

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21日

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

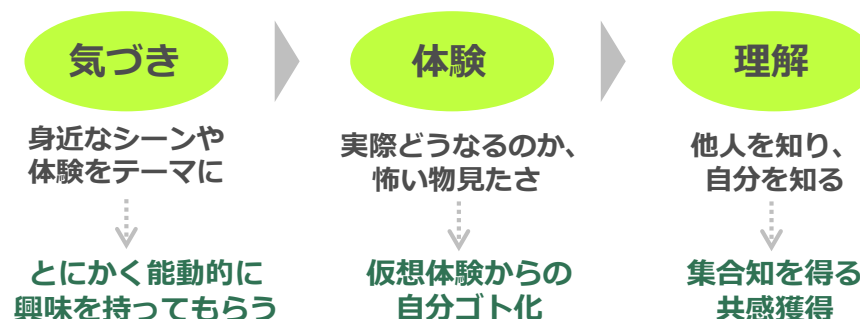
■設定

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相応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。

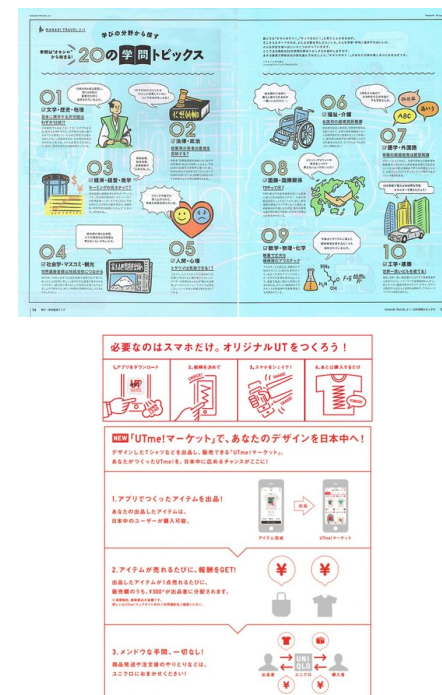
■表現（トーン＆マナー）について③-1

◆ 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

◆ イラスト制作の候補者2名 下記の2名のうち、いずれかの方を指名いただけます。



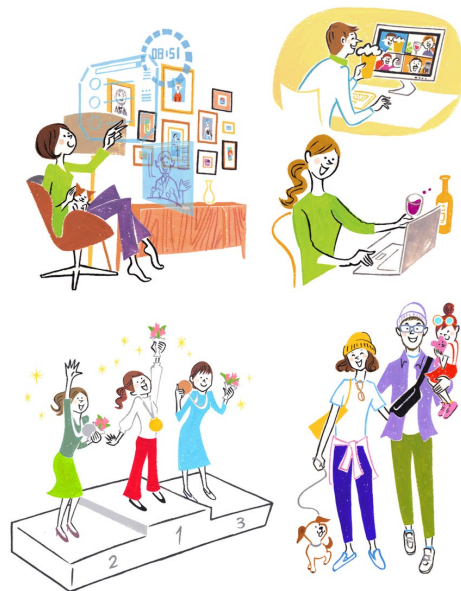
作家：いなばゆみ
東京都目黒区在住
デザイナーを経てイラストレーターに。
爽やかさと温かさを、共感してもらえる事を意識。
手描き(アクリルガッシュ)とPhotoshopの両方で制作。
広告、パッケージ、書籍など作品を手掛ける。



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
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

