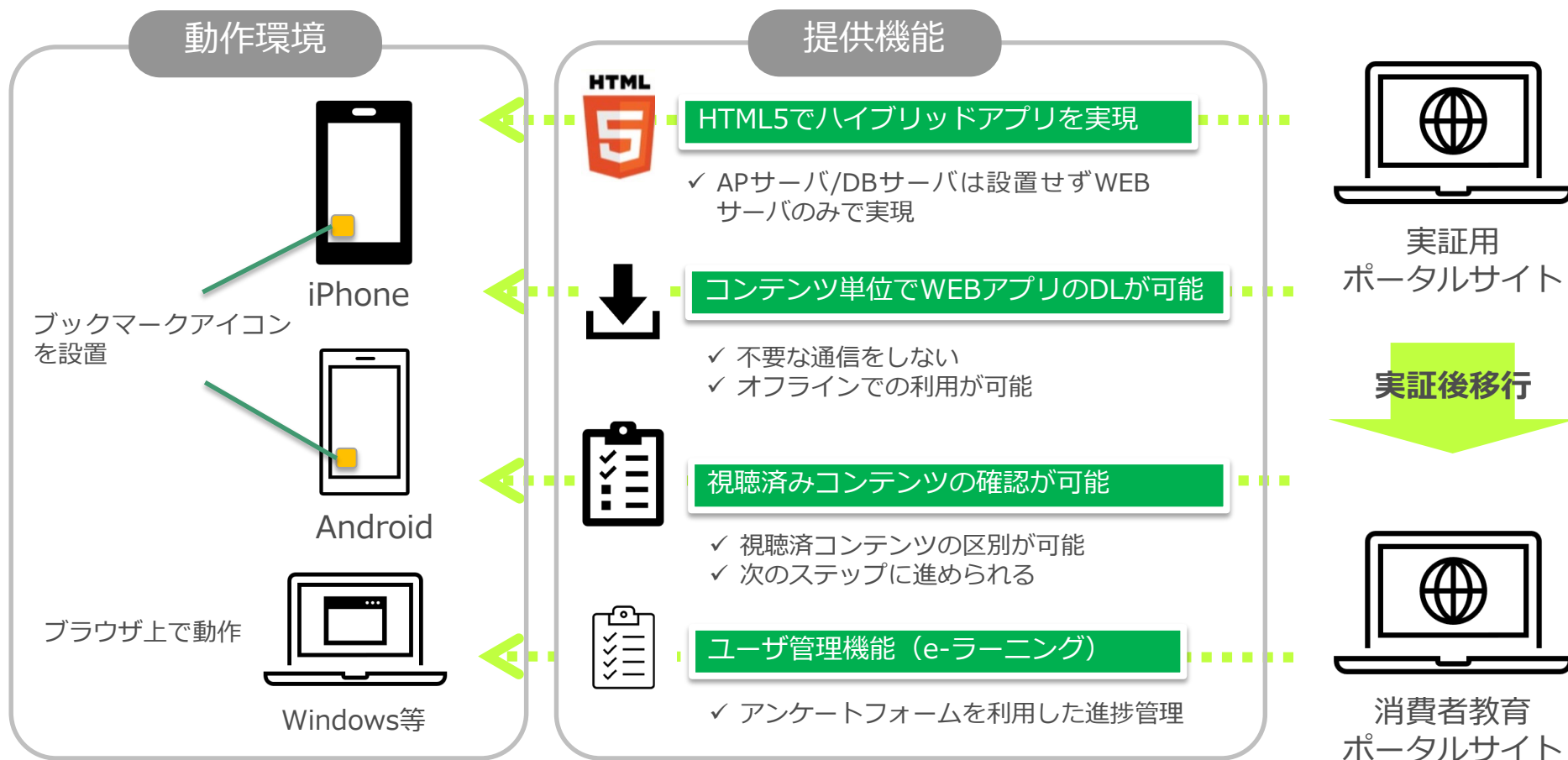


思考を活性化
結果の共有

コンテンツは授業・研修の流れで使用でき、コンテンツ単独でもテーマを学べる教材とします。

■ 動作環境・提供機能

◆スマートフォン・タブレット・PC（Windows等）で動作するマルチプラットフォームを提供します。



<動作環境について>

■ PC

- ・ Microsoft Edge 最新版 (Windows 10) ・ Safari 最新版 ・ Google Chrome 最新版
- ・ OS : Windows8.1以上、MacOS 10.13以上

■ スマートフォン・タブレット

- ・ iOS 13以上、iPadOS13以上、Mobile Safariブラウザ
 - ・ Android OS 6.0以上、Chromeブラウザ
- ※Internet Explorerは対応しません。

かしこくはじめよう

消費生活

Think your Life & Money

高校生向けシナリオ及び教材

■ 指導モデル

時数 テーマ	主な学習内容	評価規準
1 情報の収集・ 比較と意思決定	<ul style="list-style-type: none"> ・意思決定の失敗によるトラブル ・契約しやすさ得点チェック ・多面的な比較と検討 	<ul style="list-style-type: none"> ・財・サービスを購入する際に、多面的な観点から比較検討ができる。（知識・技能） ・批判的思考に基づいて主体的に意思決定し、まとめたり、発表したりしている。（思考・判断・表現）
2 購入と契約	<ul style="list-style-type: none"> ・契約の重要性 ・電子商取引での契約 ・BtoCとCtoCの留意点 	<ul style="list-style-type: none"> ・電子商取引における契約の特徴を知り、契約の原則や消費生活における多様な契約と電子商取引での契約の留意点を理解している。（知識・技能） ・契約のタイミングを理解し、責任ある契約の仕方を考えることができる。（思考・判断・表現）
3 支払いと 信用取引	<ul style="list-style-type: none"> ・キャッシュレス決済 ・信用取引 	<ul style="list-style-type: none"> ・現金以外の支払い手段について、仕組みと特徴を理解している。（知識・技能） ・信用取引の特徴と留意点について理解している。（知識・技能）
4 消費者の 権利と責任	<ul style="list-style-type: none"> ・消費者保護制度 ・製品事故の予防と対応 ・消費者相談窓口の活用 	<ul style="list-style-type: none"> ・特に未成年・成年の法律上の責任の違い(未成年者取消権の有無)について理解するとともに、クーリング・オフ、消費者契約法など消費者保護制度について理解している。（知識・技能） ・製品の安全性確保の取組を理解するとともに、安全確保のために消費者がとるべき行動を考えることができる。（思考・判断・表現）
5 生涯を見通した 経済の管理	<ul style="list-style-type: none"> ・経済の管理と計画の重要性 ・収支の管理 ・貯蓄と借入 	<ul style="list-style-type: none"> ・生活設計・マネープランゲームを通して、人生における収入と支出の関係に気付き、その関係について考えられている。（主体的に学習に取り組む態度） ・家計における支出の種類や貯蓄について知り、自分の生活と経済の関わりについて理解している。（知識・技能）

■ 1限目 テーマ：情報の収集・比較と意思決定

学ぶこと

- ✓ 自分の性格と傾向の把握
- ✓ 合理的な意思決定が妨げられる場面
- ✓ 意思決定のプロセス
- ✓ 契約前の比較と検討

手法と目的

意思決定の際に冷静な心理状態の元で、様々な情報を比較検証する。



中長期に影響する重要な決定には、プロセスを踏まえて慎重に行うこと。

使用するツール

アプリ : 「契約のしやすさ得点」を確認しよう

動画 : ターゲティング広告の仕組み

テキスト : 自分が主役の生活を送る = 主体的な意思決定の力を磨くには？
意思決定のプロセス理解

合理的な意思決定が妨げられる場面を知る

電子ワークシート : 契約前の比較と検討 ※下記では、5限目に使用のワークシートを例に記載



アプリ



動画



テキスト



電子ワークシート

■ 1限目 テーマ：情報の収集・比較と意思決定

導入

① 学習目標確認

【課題】 **気づき**

『自分が主役の生活を送る＝主体的な意思決定の力を磨くには？』

展開

② 自己の傾向を把握

「契約のしやすさ得点」を確認しよう **体験**

<学習目的>

消費者トラブルに巻き込まれる危険度を得点で表示し、自分の性格・傾向を理解する。

<学習方法> **アプリ**

- ・診断テスト15問程度、Yes Noの2択方式で回答予定
- ・他人からの影響のうけやすさ・だまされやすさを診断
- ・得点とタイプを判定し、結果をクラス全員で共有



アプリ

③ 意思決定のプロセスを理解する

意思決定のプロセス理解 **理解**

<学習目的>

影響が長期にわたる決定は、プロセスを踏まえて慎重に行う必要があると理解する。

<学習方法> **パワーポイントスライド**

- ・意思決定のプロセスを解説



テキスト

④ 合理的な意思決定が妨げられる場面を知る

合理的な意思決定が妨げられる場面を知る **体験**

ターゲティング広告の仕組み **理解**

<学習目的>

意思決定において、合理的な判断が妨げられる場面が日常生活にあることを知る

<学習方法> **動画・パワーポイントスライド**

- ・動画でターゲティング広告の仕組みを解説
- ・パワーポイントスライドで、悪質商法の事例とメカニズムを紹介



動画



テキスト

⑤ 契約前の比較と検討〇〇を選ぶ

契約前の比較と検討 **体験** **理解**

<学習目的>

耐久財・中長期サービスを選ぶ際の、検討項目を考え、比較検討のプロセスを学習する。

<学習方法> **ワークシート**

- ・スマートフォンなど高校生の身近なサービスの購入を例に、3サービス程度で比較
- ・比較検討すべき事項を考える
- ・検討項目に優先順位をつけ決定をする
- ・自らに最良の選択を検討し、理由をまとめる



テキスト

まとめ

■ 1限目 テーマ：情報の収集・比較と意思決定

<p>②自己の傾向を把握「契約のしやすさ得点」を確認しよう 3分 Webアプリ タブレット上で各自がアプリを操作し、得点を算出。 →他人からの影響をどの程度受けやすいのかを確認。 ※googleフォーム等を用いてクラス全員の得点分布を縦棒グラフで確認。</p>	<p>・自分は大丈夫と過信せず、「消費者被害に遭うかもしれない」という警戒心を持つ大切さを伝える。</p>
<p>③意思決定のプロセスを理解する 2分 パワポ 教員がパワーポイントスライドを提示し、プロセスを確認する。</p>	<p>・影響が長期にわたる重大な決定は、プロセスをふまえて慎重に行うことが重要であることを伝える。</p>
<p>④合理的な意思決定が妨げられる場面を知る 15分 パワポ及び動画 ・特有の心理状態にさせることで、不要な契約を結ばせる悪質商法 ・私たちの心理を巧みに操り、商品を購入させようとする広告：典型的な手口／悪質なターゲティング広告やアフィリエイト広告などの仕組み／景品表示法違反 ⇒ターゲティング広告等の仕組み部分を動画にし、その他はパワポスライド。</p>	<p>・普段は分かっている、合理的な判断と行動ができない状況があることを伝える。</p>
<p>⑤契約前の比較と検討：〇〇を選ぼう 25分 wordワークシート（クラウドシテムのフォーム機能の活用等） 耐久財や中長期のサービス契約を取り上げる。 →品質、価格、安全性、機能性、耐久性、操作性のみならず、環境、社会的公平性などの観点もあげる。（エシカル消費やSDGsに関する補足説明も） 観点の優先順位をつけた上で、その観点に沿って候補となる3つの商品を比較する。 →観点に沿って候補となる3つの商品を比較する。 →自分がどれを選択するかを決定し、その理由をまとめる。</p>	<p>★批判的思考を基にした多面的な観点の大切さを伝えて商品を比較させる。（知識・技能：ワークシート）</p> <p>★商品の選択理由を、批判的思考を基にまとめさせ、発表させる。（思考・判断・表現：ワークシート、観察）</p>