■イラストタッチの方向性

※本件では色味を抑えた仕上げにします。



■作品事例



■作品事例

※本計画書内のイメージはこちらの作家の方の作品を元に構築しています。



■キービジュアル



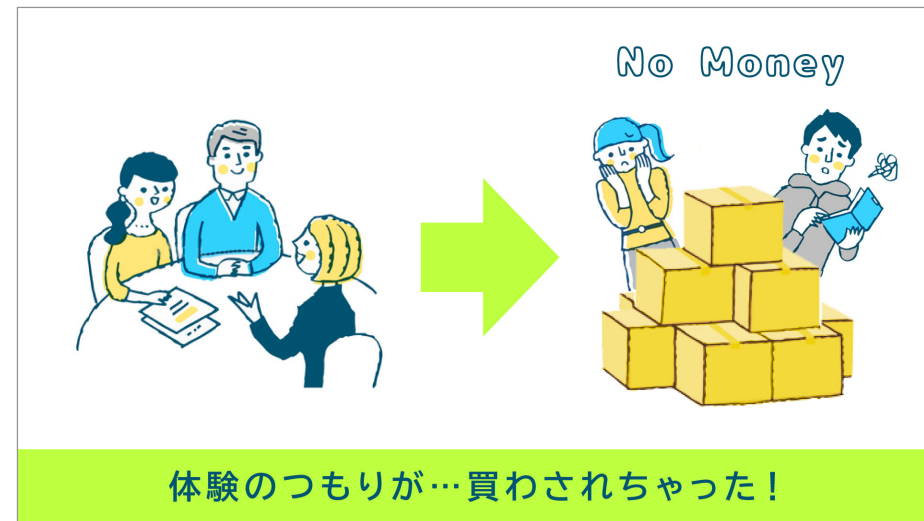
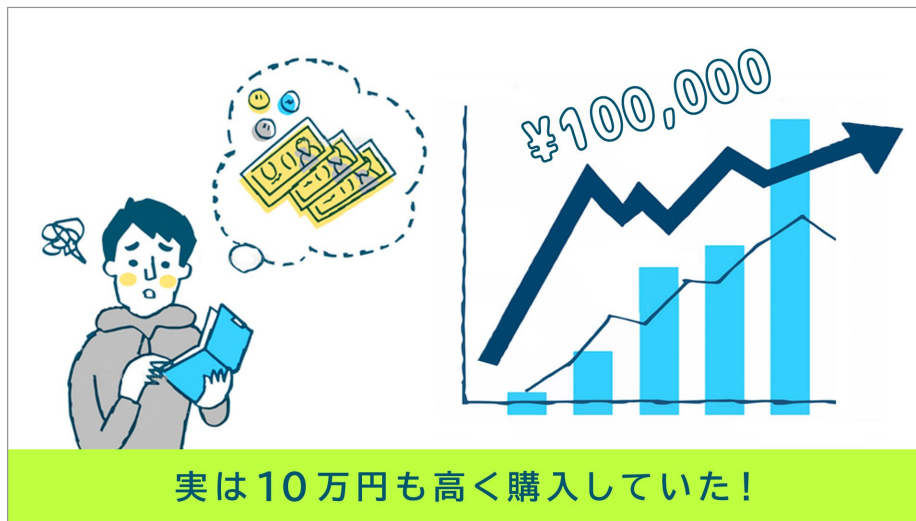
かしこくはじめよう

消費生活

Think your Life & Money

教材（コンテンツ）について

■ 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

□ : 高校生用教材と同一教材
□ : 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）

教員の負担を軽減し、授業の品質を平準化するために制作本数を12本に増やします。

■ 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（ユーザーインターフェイス※以下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