■ 動画：ターゲティング広告の仕組み



ファーストビュー イメージ

学びの観点

- ターゲティング広告の仕組みを理解し、web上では広告配信の対象となっていることを理解する。
- ターゲティング広告を悪用したトラブルがある事を知る。

効果的演出のポイント

- 若年者層に増えている事例「高収入アルバイト」を題材に、若年者の潜在的な要望が高い「稼げる」などのワードで興味を関心を持ってもらう。
- ターゲティング広告の仕組みをインフォグラフィックスで分かりやすく解説する。
- ターゲティング広告の注意事項を提示予定。

トラブル事例	トラブル発生理由	解説	対策
	<p>Ex)</p> <p>①検索サイトで「高収入アルバイト」と検索</p> <p>②SNS上でも広告が出てくるようになった</p>	<p>ターゲティング広告の仕組みを単純解説</p>	<p>行動履歴を収集させないようにする</p>

ターゲティング広告にまつわる
トラブル事例の紹介

■ 騙されやすさ診断アプリ その他デジタルコンテンツ

①診断テスト15問程度
Yes Noの2択で回答



画面遷移 イメージ

②自分の他人からの
影響の受けやすさ・
だまされやすさを診断



③得点とタイプ判別



④クラス全員で結果を共有



| POINT |

- ✓消費者トラブルに巻き込まれる危険度を得点とタイプで表示します。
- ✓タイプ診断で自分の性格・傾向を理解する。
- ✓ブランディングのトーン＆マナーに合わせたUI開発にします。

| タイプ別診断について |

- ✓動物などの高校生にも分かりやすカテゴリでタイプを診断。別案として戦国武将タイプ診断なども可能です。

■ ワークシート

※5限目時使用のワークシートを例に記載

成人からのマネープラン

解答用紙

参考資料

参考資料と回答用紙で構成するワークシート

【ワークシートでの実施一例】

こちらの例では20～65歳までのプランですが、20代、30代編の2編にする事も可能です。

学びの観点

- ・ 収入と支出のバランスを考えた生活設計を考える。

ポイント

- ・ 支出する項目でコストが大きいものがどの程度あるのかを把握し、収入に占める割合などを理解する。

効果的演出のポイント

- ・ 職業における、生涯年収モデルを知る（平均値を基準に算出）
- ・ 住居や生活費、中長期にかかわる商品・契約、その他大きな買い物などの主要な支出がどの程度のコストになるかを把握する。
- ・ なるべく複雑な計算はなくし、大きな視点で大まかな支出ポイントと金額を把握する事ができるツールとする。

●コンテンツ内容

Q:老後までの人生を考えてみよう。

- ①生涯収入を別紙より選択。回答用紙と別紙の参考資料で教材を構成。
- ②支出を考える。住居や生活費、中長期にかかわる商品・契約、その他大きな買い物などを別紙の参考値を元に計算。
- ③収支を掲載。
- ④2,000万円程度の貯金ができたかを計算。（老後資金について説明）
- ⑤人生におけるリスクと備え（保険）などを説明。
- ⑥同様のワークシートを再度実施。

■2限目 テーマ：購入と契約

導入

①学習目標確認

【課題】 **気づき**

『デジタル時代の様々な購入の方法とルールを理解しよう』

<学習目標>

- ・電子商取引を中心に、契約の成立や、契約前に確認すべき点（取引相手の信頼性、返品・交換の条件、禁止行為）を理解し、トラブルを防止できるようにする。
- ・特にデジタル取引は、対面よりも一層注意しなければ ならない点が多いことを確認する。



テキスト

展開

②返品が可能かどうかを考えよう

返品が可能かどうかを考えよう

体験

<学習目的>

- ・電子商取引で、意図しないものを購入してしまった場合の、返品が可能かを学習し、対面取引よりもトラブルの可能性が高いことを学習する。



電子ワークシート

<学習方法> **ワークシート**

- ・電子商取引の取引形態毎に、偽物や説明と違う商品、定期購入、イメージと違うものなどが届いた場合等に返品が可能かを考え、発表する。

③返品可否の条件とは？

契約の基礎を確認する。

契約の基礎を確認

理解

<学習目的>

- ・売買契約の基礎を学ぶ。



テキスト

<学習方法> 教員によるパワポスライドでの解説

- ・契約自由の原則、契約成立タイミング、成立後の権利と義務などを振り返る。

④電子商取引での契約とは？

電子商取引での契約とは？

理解

『デジタル取引』体験

体験

<学習目的>

- ・電子商取引特有の取り決めについて学習する。



動画



アプリ

<学習方法>

動画

- ・電子取引での契約成立のタイミングなどを、ワンクリック詐欺などを事例に学習する。

アプリ

- ・様々な電子商取引の取引画面をシミュレーション体験し、契約の成立タイミングを理解する。

⑤取引でのトラブルを防ぐための注意点をまとめよう

取引でのトラブルを防ぐための注意点

体験

理解

追加動画を使用した授業展開も可能です。

<使用教材>

動画：②デジタルプラットフォームの仕組み、注意点、トラブルに遭った時の対応

動画：③ CtoC取引（フリマサイト等）と BtoC取引の違い

<学習目的>

- ・電子商取引でのトラブルを防ぐための注意事項を知る。

<学習方法> **ワークシート**

- ・グループ毎にテーマを設定し、調べ学習を行う。

・テーマは「取引相手の信頼性の判断」

「返品・交換条件の確認方法」「CtoC取引の禁止行為」等



電子ワークシート

まとめ

■2限目 テーマ：購入と契約

<p>②返品が可能かどうかを考えよう 3分 ワークシート（話し合い・発表）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・偽物、説明と違うものが届く ・定期購入トラブル ・自分が思っていたものと、イメージの違う洋服 など <p>③なぜ返品できたり、できなかったりするの？：契約の基礎を確認 5分 パワポ</p> <p>パワーポイントスライドを見て、契約のプロセスを知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・契約自由の原則 ・契約成立タイミング ・成立後の権利と義務 <p>④電子商取引での契約とは？ 動画（5分）・シミュレーション画面での体験</p> <p>動画の視聴やシミュレーション画面の体験を通して</p> <ul style="list-style-type: none"> ・電子商取引での契約成立のタイミングとは ・ワンクリック詐欺では契約が成立していない（確認画面が必要） <p>等、契約の原則と注意点を理解する。</p> <p>シミュレーション画面で、体験できるようにする。</p> <p>⑤取引でのトラブルを防ぐための注意点をまとめよう 説明リーフレット作成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・取引相手の信頼性をいかに判断するか ・返品・交換の条件をどこで確認するか ・C to C 取引の禁止行為や禁止出品物には、何があるか <p>→班により違うテーマを振り分け、調べ学習を行う。作成した資料を掲示できるようにする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・商品の返品について話し合わせ、発表させる。 ・デジタル取引は、対面取引よりも何倍もトラブルが多いことを知らせる。 ・中学校までに学んだ売買契約の基礎を復習させる。（パワポ） ・電子商取引では、特有の取り決めがあることを確認する。（動画・シミュレーション） <p>※アプリの利用(会員)登録も契約となることを具体的な事例も含めて伝える。</p> <p>★③④を通して契約の原則や消費生活における多様な契約と電子商取引での契約の留意点を理解させる。（知識・技能：リーフレット作成準備メモ等）</p> <p>★契約のタイミングを理解し、責任ある契約の仕方について考えを深める。（思考・判断・表現：リーフレット）</p>
--	--

■ 動画：購入と契約



ファーストビュー イメージ

学びの観点

- 電子商取引の契約成立タイミングを学ぶ。
- 電子商取引では、特有の契約成立の取り決めがあることを学ぶ。

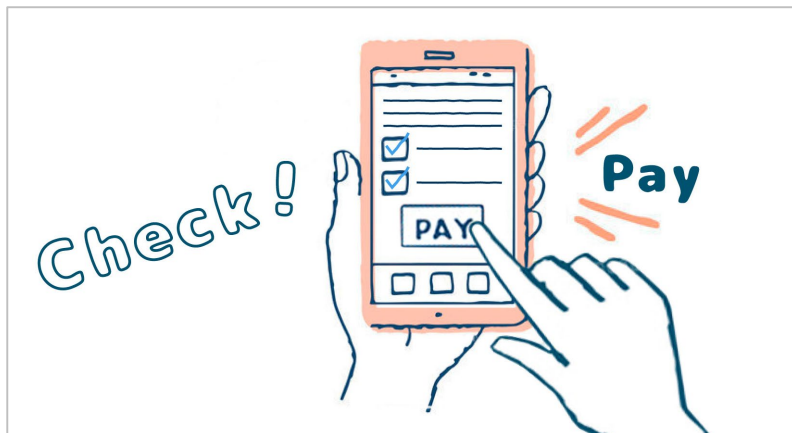
効果的演出のポイント

- 「画像クリックしたら、いきなり10万円を請求された」といったインパクトの強い題材で、若年者の興味を関心を持ってもらう。
- 電子商取引の契約をインフォグラフィックスで分かりやすく解説する。
- 電子商取引の注意事項を提示予定。

トラブル事例	トラブル発生理由	解説	対策
契約成立のタイミングがわかりづらいトラブル事例を紹介	Ex) 見ていた商品ををクリックしたら「ご契約成立、10万円請求」と表示が出てしまった！		契約成立のタイミングと、電子取引特有の決まり事を理解する