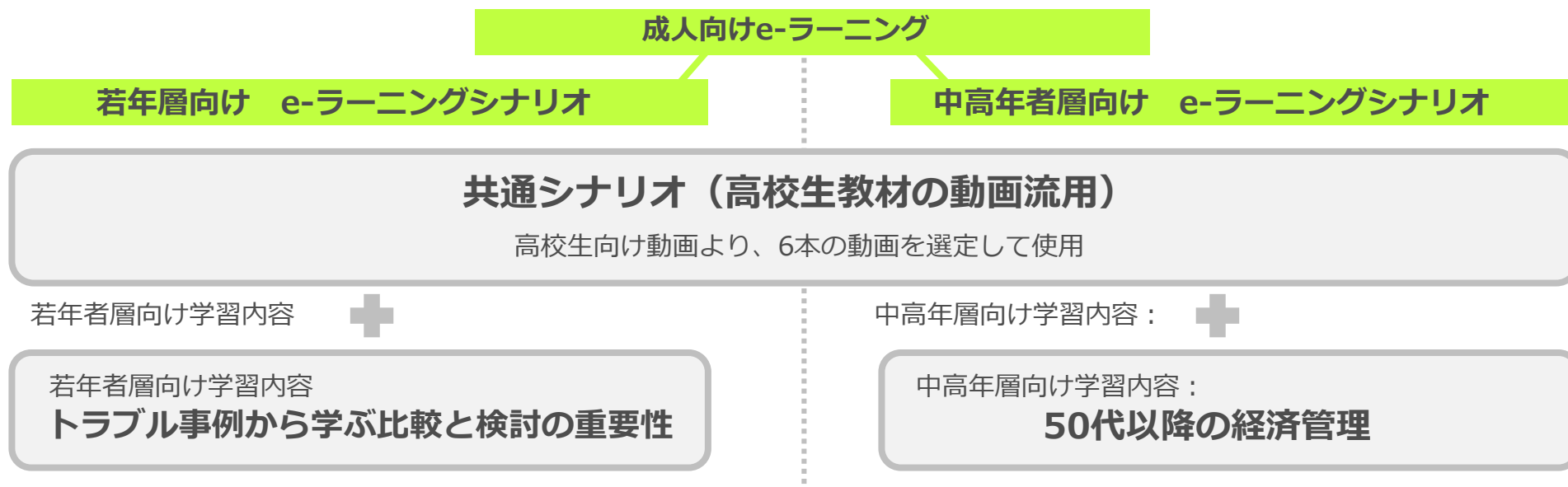
図解や動画だけでは分かりづらいポイントを、体験しながら学んでもらいます。

■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）

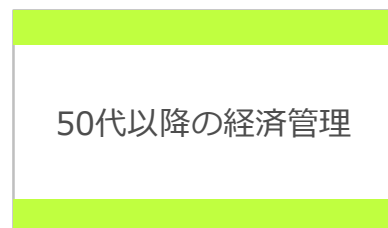
◆ e-ラーニングは下記のような画面遷移で学習します。

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

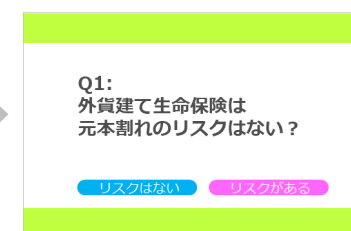
A. 学習テーマを確認



B. 動画でテーマを学習

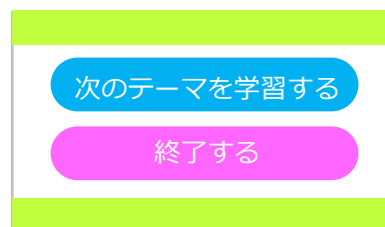


C. 理解度確認クイズ&解説
※動画の理解度を確認



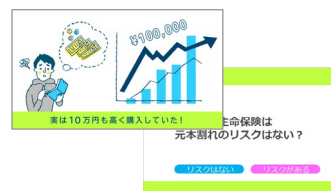
D. 進むor終了

※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)

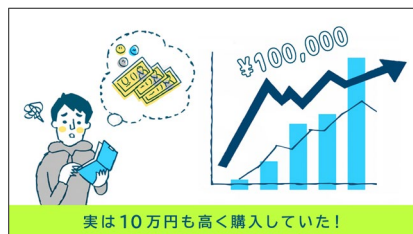
学習履歴がとれるのは
Webアプリのみです。

各世代に必要な知識を一貫して学ぶことができますようにします。

■ 制作教材の制作数と用途

| ポータルサイト |

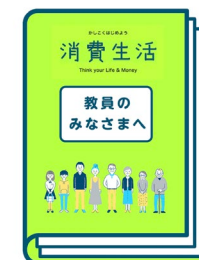
動画 12本



見て学ぶ



指導書 ●本



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

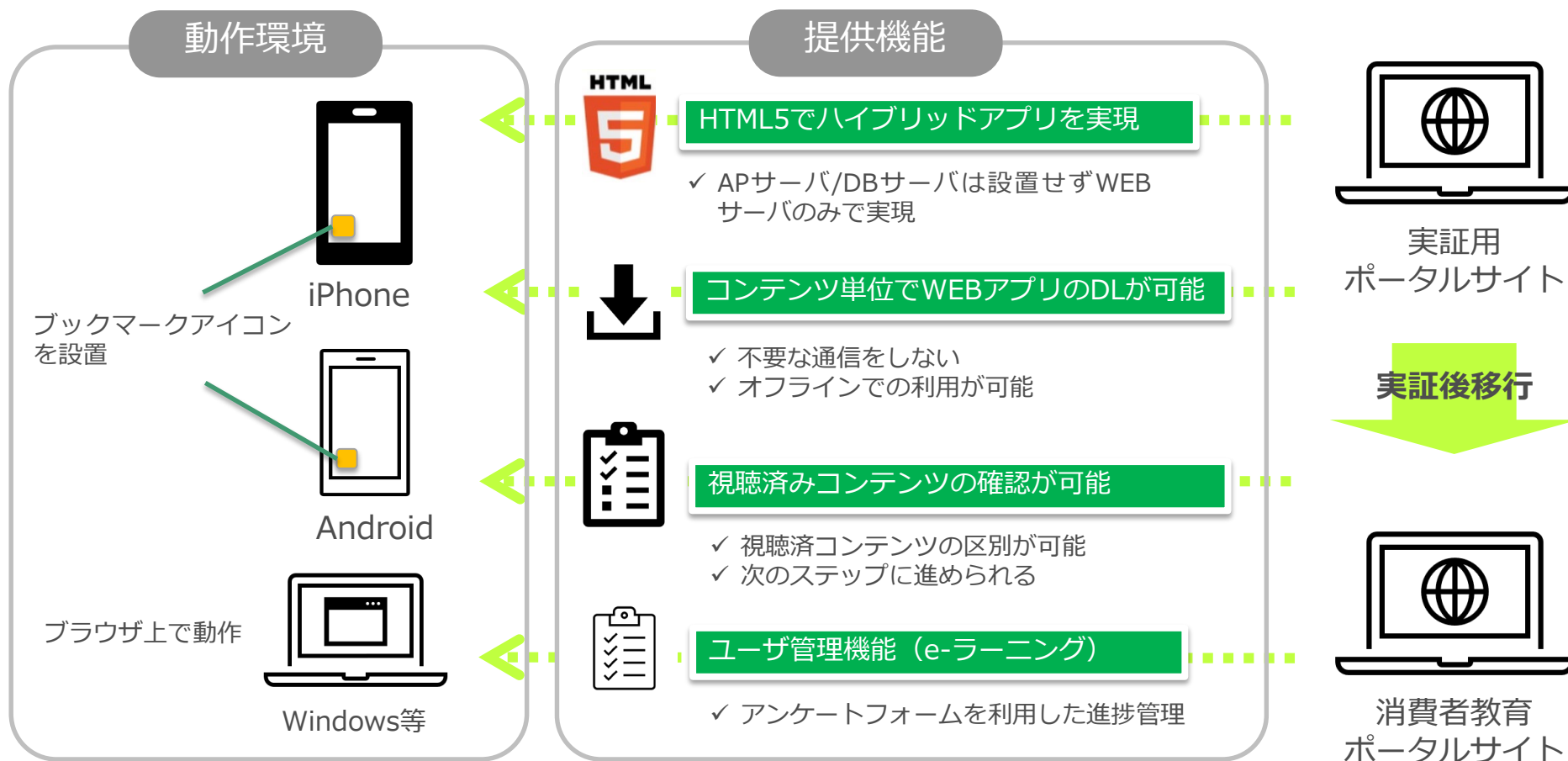


思考を活性化
結果の共有

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

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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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

3-4-1 成人向けテーマ（若年者向け）

シナリオ
作成

教材制作

実証

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。

□ : 高校生用教材と同一教材
□ : 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

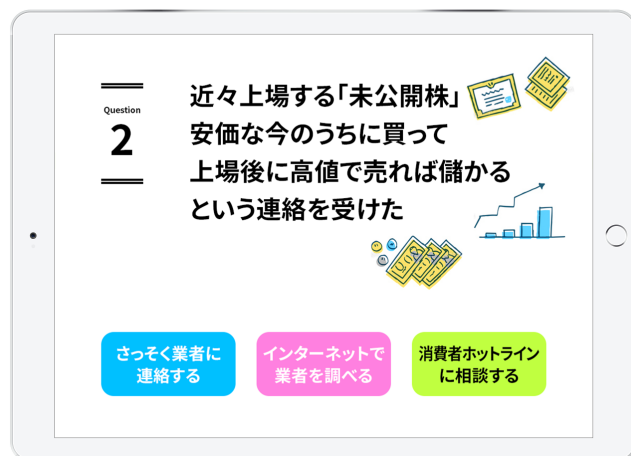
- ② デジタルプラットフォームの仕組み、注意点、トラブルに遭った時の対応
- ③ CtoC取引（フリマサイト等）とBtoC取引の違い
- ⑤ お金の管理（収支予算の算出、利息（単利と複利の違い）、多重債務など）
- ⑩ 製品の安全性（通販による海外取引、リコール製品のフリマ出品等）

| 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分かるようにする。

■ 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100万円を貯めよう！

【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ことを学ぶ）
- ・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