契約成立のタイミングを
単純解説

■ デジタル取引体験アプリ その他デジタルコンテンツ



イメージ

学びの観点

- ・ ネット通販とフリマアプリ（CtoC）の各サービスで、キャッシュレス決済（クレカ、電子マネー）等を利用した仮想取引を体験する。

効果的演出のポイント

- ・ ネット通販仮想店舗の取引画面を用意。
- ・ 仮想店舗で、カートに入れる体験をする。
- ・ 買い物ゲームをこなしながら、仮想取引を体験する。

アプリで電子取引で買い物をしよう！ 遷移イメージ



電子取引のチェックポイントを確認しながら、取引の流れを体験します。

■3限目 テーマ：支払いと信用取引

導入

①学習目標確認

【課題】 理解

『様々な支払いの方法の特徴と仕組みを理解しよう』

<学習目標>

- ・様々な支払い方法の特徴と仕組みを理解しよう。



テキスト

展開

②自分や身近な人が使っている支払い方法を確認しよう

自分や身近な人が使っている支払い方法を確認しよう 体験 理解

<学習目的>

- ・どんな決済手段が身の回りにあるのかを把握する。

<学習方法> ワークシート

- ・身近なものを事例（スマホ、サブスク音楽、洋服など）にそれぞれ、どのような決済方法で購入可能かを書き出す。



電子ワークシート

③支払いタイミングと信用取引を学ぼう。

支払いタイミングと信用取引 理解

<学習目的>

- ・信用取引の支払い方法と特徴を学ぶ。

<学習方法> 動画

- ・決済によって異なる支払いタイミング（前払い・即時払い・後払い）を学ぶ。
- ・クレジットカード払い（リボ、分割、一括払い）それぞれの特徴を学ぶ。



動画

④キャッシュレス決済の仕組みを理解しよう。

キャッシュレス決済の仕組み 理解

キャッシュレス決済の仕組みとは 理解

<学習目的>

- ・様々な決済方法を確認し、キャッシュレス決済の仕組みを理解する。

<学習方法> パワーポイントスライド

- ・様々なキャッシュレス決済を紹介し、多様な支払い方法を理解する。
- ・動画でカードとスマートフォンのキャッシュレス決済の支払い方法や仕組みを解説



動画



テキスト

⑤自分が使う決済手段の仕組みと注意点を説明しよう

自分が使う決済手段の仕組みと注意点を説明しよう 体験 理解

追加動画を使用した授業展開も可能です。

<使用教材>

動画：⑤お金の管理（収支予算の算出、利息（単利と複利の違い）、多重債務など）

<学習目的>

- ・キャッシュレス決済の仕組みを理解する。
- ・適切な使用方法を学ぶ

<学習方法> ワークシート

- ・キャッシュレス決済の仕組みを図解で説明。
- ・利用のしすぎを防止するために、どのような点に注意すべきか、まとめ、発表する。



電子ワークシート

まとめ

■3限目 テーマ：支払いと信用取引

②自分や身近な人が使っている支払い方法を確認しよう 3分 ワークシート

- ・知っている決済方法を挙げてみる
- ・キャッシュレス決済：スマホで音楽をダウンロードしたり電子書籍を購入したりしたい場合に、どのように支払う？

③支払いタイミングと信用取引を学ぼう 5分 動画

- ・支払いタイミング（前払い、即時払い、後払い）
- ・クレジット払いの特徴（信用取引とは、リボ払いの手数料）

④キャッシュレス決済の仕組みを理解しよう 動画／パワポ

教員がパワーポイントスライドを提示し、様々な支払い方法を確認する。

- ・キャッシュレス決済の支払い方法（カード／スマートフォン）
- ・自分が使っている、または使ってみたいと思っているキャッシュレス決済の仕組みを、パワーポイントスライドで図解する（穴埋め形式など）

⑤決済手段の注意点を説明しよう ワークシート(パワポ)

- ・利用しすぎを防止するために、どのような点に注意すればよいかをまとめる（ペアになり、1人が作成係、もう1人は説明係になる
→前後の班で、自分たちの内容を紹介する。

・多種多様な支払い方法があるが、まずは支払いタイミングを意識することが重要であることを知らせる。

・クレジットは借金であり、慎重な利用が必要であることを知らせる。
・セキュリティ保護の重要性について伝える。

・支払い方法やタイミング、どの口座と紐づけられているのかを確認し、理解できるようにする。

・利用しすぎを防止するために必要な方法（例：前払い方式、メール等支払い履歴、家計簿アプリ等の有効活用）を考えさせる。

★現金以外の支払い手段について、仕組みと特徴を理解させる。（知識・技能：ワークシート）

■ 動画：支払いタイミングと信用取引



ファーストビュー イメージ

学びの観点

- 決済により支払いタイミングが異なることを理解する。
- 信用取引について理解する。
- リボ払いの利便性と注意事項を学ぶ。

効果的演出のポイント

- 若年層にとって「同じ商品を10万円高く買ってしまった」というインパクトの強い題材を取り上げ、なぜ、10万円高く買ってしまったのかを考えてもらう。
- リボ払いをインフォグラフィックスで分かりやすく解説。
- 信用取引や支払いのタイミングについても解説。
- リボ払いの注意事項を説明。

トラブル事例	トラブル発生理由	解説	対策
<p>実は10万円も高く購入していた！</p>	<p>Ex) クレジットカードの支払い方法を 「リボ払い」にしていた</p>	<p>「リボ払い」の仕組み、 信用取引についての単純解説</p>	<p>支払いのタイミングと 「リボ払い」の注意事項を理解</p>

信用取引のトラブル事例

■ 動画：キャッシュレス決済の仕組み



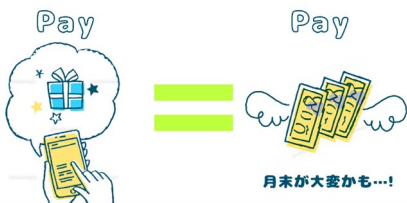
ファーストビュー イメージ

学びの観点

- 様々なキャッシュレス決済の方法を知る。
- カードの場合とスマートフォンの場合でそれぞれ学ぶ。

効果的演出のポイント

- 月末に思わぬ大金の請求が来てしまった！思いがけない多額の請求を事例に、キャッシュレス決済の仕組みを紹介。
- カード系やスマートフォン系等、多様化するキャッシュレス決済の種類ごとに、支払い方法を解説。
- キャッシュレス決済の注意事項を説明。

トラブル事例	トラブル発生理由	解説	対策
 <p>キャッシュレス決済の仕組みとは？</p>	<p>Ex)</p> <p>「ついつい買っていた…」</p> <p>現金とは違いカードでの支払い はお金を使っている感覚が薄れる</p>	<p>「キャッシュレス決済」の 仕組みと、カードとスマホの 支払い方法についての単純解説</p>	<p>「キャッシュレス決済の 仕組みと注意事項」を理解する</p>

キャッシュレス決済の
トラブル事例

3-3-4 高校生向けシナリオ 4限目

■4限目 テーマ：消費者の権利と責任

導入

①学習目標確認・前々回の授業の振り返り

【課題】 気づき

『契約に問題が生じた場合、どのような救済方法があるだろうか？』

<学習目標>

- ・「電子取引での契約をやめられる／やめられない」場合のケースを振り返る。
- ・「契約に問題が生じた場合」には、どのように対処したらよいのかを学ぶ。



テキスト

展開

②「消費者保護制度」とは何かを理解する

消費者保護制度とは？

体験

消費者保護制度とは何か

理解

<学習目的>

- ・「消費者保護制度」について理解する。

<学習方法> 動画・パワーポイントスライド

- ・動画で消費者保護制度、製品安全確保をそれぞれ紹介。
- ・パワーポイントスライドで消費者問題から消費者を守る仕組みが作られてきた流れを説明する。



動画



テキスト

③【クイズ】

このトラブルはどの制度で救済できるだろうか？

クイズ：このトラブルはどの制度で救済できるだろうか？

理解

<学習目的>

- ・特に新成人が消費トラブルに巻き込まれることが多い事実を伝え、万が一のトラブル時に、どのような消費者保護制度で身を守れるかを理解する。

<学習方法>

- ・未成年者取消、クーリングオフ等、消費者契約の具体的事例をあげる。
- ・どのような保護制度が適用できるかを理解する。
- ・ネットショッピングは注意が必要であることも伝える。



電子ワークシート

④消費生活センターについて理解する

消費生活センターについて

体験

消費生活センターについて理解する

理解

<学習目的>

- ・消費生活センター・消費生活相談員について知る。
- ・必要があれば活用する。

<学習方法> 動画・パワーポイントスライド

- ・動画で消費生活センター・消費生活相談員の業務内容を解説。
- ・パワーポイントスライドで、消費トラブルの際に消費者センターや、事業者に相談することを学び、地域のセンターの場所等を知る。



動画



テキスト

⑤相談メモを作成する

相談メモを作成してみよう

体験

理解

追加動画を使用した授業展開も可能

⑩ 製品の安全性（通販による海外取引、リコール製品のフリマ出品等）

<学習目的>

- ・消費トラブルにあった際に、第三者に相談するのに必要な情報を理解する。

<学習方法> ワークシート

- ・事例をもとに、消費者センターに相談する事を想定し、相談のメモを電子ワークシートを使って作成する。



電子ワークシート

まとめ

3-3-4 高校生向けシナリオ 4限目

■4限目 テーマ：消費者の権利と責任

<p>③「消費者保護制度」とは何かを理解する 10分 パワポ及び動画（5分）</p> <ul style="list-style-type: none">・消費者保護制度：未成年者取消権、クーリング・オフ、消費者契約法・製品安全確保：製造者責任法PL法、リコール制度 <p>→消費者問題から消費者を守る仕組み：消費者庁の設置、クーリング・オフ制度、PL法、消費者契約法などの制定が行われてきたことを理解する。</p> <p>（クーリング・オフの対象がどのようなものかを伝える。通信販売やCtoCは対象にならない）</p>	<p>・成立した契約は原則やめることができないが、成立後の契約を白紙に戻したり途中でやめたりできる制度があることを知らせる。</p> <p>★製品の安全性確保の取組を理解し、安全確保のために消費者がとるべき行動を判断している。（思考・判断・表現：パワポ及び動画）</p>
<p>④クイズ：このトラブルはどの制度で救済できるだろうか？ 15分 ワークシート</p> <p>様々な問題に対し、どのような消費者保護制度が使えるかを考える。</p>	<p>・様々な方法でトラブル救済の可能性があるので、適切なルートで相談することを知らせる。</p>
<p>⑤消費生活センターについて理解する 5分 パワポ及び動画（5分）</p> <p>消費生活センター、国民生活センターの業務、説明。</p> <p>→188でつながる、地域のセンターの場所。</p>	<p>・トラブルに遭った場合、消費生活センターに相談することが確実であり、悪質商法の情報を共有することにつながることを知らせる。</p>
<p>⑥相談メモを作成する 10分 ワークシート（クラウドシステムのフォーム機能の活用等）</p> <p>被害のケースを用いて、実際に相談することを想定し、相談のメモを作成する。</p>	<p>★未成年・成年の法律上の責任の違い（未成年者取消権の有無）と、消費者保護制度について理解させる。（知識・技能：ワークシート、パワポ及び動画）</p>

■ 動画：消費者保護制度とは



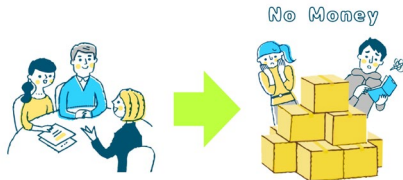
ファーストビュー イメージ

学びの観点

- 消費者問題から消費者を守る仕組みがあることを学ぶ。
- 消費者庁の役割と消費者を守る代表的な制度（クーリング・オフ制度、PL法、リコール制度）を学ぶ。

効果的演出のポイント

- インパクトある事例を紹介。例えば、「無料体験」や「90%OFF」などお得なイベントなどに参加したら、思わぬ高額商品を買ってしまったなど。
- 消費者を消費トラブルから守る制度や消費者庁の役割を解説します。

トラブル事例	トラブル発生理由	解説	対策
 <p>体験のつもりが…買わされちゃった!</p>	<p>Ex) 「無料体験しませんか」という誘惑に釣られて行って、高額な商品を買わされた</p>	<p>「消費者を守る制度」があることを説明する単純解説動画</p>	<p>「消費者を守る制度」を理解する</p>

消費者制度で保護される
トラブル事例

■ 動画：消費生活センターの理解




ファーストビュー イメージ

学びの観点

- 消費生活センターや国民生活センターの役割を学ぶ。
- 費トラブルが生じた際、一人で抱え込まないで、第三者に相談できることを知る。
- また相談メモ方法についても紹介。

効果的演出のポイント

- 「まさか、消費者トラブルにあってしまった!」「どうすればいいかわからない」といった身近にふりかかる可能性がある事例で興味を喚起する。
- 消費トラブルが起きた時に、消費者生活センターや国民生活センターに相談できることを知る。
- センターに相談する際のポイントを紹介。

トラブル事例	トラブル発生理由	解説	対策
 <p>消費生活センターって何??</p>	<p>Ex) トラブルに遭ったとき、 どこに相談していいかわからない</p>	<p>解説 消費生活センターの利用について の単純解説動画</p>	<p>対策 消費生活センターの 相談方法について理解する</p>

消費者トラブルにあっ
てしまった事例

3-3-5 高校生向けシナリオ 5限目

■5限目 テーマ：生涯を見越した経済の管理

導入

①学習目標確認

【課題】 **理解**
『限りあるお金を人生で最大限に有効活用するためには、どうすればよいだろうか？』

<学習目標>

- ・生活設計・マネープランゲームを通して、人生における収入と支出の関係に気づき、理解する。



テキスト

展開

②生活設計・マネープランゲーム20歳代

非消費支出について

生活設計・マネープランゲーム20歳代

理解

体験

<学習目的>

- ・中長期にかかわる消費イベントを題材に、イベントに関する支出を把握する。
- ・収入とのバランスを考え、資金計画の必要性を学ぶ。

<学習方法> パワーポイントスライド・ワークシート

- ・非消費者支出について、パワーポイントスライドで紹介。
- ・ワークシートを使い、収入、支出（非消費支出、基本生活支出）、貯蓄を考える。



テキスト

③生活設計・マネープランゲーム30歳代

- ・人生の三大支出
- ・ローンの仕組みとメリット・デメリット
- ・保険の役割

生活設計・マネープランゲーム30歳代

理解

体験

<学習目的>

- ・30代に生じる中長期にかかわる消費イベントやアクシデントなどの支出について考える。
- ・三大支出についての理解。

<学習方法> パワーポイントスライド・ワークシート

- ・それぞれのテーマについて、パワーポイントスライドにて解説。
- ・ワークシートを用い、結婚・子育てや住居購入、自動車購入などの題材をテーマに必要資金を把握し、生活設計を考える。



テキスト

④考察

20～30 歳代の人生の疑似体験を通して、各自が気付いたことを班で共有

<学習目的>

- ・生活設計の大切さに気付く。

<学習方法>

- ・マネーゲームプランを通して、各自が気付いたことを書き出し、発表する。

⑤まとめ・発表

まとめ・発表

成人向けアプリ「ライフプラン体験アプリ」や「ローンシミュレータ」などを活用した授業も可能です。

まとめ

3-3-5 高校生向けシナリオ 5限目

■5限目 テーマ：生涯を見越した経済の管理

<p>②生活設計・マネープランゲーム 20歳代 10分 ワークシート、エクセル（グラフが自動作成できるようにテンプレートを準備するなど）</p> <p>20歳代の人生について疑似体験する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・職業（収入）の決定 ・支出の計算（非消費支出・基本生活支出） ・貯蓄の計算 ・自動車の購入 <p>③生活設計・マネープランゲーム 30歳代 22分 ワークシート、エクセル（グラフが自動作成できるようにテンプレートを準備するなど）</p> <p>30歳代の人生について疑似体験する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・結婚、子育て ・住居購入とローン ・自動車の買い替え ・保険加入 ・イベント&アクシデント <p>④考察 5分</p> <p>20～30 歳代の人生の疑似体験を通して、各自が気付いたことを班で共有する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・どのような職業に就き、どの程度の収入を得たいか考えさせる。 ・非消費支出について説明する。パワポ <p>★生活設計・マネープランゲームを通して、人生における収入と支出の関係に気付き、その関係について考えようとしている。（主体的に学習に取り組む態度：ワークシート、エクセル、観察）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人生の三大資金を説明する。パワポ ・ローンの仕組みとメリット・デメリットを説明する。パワポ ・保険の役割を伝える。パワポ
--	---

かしこくはじめよう

消費生活

Think your Life & Money

成人向けテーマ及び教材

■全体フレーム

主たる対象者 コンテンツ	主な学習内容	研修の目的
共通事項	①契約と取引 ②決済と信用取引	<ul style="list-style-type: none"> ・契約のタイミングを理解する。 ・電子商取引における契約、BtoC、CtoC取引の特徴を理解する。 ※デジタルプラットフォームの仕組み、注意点、トラブル対応 ・キャッシュレス決済について、仕組みと特徴を理解する。 ・信用取引の留意点について理解する。
共通事項	<ul style="list-style-type: none"> ・消費者保護制度 ・消費者相談窓口の活用 	<ul style="list-style-type: none"> ・特定商取引法で規定しているクーリング・オフ、消費者契約法、特定商取引法など消費者保護制度を理解する。 ・消費者トラブルに遭った際の対応について理解する。 ※クーリング・オフの行使の仕方 ※消費生活センターへの相談の仕方
若年者 e-ラーニングアプリ① トラブル動画5分① アプリ①	・意思決定の失敗、多面的な比較と検討	<ul style="list-style-type: none"> ・財・サービスを購入する際に、多面的な観点から比較検討し、批判的思考に基づき主体的に意思決定することの重要性を理解する。 ※若年者に多い消費者トラブル事例と対応策紹介 悪質商法：マルチ商法や情報商材、副業サイト 定期購入トラブル：化粧品や有料アプリのサブスク 等
中高年 e-ラーニングアプリ② トラブル動画5分② アプリ②	・生涯を見越した経済の管理	<ul style="list-style-type: none"> ・50歳代以降の生活設計・マネープランを通して、人生における収入と支出の関係について考える。 ※中高年に多い消費者トラブル事例と対応策紹介 退職金や年金に係る資産運用詐欺・トラブル 悪質商法：詐欺サイト、マルチ商法、副業サイト 定期購入トラブル：健康食品のサブスク 等

若年者向け

導入

①学習目標確認

研修の目的・構成・目次を示す。

デジタル化が進む社会において、消費者がデジタル機器・サービスの利便性を活かしつつ消費者トラブルに遭わないようにするための知識・能力を身に付けること

展開

②契約と取引

- ・契約のタイミングを理解する。
- ・電子商取引における契約、CtoC取引の特徴を理解する。
※デジタルプラットフォームの仕組み、注意点、トラブル対応策を説明

<学習目的>

- ・電子商取引の契約成立のタイミングを紹介し、ワンクリック詐欺では契約が成立しない（確認画面が必要）ことを伝える。
- ・支払いタイミングを意識し、クレジットは借金であって慎重な利用検討が必要であることを伝える。

③決済と信用取引

- ・キャッシュレス決済について、仕組みと特徴を理解する。
- ・信用取引の留意点について理解する。

<学習目的>

クレジット払いの特徴（信用取引とは。リボ払いに関する正しい知識、手数料）

④意思決定の失敗・多面的な比較と検討

- ・財・サービスを購入する際、多面的な観点から比較検討し、批判的思考を養い、それに基づき主体的に意思決定することの重要性を理解する。

<学習目的>

- ※若年者が遭うことが多いトラブル事例と対応紹介
- 悪質商法：マルチ商法や情報商材、副業サイト
- 定期購入トラブル：お試しをうたう化粧品や有料アプリのサブスク 等
- ⇒具体的なトラブル事例と注意点を動画で紹介
- 金銭に加え個人情報の詐欺にも触れる
- ⇒理解を深める／問題解決に役立つアプリを提供
- ・具体的なトラブル事例紹介とともに、トラブル予防・回避のために必要な知識や対応方策について説明し、動画は予防策・解決策を示して単独で内容を完結させる

⑤消費者保護制度・消費者相談窓口の活用

- ・クーリング・オフ、消費者契約法など消費者保護制度を理解する。
- ・消費者トラブルに遭った際の対応について理解する。

<学習目的>

- クーリング・オフの行使の仕方
- 消費生活センターへの相談の仕方の疑似体験等
- ・一方的に事業者が有利な契約は取り消せるなど救済の可能性がある一方、クーリング・オフはネット通販や店舗購入には適用されないなど制限もあることを伝える。
- ・消費生活センターに相談してアドバイスを受ける際のコツ（契約書の保存、質問事項のメモ用意 等）を紹介する。

まとめ

上記の学習内容の理解度を選択肢から正答を選ぶ方式でテストする。

※繰り返しテストできるようにする。※各問の回答後に解説ページを設けて理解を深める。解説には予防策・解決策に触れ、学習内容を復習できる記載にする。※（一度も間違えずに）全問正解すると合格とする

中高年向け

導入

①学習目標確認

研修の目的・構成・目次を示す。

デジタル化が進む社会において、消費者がデジタル機器・サービスの利便性を活かしつつ消費者トラブルに遭わないようにするための知識・能力を身に付けること

展開

②契約と取引

- ・契約のタイミングを理解する。
- ・電子商取引における契約、CtoC取引の特徴を理解する。
※デジタルプラットフォームの仕組み、注意点、トラブル対応策を説明

<学習目的>

- ・電子商取引の契約成立のタイミングを紹介し、ワンクリック詐欺では契約が成立しない（確認画面が必要）ことを伝える。
- ・支払いタイミングを意識し、クレジットは借金であって慎重な利用検討が必要であることを伝える。

③決済と信用取引

- ・キャッシュレス決済について、仕組みと特徴を理解する。
- ・信用取引の留意点について理解する。

<学習目的>

クレジット払いの特徴（信用取引とは。リボ払いに関する正しい知識、手数料）

④生涯を見越した経済の管理と消費トラブル

- ・50歳代以降の生活設計・マネープランを通して、人生における収入と支出の関係について考える。
- ・中高年が遭うことが多いトラブル事例と対応方策を理解する。

<学習目的>

- 退職金や年金に係る資産運用詐欺・トラブル
- 悪質商法：詐欺サイト、マルチ商法、副業サイト
- 健康器具・食品に関する消費者トラブル 等
- ⇒具体的なトラブル事例と注意点を動画で紹介
- 金銭に加え個人情報の詐欺にも触れる
- ⇒理解を深める／問題解決に役立つアプリを提供
- ・具体的なトラブル事例紹介とともに、トラブル予防・回避のために必要な知識や対応方策について説明し、動画は予防策・解決策を示して単独で内容を完結させる

⑤消費者保護制度・消費者相談窓口の活用

- ・クーリング・オフ、消費者契約法など消費者保護制度を理解する。
- ・消費者トラブルに遭った際の対応について理解する。

<学習目的>

- クーリング・オフの行使の仕方
- 消費生活センターへの相談の仕方の疑似体験等
- ・一方的に事業者が有利な契約は取り消せるなど救済の可能性がある一方、クーリング・オフはネット通販や店舗購入には適用されないなど制限もあることを伝える。
- ・消費生活センターに相談してアドバイスを受ける際のコツ（契約書の保存、質問事項のメモ用意 等）を紹介する。

まとめ

上記の学習内容の理解度を選択肢から正答を選ぶ方式でテストする。

※繰り返しテストできるようにする。※各問の回答後に解説ページを設けて理解を深める。解説には予防策・解決策に触れ、学習内容を復習できる記載にする。※（一度も間違えずに）全問正解すると合格とする