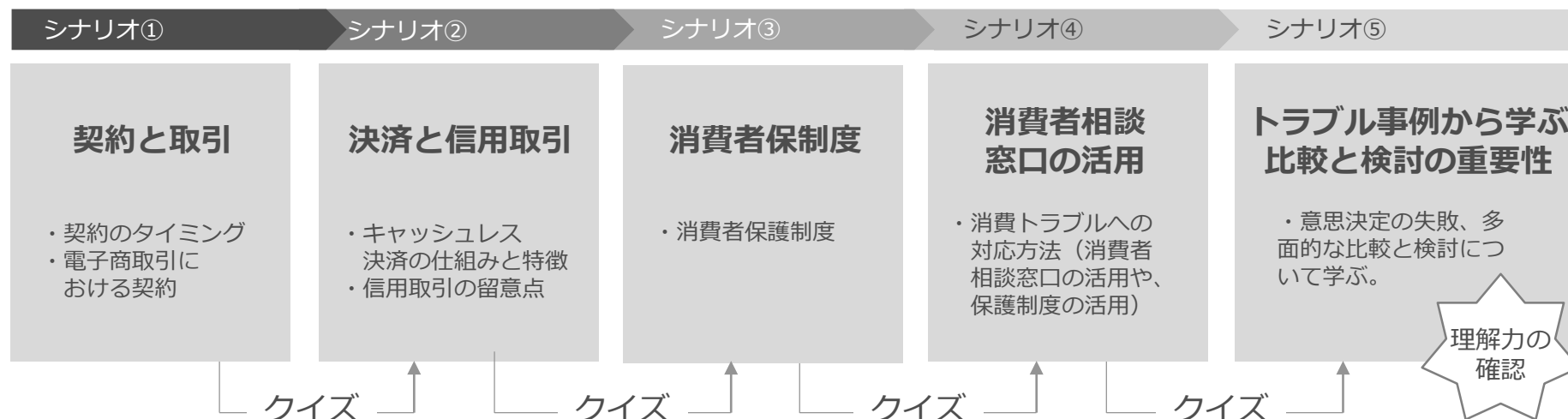


学びの観点

- ・ 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

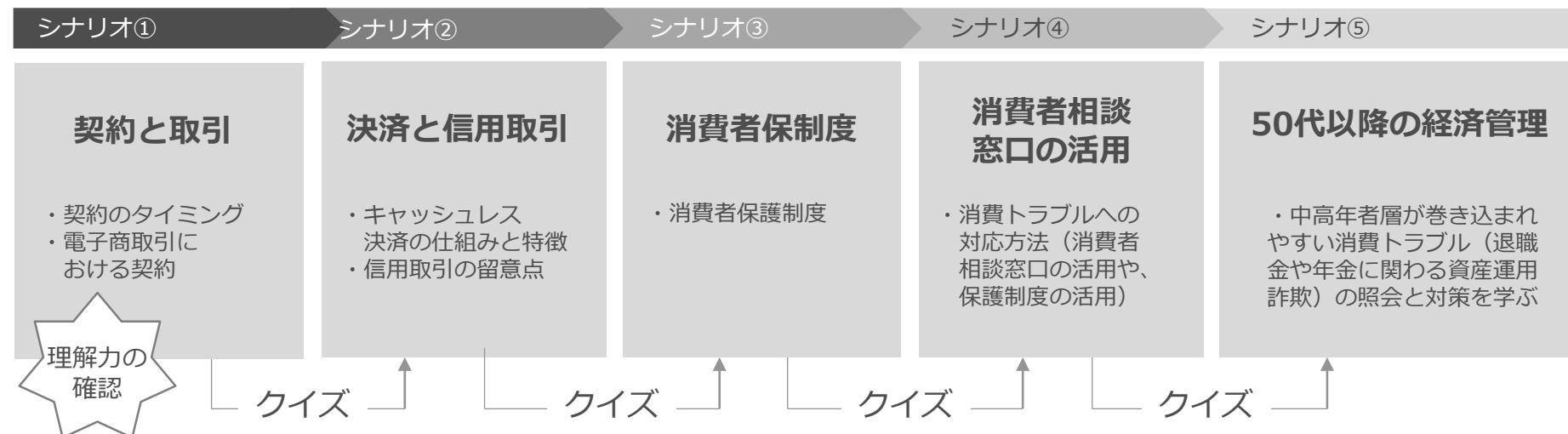


学びの観点

- ・ 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、
- ・ トラブルに遭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