■ 成人向け教材について

成人向けの教材は、推奨するテーマを一式にしたe-ラーニングと、学習テーマを扱うアプリ、動画で構成します。

成人向け教材

学習方法	教材形式	教材テーマ・内容
世代毎に必要なテーマを一式で学習	e-ラーニング	成人向け（若年者層）e-ラーニング 成人向け（中高年者層） e-ラーニング
テーマ毎に個別教材で学習	アプリ	消費生活 基礎知識クイズ ローンシミュレータ
	動画	<ul style="list-style-type: none"> ・契約の基礎知識、ネット通販での契約成立 ・デジタルプラットフォームの仕組み、注意点、トラブルに遭った時の対応 ・CtoC取引（フリマサイト等）とBtoC取引の違い ・お金の管理（収支予算の算出、利息（単利と複利の違い）、多重債務など） ・キャッシュレス決済の仕組み（クレジットカードや電子マネー等の使い方・注意点） ・成年年齢引き下げに伴って増加が予想されるトラブルについて ・マルチ商法や情報商材、副業サイト等の悪質商法に係るトラブルへの対応 ・製品の安全性（通販による海外取引、リコール製品のフリマ出品等） ・消費生活センターへの相談の仕方（相談メモの作成、証拠の準備） ・クーリング・オフ制度、消費者契約法（クーリング・オフの仕方、適用範囲）

| POINT |

- ✓ 成人向けの消費生活に関する知識が学べるe-ラーニング（若年者向けと中高年者向け）を作成。
- ✓ テーマに沿った動画、アプリが個別に視聴・体験できるコンテンツ群で構成する。
- ✓ 企業研修・個人学習まで幅広いニーズにこたえられる構成を目指す。

■ 成人向け動画

◆成人向けの動画として、下記テーマに沿った動画を10本制作します。

■ マーカーのものは高校生用教材と同一教材
■ マーカーは成人向け教材

■ 動画制作テーマ

成人向けシナリオ及び
eラーニングに紐づくもの

- ① 契約の基礎知識、ネット通販での契約成立
- ⑥ キャッシュレス決済の仕組み（クレジットカードや電子マネー等の使い方・注意点）
- ⑦ 成年年齢引き下げに伴って増加が予想されるトラブルについて
- ⑧ マルチ商法や情報商材、副業サイト等の悪質商法に係るトラブルへの対応
- ⑪ 消費生活センターへの相談の仕方（相談メモの作成、証拠の準備）
- ⑫ クーリング・オフ制度、消費者契約法（クーリング・オフの仕方、適用範囲）

成人向け動画単体として
制作するもの

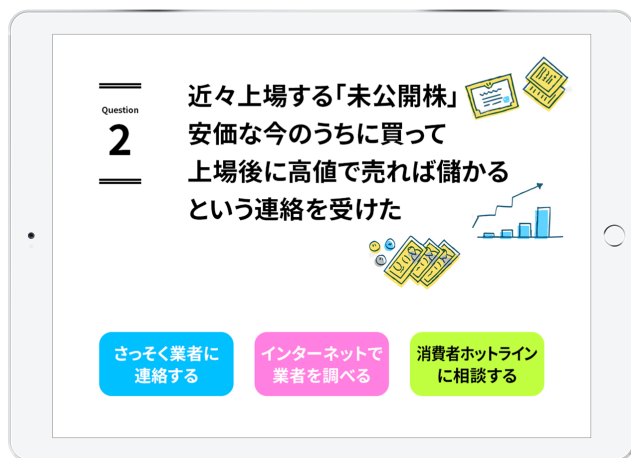
- ② デジタルプラットフォームの仕組み、注意点、トラブルに遭った時の対応
- ③ CtoC取引（フリマサイト等）とBtoC取引の違い
- ⑤ お金の管理（収支予算の算出、利息（単利と複利の違い）、多重債務など）
- ⑩ 製品の安全性（通販による海外取引、リコール製品のフリマ出品等）

| POINT |

- ✓ ちょっと難しい内容を分かりやすく、動画で視覚的・聴覚的に伝え、理解を促す。
- ✓ ブランディングのトーン＆マナーに合わせたUI開発。
- ✓ イラストを多用し、直観的に学ぶことで理解できるUX開発。

■ その他デジタルコンテンツ（アプリ）

◆ 「消費生活 基礎知識」クイズ



イメージ画像 選択式クイズ

学びの観点

- 売買契約の基礎知識の理解力をクイズで確認する。

ポイント

- 契約の基礎知識や、未成年者取り消し権、クーリング・オフ制度などをクイズ形式で楽しく学ぶ。

| POINT |

- ✓ 設問を簡易な質問調とし、サクサク読めて、回答できる、ゲーム感覚のアプリとする。
- ✓ クイズの正答数を点数化で表示。
- ✓ 問題の解答後、解説ページを挟み理解できてない内容について学びの機会を作る。
- ✓ ブランディングのトーン＆マナーに合わせたUI開発。
- ✓ イラストを多用し、直観的に学び、理解できるUX開発。

クイズを楽しみながら、消費の基礎知識を解説で学べます。

■ その他デジタルコンテンツ（アプリ）

◆ ローンシミュレータ

※画像はイメージです



返済金額がしきい値を越えるとアラートがでる

<手法>

いくつかの課題を用意

ローンシミュレータを使って、課題の条件をクリアしよう。

<ローンシミュレータ機能>

「収入」「借入額」「金利」「返済期間・回数」が選択できるようになっている。

「返済総額」「月々の返済金額」が変動する。

収入の設定によって、返済金額が一定を越えるとアラート等が出る。

学びの観点

- ・ ローンの仕組みを、シミュレータを使って理解する。
- ・ ローンを組む際の要素は「借入額」「金利」「返済期間・回数」によって「返済総額」「月々の返済金額」が変わることを理解する。

効果的演出のポイント

- ・ 収入設定をはじめに行い、ローンの組み方によって、生活に影響を及ぼす可能性があることを視覚的にわかるようにする。

■ 課題例 1

200万円（年率3%の場合）借り入れの場合、月々の返済金額が20,000円以下にするには、何年の返済になるかをシミュレータを使って確認しよう。その場合、いくら利息を払っているかも確認しよう。

■ 課題例 2

200万円（年率6%の場合）借り入れの場合、月々の返済金額が20,000円以下にするには、何年の返済になるかをシミュレータを使って確認しよう。その場合、いくら利息を払っているかも確認しよう。

ローンの組み方の要素を操作し、返済総額と月返の変動関係を知ってもらいます。

■ その他デジタルコンテンツ（アプリ）

◆ ライフプラン体験アプリ：どんな日常生活が送れるか考えよう



イメージ画像 コスト感や生活への影響を考えます

学びの観点

- ・収入と支出のバランスを考えた生活設計を考える。

ポイント

- ・収入を理解する。
- ・支出項目と、大よその費用感を把握する。
- ・中長期材の購入には計画が必要であることを学ぶ。

【課題（例）】

決められた生活費で、どんな日常をおくるか考えてみよう！
生活に必要なものに、どの程度のコストがかかっているかを知ろう。
海外旅行に行く資金100万円をためよう！

【演出プラン（例）】

選んだアイテムにパラメータが設定されており、
生活をレーダーチャートを表示
パラメータの例：楽しい・貯蓄・浪費・など

<手順>

- ・職業を選択（4～5種類） 収入決定。
- ・毎月の収入の中でどんな暮らしができるか考える。
 - ・非生活支出、光熱費は強制減額。
- ・生活に必要な項目を選択、住居、スマホ、クルマなど欲しいもののアイコンをどんどん集める。
それぞれに金額が設定されており、生活費が削られていく。

- ・生活費を確認。
（生活には支出が伴う事を学ぶ）
- ・残金を貯蓄や投資に廻す金額とする。
- ・3年経過で100万円を貯めれているか確認。
海外旅行イベントに。
貯蓄などを駆使して、無事、海外にいけるか。
- ・突発的にトラブルイベントが発生。

■ その他デジタルコンテンツ eラーニング① 若年層向け

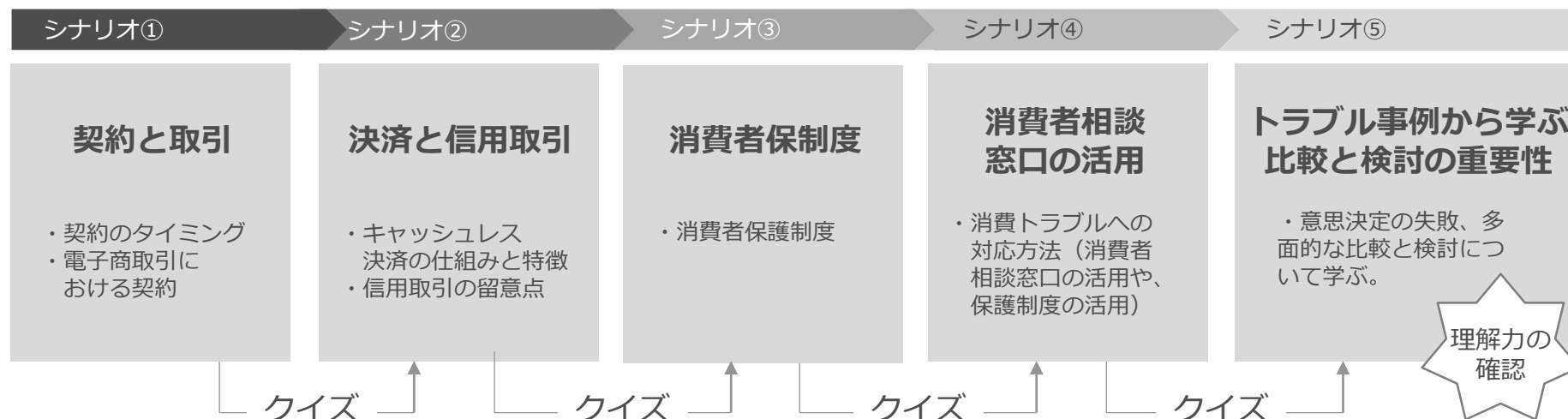


学びの観点

- ・ 若年者をターゲットとした消費トラブルや多様化する電子商取引・決済の実態を説明。
- ・ トラブル時の消費者保護制度・消費者相談窓口などについて理解する。
- ・ トラブルに遭わないための知識と、対処法を学ぶ。
- ・ 比較と検討の重要性を学ぶ。

ポイント

- ・ 動画視聴とその動画の理解度を確認するクイズで学習進度を確認する。



■ その他デジタルコンテンツ e-ラーニング② 中高年者層向け

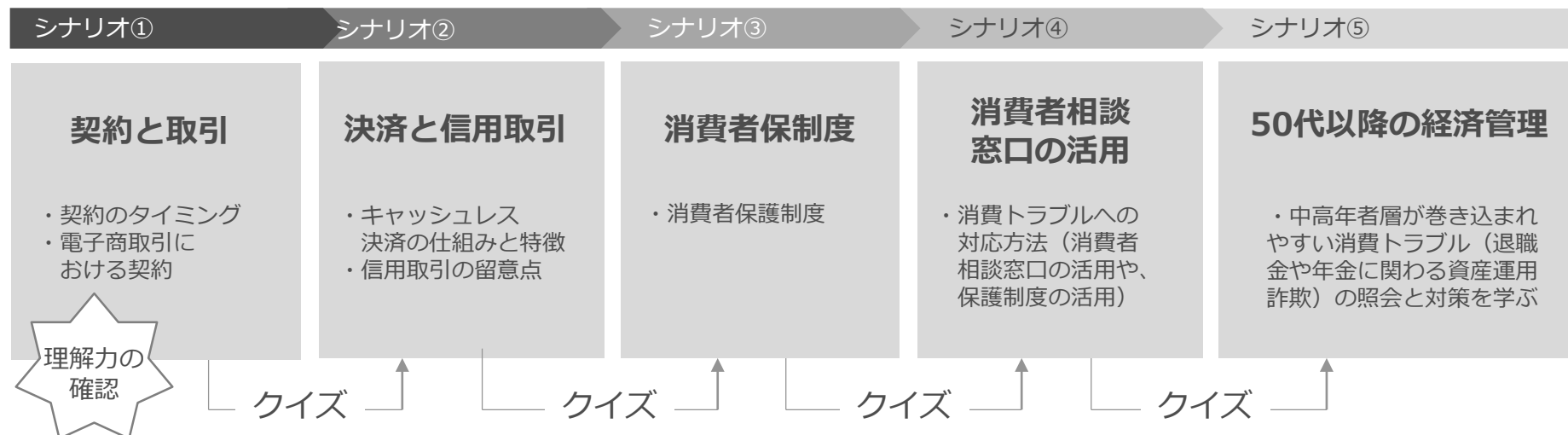


学びの観点

- ・ 中高年者層が巻き込まれやすい消費トラブルや多様化する電子取引・決済の実態を説明。
- ・ トラブル時の消費者保護制度・消費者相談窓口などについて理解し、
- ・ トラブルに合わないための知識と、対処法を学ぶ。
- ・ 50代以降の生活設計やマネープランについて考える。