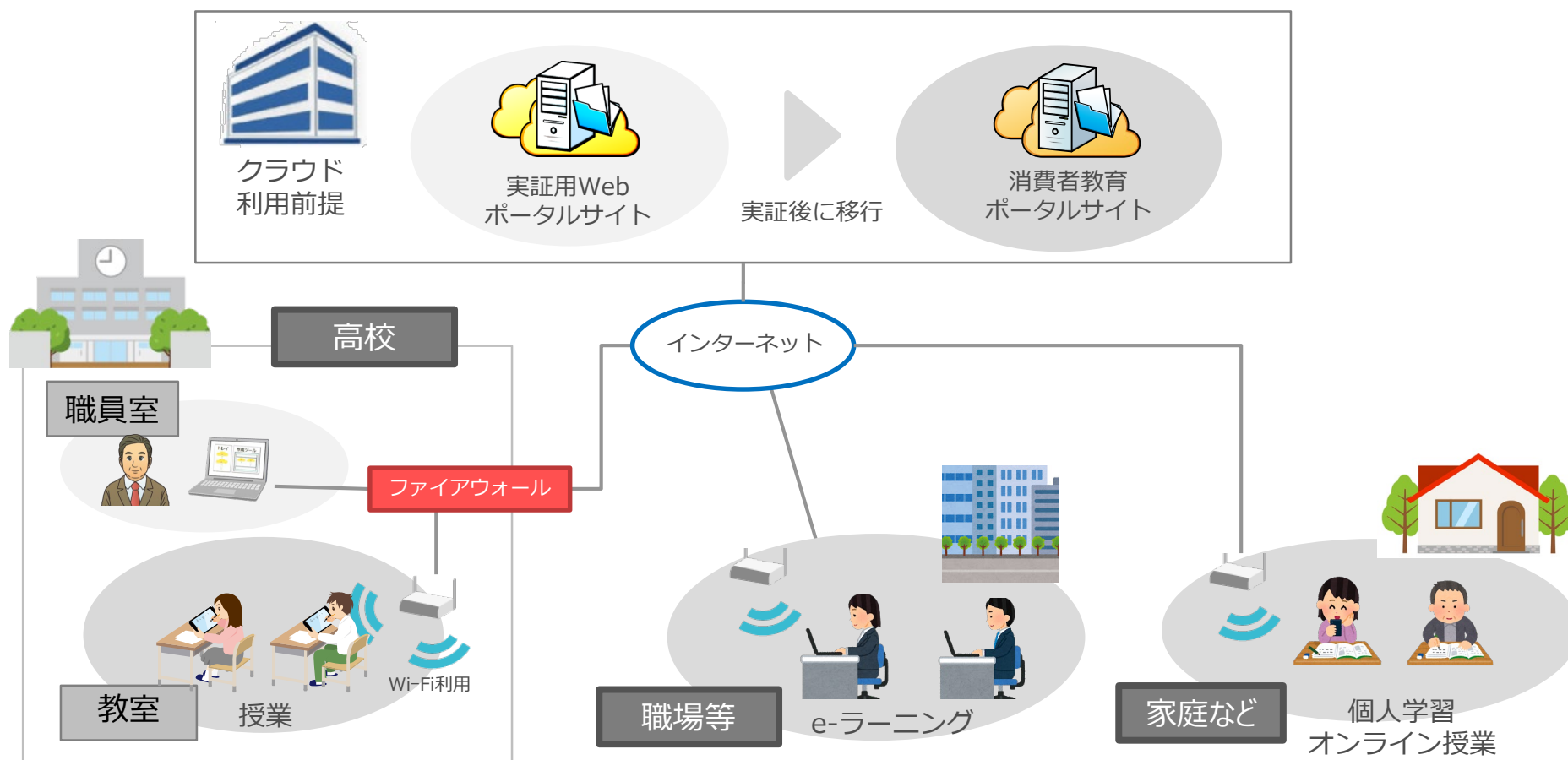
消費生活

Think your Life & Money

Webポータルサイト