ポイント

- ・ 動画視聴とその動画の理解度を確認するクイズで学習進度を確認する。



かしこくはじめよう

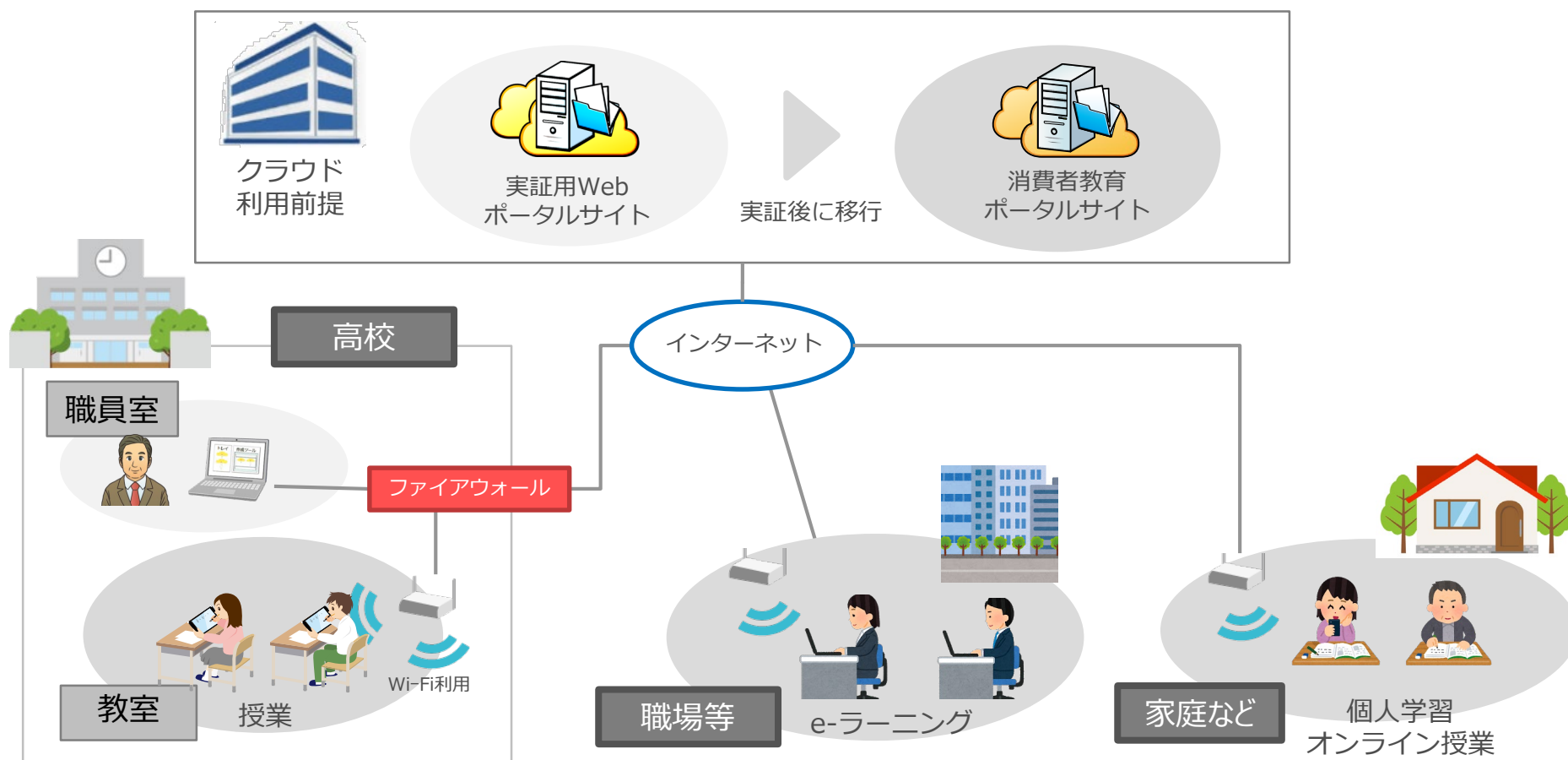
消費生活

Think your Life & Money

Webポータルサイト

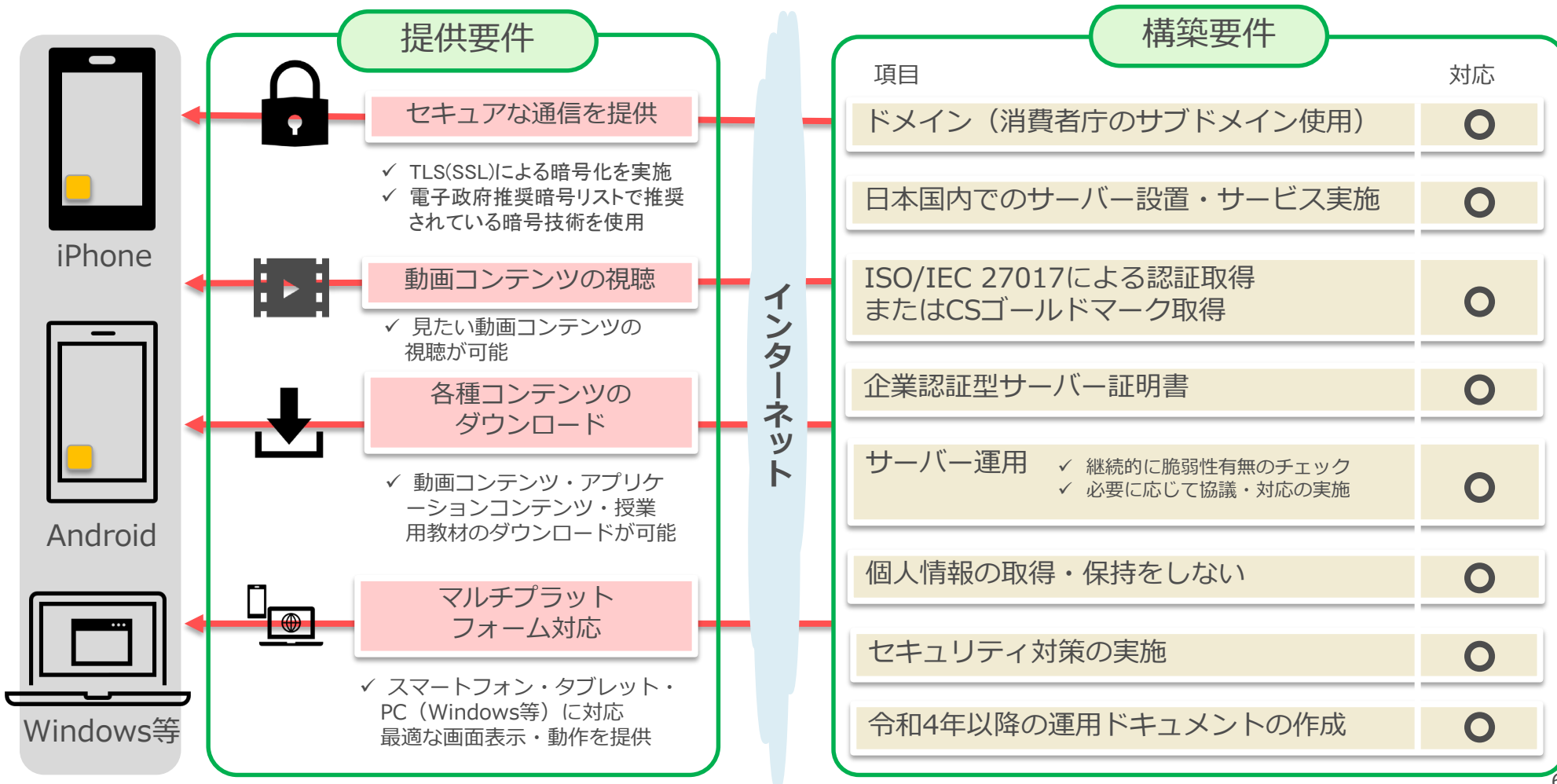
■ 学習環境の提供イメージ

- ◆ タブレットやスマートフォンが普及し、インターネットが社会インフラの一部となり、加えて現在では新型コロナウイルス感染症の拡大等による新しい生活様式への変化が起きています。
- ◆ Webポータルサイトを通じて、様々なスタイルに対応したプラットフォームをご用意することで、より学びやすい学習環境をご提供いたします。



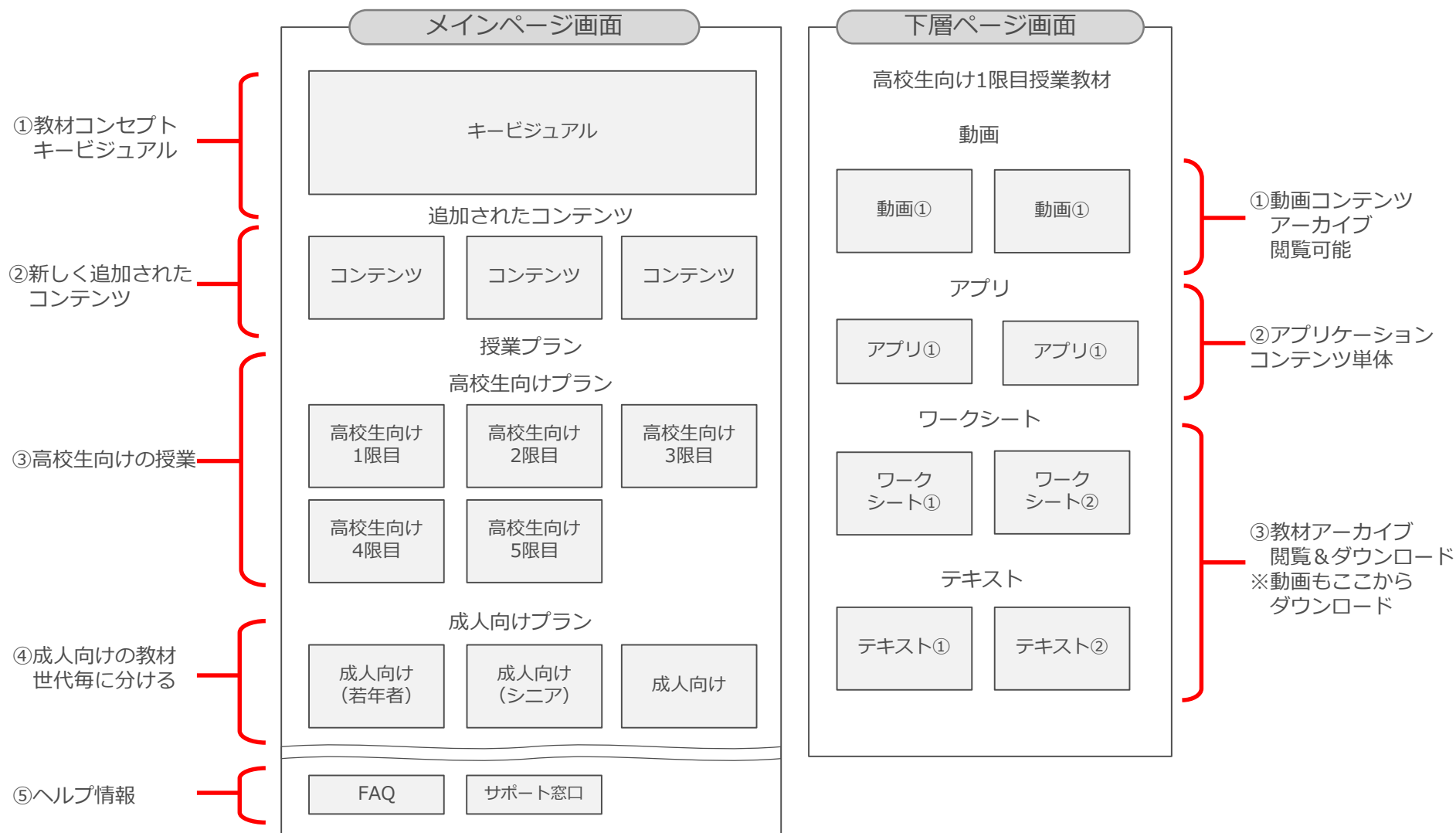
■ 構築・提供要件

- ◆ スマートフォン、タブレット、PC（Windows等）で動作するマルチプラットフォームを提供します。
- ◆ 消費者庁の定める技術仕様に基づき構築します。詳細は消費者庁が定める有識者会議での承認を得ます。
- ◆ 令和4年度以降も継続して運用可能となるよう、必要な手続等を明示しドキュメント化します。



■ Webポータルサイト 提供イメージ

◆ Webポータルサイトメインより、全てのコンテンツへアクセスが可能です。



■ Webポータルサイト 教員向け・高校生向け授業提供ページ：イメージ

◆ Webポータルサイトメインより、全てのコンテンツへアクセスが可能です。

高校生向け 授業選択画面



学習内容を表示

授業の選択画面
授業を押下すると、
必要な教材が表示

教員は生徒に授業のURL
を生徒に通知（メールや
QRコードの印刷を配
布）し、授業を進めます。

高校生向け 教材選択画面



【動画】
授業で使用する
動画データを表示

【アプリ】
授業で使用する
ダウンロードデータを表示

かしこくはじめよう

消費生活

Think your Life & Money

啓発用デジタル教材の
作成に係る作業の取り組み

■ 教育者用操作マニュアル作成

- ◆ 教育者向けに、アプリケーション操作について説明したマニュアルを作成いたします。
- ◆ 今回のご提案では、基本教育者が操作マニュアルを熟読して利用するものを想定していないため、簡易的な操作マニュアルを作成いたします。
- ◆ 書式、体裁、内容等は、消費者庁の定める有識者会議等で協議の上決定いたします。

● 操作マニュアルイメージ



ポータルサイト

操作方法まで載っ
ていてとっても使
いやすいわ♪



必要に応じ、ポータルサイト上に簡易的な操作マニュアルを作成いたします

より分かり易く、より使いやすく

かしこくはじめよう

消費生活

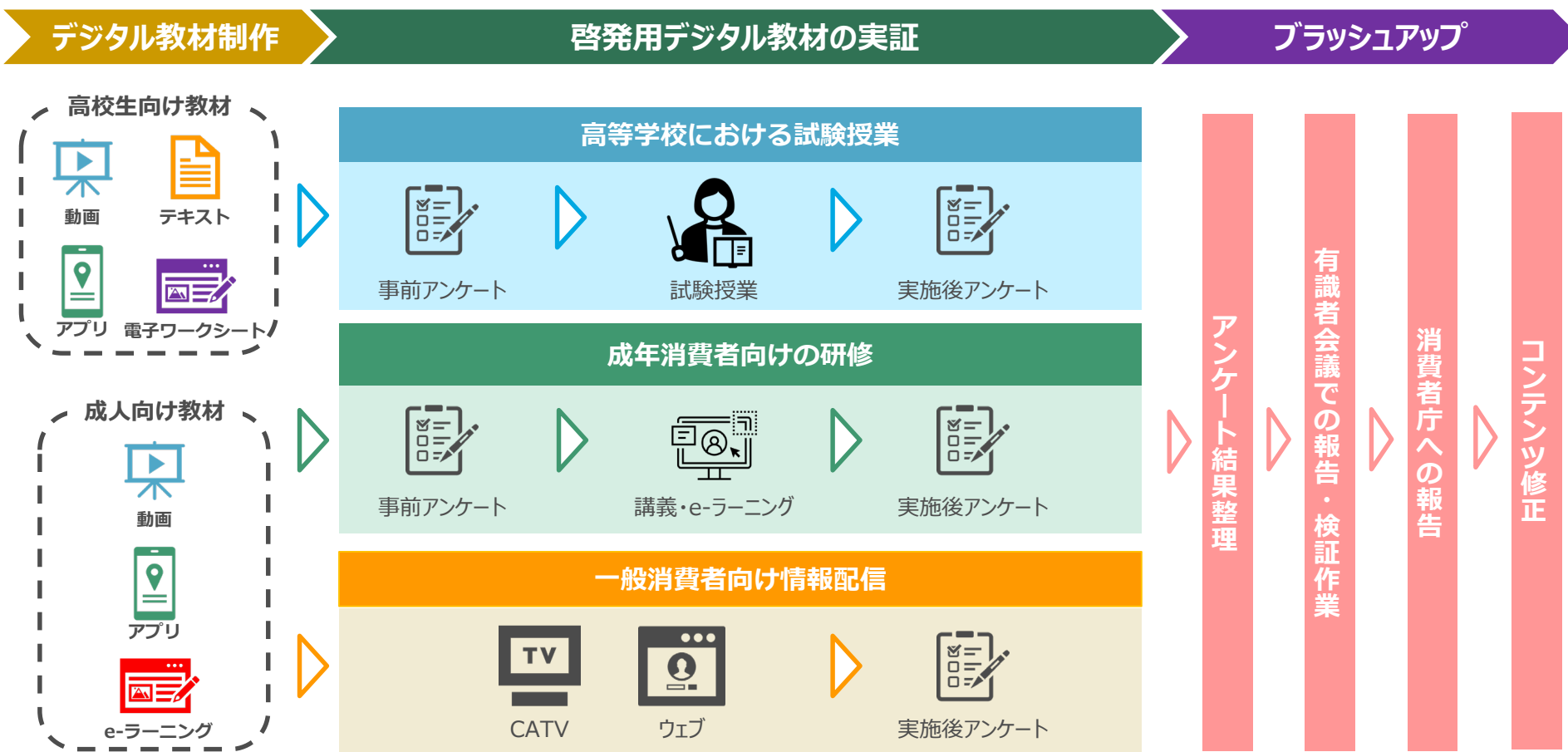
Think your Life & Money

啓発用デジタル教材に係る
実証事業の実施

3-7 啓発用デジタル教材に係る実証事業の実施

制作した啓発用デジタル教材が、各世代に向けた効果的な消費者教育教材となっているか、内容検証及び当該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施致します。内容検証、啓発手法の検証から得られたアンケート結果をもとに、全国展開に向けたコンテンツのブラッシュアップを実施致します。

実証事業の全体像は以下のイメージになります。



3-7-1 各世代への実証事業について

「3-3 高校生向けシナリオと教材」、「3-4 成人向け教材」にて制作したコンテンツに対する、各世代での実証事業について事業支援期間、支援回数、支援する研修方式、提供物品を表にまとめると以下になります。実証内容および実証環境等に関しては、各世代の実証として後述します。

	事業実施期間、支援回数	支援する授業、研修方式等	提供物品
高等学校における試験授業 → 3-7-2へ	<ul style="list-style-type: none"> 令和3年10月1日から令和4年3月31日まで 1クラスにつき5回まで (計 2校×クラス数×授業回数) 	<ul style="list-style-type: none"> 対面授業およびオンライン授業（オンライン授業は1クラスにつき1回まで） 	<ul style="list-style-type: none"> 高校生向け各種授業用教材 試験授業に必要なかつ不足している物品 オンライン授業に必要な物品
成年消費者向けの研修 → 3-7-3へ	<ul style="list-style-type: none"> 令和3年10月1日から令和4年3月31日まで 研修対象事業所にて1回以上 	<ul style="list-style-type: none"> 講義およびe-ラーニング方式 	<ul style="list-style-type: none"> 成年向け各種講義用教材 研修に必要なかつ不足している物品 サポート窓口
一般消費者向け情報配信 → 3-7-4へ	<ul style="list-style-type: none"> 令和3年10月1日から令和4年3月31日まで 	<ul style="list-style-type: none"> CATV配信、Web配信の配信準備支援 	<ul style="list-style-type: none"> 動画コンテンツ その他デジタルコンテンツ ※Webポータルサイト経由

■高等学校における試験授業

- ◆ 消費者庁指定の徳島県内高等学校2校において、教員が、「3-3 高校生向けシナリオと教材」にて制作したコンテンツを用いた家庭科の試験授業を行う際に、支援業務を実施します。
- ◆ 試験授業の実施状況等を調査・分析し、制作したコンテンツ等が授業を実施するために効果的な内容となっているかを確認致します。
- ◆ 令和3年10月1日から令和4年3月31日までの期間で、1クラスにつき5回まで試験授業の支援を行います。
- ◆ 授業形式は、対面授業またはオンライン授業（必要な場合、オンライン授業は1クラスにつき1回まで）を想定しております。

啓発用デジタル教材の提供・ 教員研修

- ・ 啓発用デジタル教材一式を家庭科教員へ提供を致します
- ・ 2校の家庭科教員向けに、教員研修を行います

試験授業

- ・ 試験授業を現地で支援致します
- ・ 試験授業の視察対応

オンライン授業

- ・ オンライン授業を支援致します

アンケート

- ・ 教員及び生徒に授業前後でアンケートを実施します
- ・ 教員から対面インタビューまたは座談会を行います

■ 啓発用デジタル教材の提供・教員研修

- ◆ 啓発用デジタル教材一式を家庭科教員へ提供を致します。
- ◆ 2校の家庭科教員向けに、教員研修を通じて、各デジタル教材と実証用Webポータルサイトの説明会を行います。

① 啓発用デジタル教材一式の提供

- デジタル教材一式をWebポータルサイトを通じて、提供致します。
- デジタル教材一式は右に示します。

提供するデジタル教材一式

- 高校生向け動画教材
- 高校生向けアプリ教材
- 高校生向けワークシート

② 教員研修

- 通常授業に関しても、授業用教材を中心に、各啓発用デジタル教材の使い方を教員研修で実施致します。

研修内容

- 家庭基礎指導計画モデルに沿った形式で、1時限分でモデルを作り、説明致します。また、2時限目以降の差分を併せて説明致します。
- 所要時間として、1～1.5時間程度を想定しております。