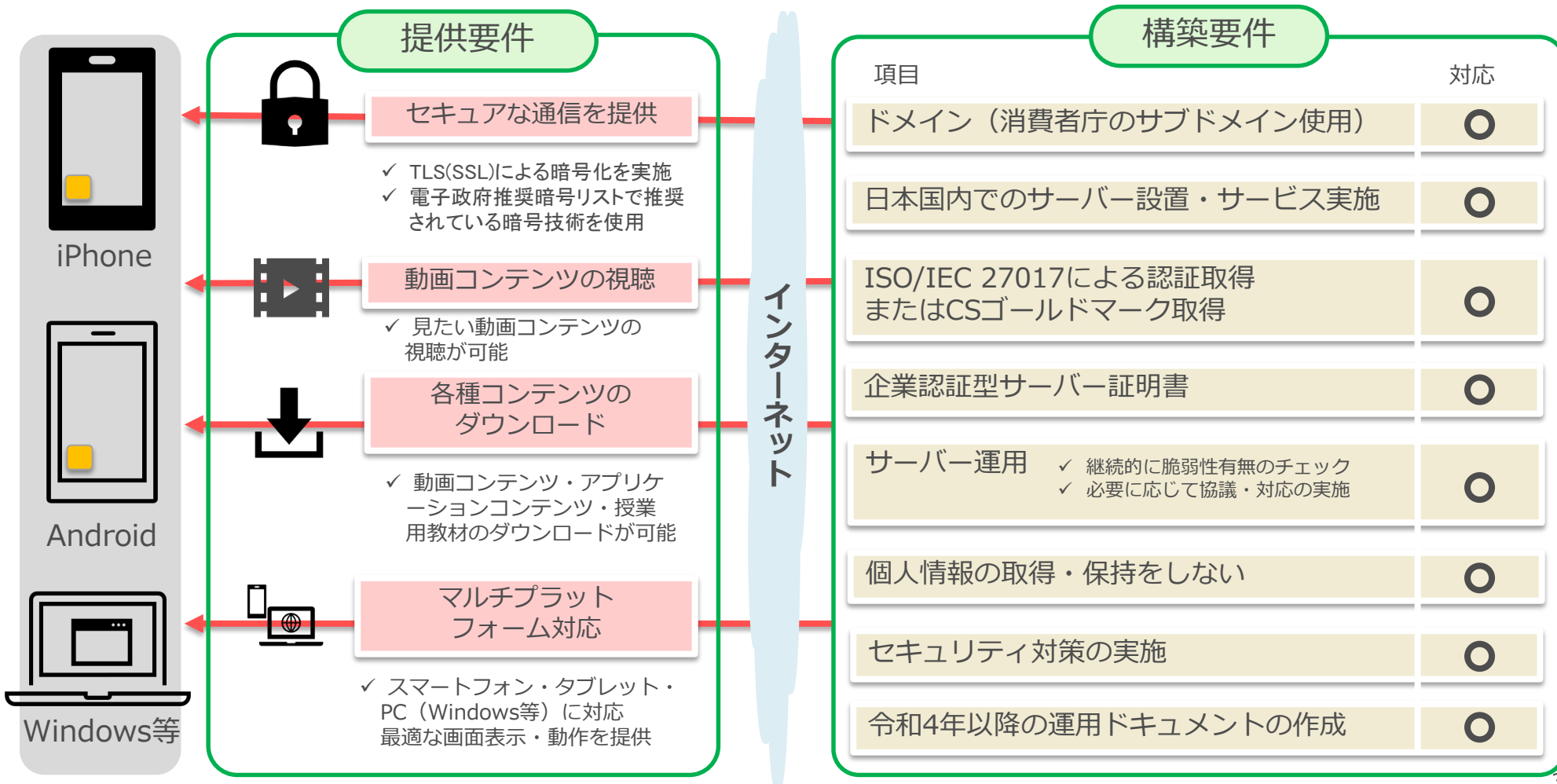
■ 学習環境の提供イメージ

- ◆ 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。