研修時期

- 本コンテンツの準備状況と合わせて実施日を決定いたします。
- 県教育委員会の要望がございましたら、時期をご相談の上、別日に補足説明を実施致します。

研修場所

- 新型コロナウイルス感染症の感染拡大状況を鑑み、オンライン教員研修を実施致します。

研修担当

- 弊社研修主担当1名、各啓発用デジタル教材制作者数名で対応致します。

■ 試験授業

- ◆ 家庭科教員に指導計画モデルに沿った授業を実施頂くにあたり、以下の通り支援を行います。支援内容については、消費者庁、及び学校関係者でご相談の上、決定致します。
- ◆ 有識者会議メンバー、その他関係者が試験授業の見学を行えるよう高等学校と調整致します。
- ◆ 試験授業の様子を記録し、調査報告書に記載致します。

授業用教材の支援

事前支援

- ✓ 授業準備段階で、啓発用デジタル教材の使い方・不明点をオンライン支援

授業同席

- ✓ 2校の指定クラスへ初回授業に同席
- ✓ 教員および生徒へコンテンツ利用時の支援

試験授業見学の対応

現地視察

- ✓ 有識者会議メンバー、その他本事業関係者の現地見学調整

情報提供

- ✓ 現地視察当日撮影した写真・動画を現地視察できなかった有識者メンバーへ提供

■オンライン授業

- ◆ 新型コロナウイルス感染症拡大による、緊急事態宣言発令等で登校が出来ずオンライン授業になった場合、教員は学校から、生徒は自宅からウェブ会議システムを通じて授業に参加します。
- ◆ オンライン授業に必要な物品を提供致します。また、操作説明を実施致します。
- ◆ オンライン授業の様子を記録し、調査報告書に記載致します。

事前確認、教員研修

- ✓ オンライン授業実施のための環境準備（ハードウェア・ソフトウェア）
- ✓ 通常授業とは異なる、オンライン授業の特殊性を踏まえた授業構成の提案、モデル授業の実演
- ✓ 全国で実施しているオンライン授業の汎用的なやり方に沿い、教員指導書にオンライン授業時の留意点を記載（以下、例を記載）
 - ・ 生徒側のマイク、カメラは通常オフ
 - ・ ブレイクアウトルームでのグループワーク

当日支援

- ✓ 期間中にご指定の1クラスに1回、オンライン授業に同席
- ✓ 各種授業用教材の使い方およびオンライン授業時のトラブルを支援

サポート窓口設置

- ✓ オンライン授業環境のサポート
- ✓ オンライン授業内容のサポート

■ 成年消費者向けの研修

- ◆ 消費者庁指定の企業事務所において、企業社員向けに、「3-4 成人向け教材」にて制作したコンテンツ（動画コンテンツ、その他デジタルコンテンツ）を用いた研修業務を実施します。
- ◆ 研修の実施状況等を調査・分析し、制作したコンテンツ等が効果的な内容となっているかを確認します。
- ◆ 令和3年10月1日から令和4年3月31日までの期間で、企業事業所にて1か所につき、1回支援を行います。
- ◆ 研修形式は、対面による講義及びe-ラーニングを想定しております。

デジタル教材の提供・担当者への研修

- ・ 啓発用デジタル教材一式を提供致します
- ・ 企業の研修責任者に各デジタル教材の説明会を行います

研修実施

- ・ サポート窓口にて、研修のサポートを受け付けます
- ・ 企業での講義の様子を記録致します

アンケート

- ・ 企業の研修受講者に授業前後でアンケートを実施致します

■ デジタル教材の提供・担当者への研修

- ◆ デジタル教材一式を企業の研修責任者に提供致します
- ◆ 企業の研修責任者に研修教材の説明会を行います

① 啓発用デジタル教材一式の提供

- デジタル教材一式をWebポータルサイトを通じて、提供致します。
- デジタル教材一式は右表になります。

提供するデジタル教材一式

- 成人向け動画教材
- 成人向けアプリ教材
- 成人向けe-ラーニング

② 啓発用デジタル教材説明会

- e-ラーニング教材を中心に、各啓発用デジタル教材の使い方を説明致します。

説明会内容

- 成人向け講義シナリオ（分科会で議論）に沿った形式で、特定の世代（若年層等）を題材に説明します。
- 所要時間として、1～1.5時間程度を想定しております。

時期

- 本コンテンツの準備状況と合わせて実施日を決めます。
- 補足の研修が必要な場合は、時期を相談の上、別途オンラインにて対応致します。

説明場所

- 新型コロナウイルス感染症の感染拡大状況を鑑み、オンラインでの説明会を実施致します。

説明担当

- 弊社研修主担当1名、各啓発用デジタル教材制作者数名で対応致します。

■研修実施

- ◆ 企業にて、講義シナリオに沿った講義を実施頂くにあたり、以下の通り支援を行います。支援内容については、消費者庁および企業関係者でご相談の上、決定致します。
- ◆ 企業での講義の様子を記録し、調査報告書に記載致します。

講義研修の支援

事前支援

- ✓ 講義、研修準備段階でオンライン支援致します

研修同席

- ✓ 企業の初回講義に同席
- ✓ 講義者、受講者側双方のフォローを行います

e-ラーニング研修のサポート

マニュアル配布

- ✓ e-ラーニング研修の操作マニュアル（企業担当者向け）を配布致します

サポート窓口

- ✓ サポート窓口を設置し、企業研修担当者からの問い合わせを受け付けます
- ✓ 平日9:00～18:00（お盆や年末年始は除く）において、使用確認や動作確認などの問合せ対応を行います

FAQ作成

- ✓ ポータルサイト上に、FAQを準備致します

■ 一般消費者向け情報配信

- ◆ 徳島県内のCATVネットワーク及びWebを介して、一般消費者向けに、「3-4 成人向け教材」にて制作したコンテンツ（動画コンテンツ、及びその他デジタルコンテンツ）を配信することを想定しております。
- ◆ CATVネットワーク及びWebにて参照できるように事業者と調整し、制作したコンテンツが効果的な内容となっているかを確認します。

デジタル教材の提供



情報配信



アンケート

- ・ 啓発用デジタル教材一式（成人向け動画教材、成人向けアプリ教材）を、Webポータルサイトを通じて提供致します
- ・ 情報配信準備期間にCATV事業者からの問い合わせに対応し、ご要望がございましたら、各デジタル教材の説明会を行います
- ・ 動画およびその他デジタルコンテンツの配信等に必要なご支援を致します
- ・ 情報配信準備期間に加え、情報配信期間中も、CATV事業者からの問い合わせに対応致します
- ・ CATVならびにWeb配信の様子を記録致します
- ・ 情報配信実施後に、出前講座講師や消費生活相談員等にアンケート調査を実施致します

■ 各世代アンケート実施方法

- ◆ 試験授業実施前後に、Google FormsまたはMicrosoft Formsを用いたアンケート調査を実施し致します。
- ◆ 対面インタビュー（または座談会形式）は、新型コロナウイルス感染症拡大を鑑み、ウェブ会議で実施致します。

	授業前	授業後
高等学校における 試験授業	生徒 ✓ アンケート 事前知識 アンケート結果を教員に共有し、授業準備に役立てて頂きます	生徒 ✓ アンケート 知識の習得具合 ユーザビリティ 教員 ✓ アンケート ✓ 対面インタビューまたは座談会 コンテンツ内容 ユーザビリティ 授業の組み立てやすさ 有識者 ✓ 調査レポート 授業の様子、 気になったこと、ご意見
成年消費者向けの 研修	受講生 ✓ アンケート 事前知識 アンケート結果を企業担当者に共有し、講義準備に役立てて頂きます	受講生 ✓ アンケート 知識の習得具合 ユーザビリティ 企業担当者 ✓ アンケート ✓ 対面インタビューまたは座談会 コンテンツ内容、ユーザビリティ、授業の組み立てやすさ
一般消費者向け 情報配信		出前講座講師 消費生活相談員 ✓ アンケート 配信された動画コンテンツの内容、ユーザビリティ

3-7-6 教材のブラッシュアップ

シナリオ
作成

教材制作

実証

各世代での実証の中でアンケートを実施する上で、アンケート実施計画およびアンケート項目等は有識者会議にて事前に承認を頂きます。承認頂いた項目でアンケートを実施し、アンケート結果を収集、整理を行い報告書にまとめます。弊社内独自の検証、集計も併せて報告書に記載致します。報告書を有識者会議に提出し、啓発用デジタル教材の検証を受け、有識者会議での検証結果を消費者庁にご報告致します。併せて、検証結果を内容を踏まえて、啓発用デジタル教材の修正を行います。

アンケート・レポート整理

各種アンケート

- ・高校生
- ・家庭科教員
- ・研修受講者（企業）
- ・企業研修担当会社
- ・出前講座講師
- ・消費生活相談員

対面インタビュー

座談会

- ・家庭科教員
- ・企業担当者

有識者レポート

コンテンツの有効性検証を行う上で、以下の内容が必要十分か、有識者会議に事前承認をとり、アンケートを行います。

- ・アンケート実施計画
- ・アンケート項目等

独自検証

システム検証

以下のシステム検証を想定しており、実証状況に合わせて選別。

- ・システムログ
- ・ユーザビリティテスト
- ・モバイルフレンドリーテスト
- ・パフォーマンス検証

事前検証

- ・社内従業員に対し、「成年消費者向け啓発用デジタル教材」を利用させ、意見コメントを収集

客観観察

- ・授業視察等のタイミングで客観的な様子を記録（生徒のレスポンスや操作状況、つまづきポイント等）

有識者会議での報告・検証作業

消費者庁への報告

コンテンツ修正

かしこくはじめよう

消費生活

Think your Life & Money

作業計画

4-1 スケジュール

本事業におけるスケジュール案を以下に示します。なお、スケジュールについては、消費者庁と協議の上、決定いたします。短い期間での開発になるため、**各種要素（教材、イラスト等）の汎用的な利用し、各デジタル教材を並行して制作を進めます。**また、**立ち上げ期は、監修・レビュー等で集中的なご協力**をお願いすることがございます。実証に必要な教材を順次提供して参ります。

	令和3年 6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	令和4年 1月	2月	3月	4月～
有識者会議・分科会	第1回 有識者会議			第2回			第3回			第4回	
		分科会（成年消費者向けの研修の検討）対応									
デジタル教材制作										納品	
動画		要件定義	制作・編集		順次リリース			動画修正			
授業用教材		要件定義	授業用教材作成		順次リリース			授業用教材修正			
その他デジタルコンテンツ（アプリ）		要件定義	アプリ開発、検証		順次リリース			アプリ開発修正			
その他デジタルコンテンツ（e-ラーニング）		要件定義	仮制作		実装			e-ラーニング修正			
Webポータルサイト		要件定義	開発		公開			移行準備			移行
実証事業		地域協議会、教育委員会等調整		アンケート設計				コンテンツのフィードバック			
			研修・説明会準備		ヘルプデスク運営			実施報告書作成			
高校での試験授業				実証2校との打ち合わせ、教員研修		試験授業実施		授業後アンケート			
成年消費者向けの研修						企業との打ち合わせ、教材説明会	研修実施		研修後アンケート	別途調整	
一般消費者向け情報配信						CATV事業者打ち合わせ、配信支援	配信		研修後アンケート		