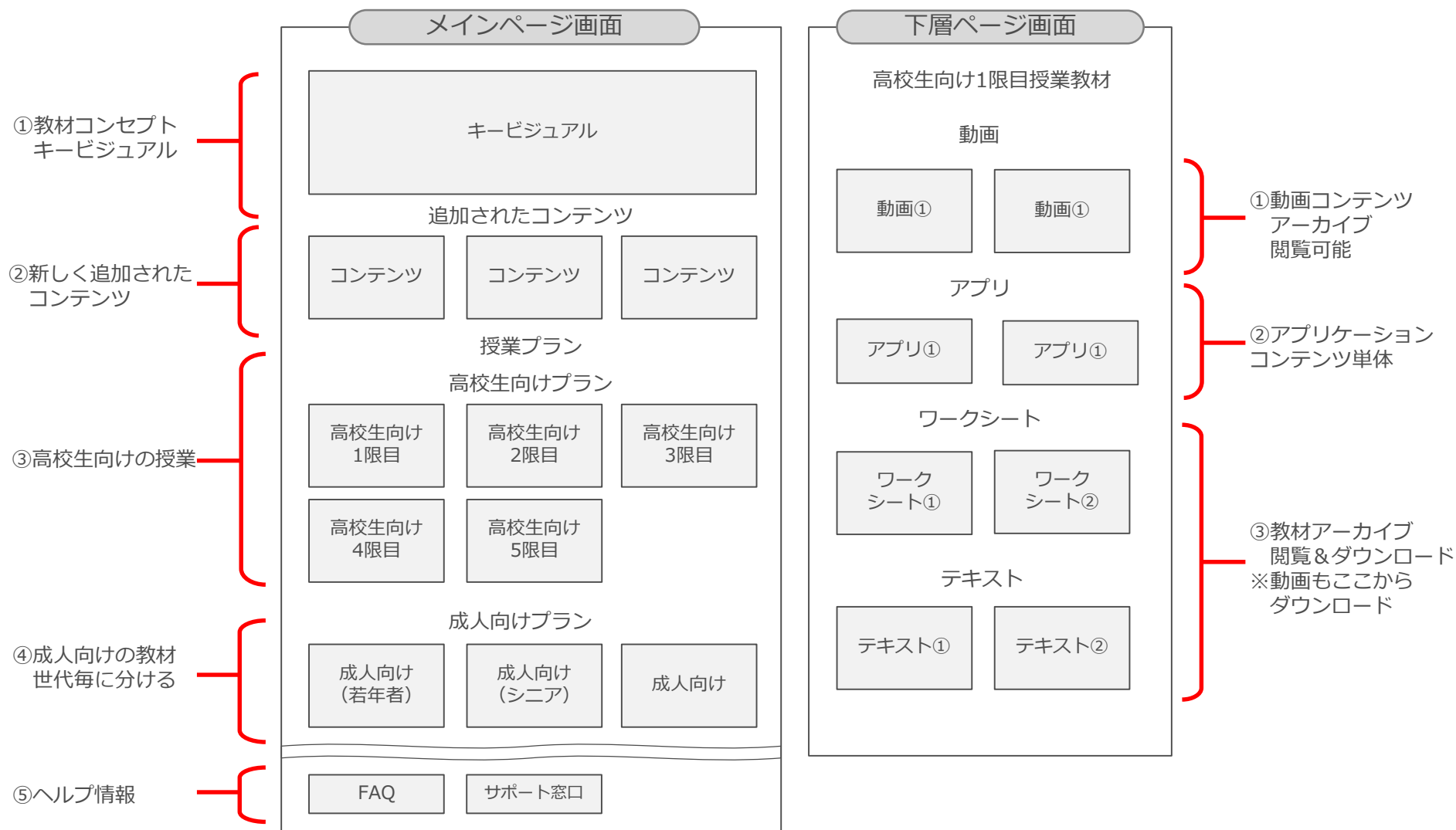
■ 構築・提供要件

- ◆ 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

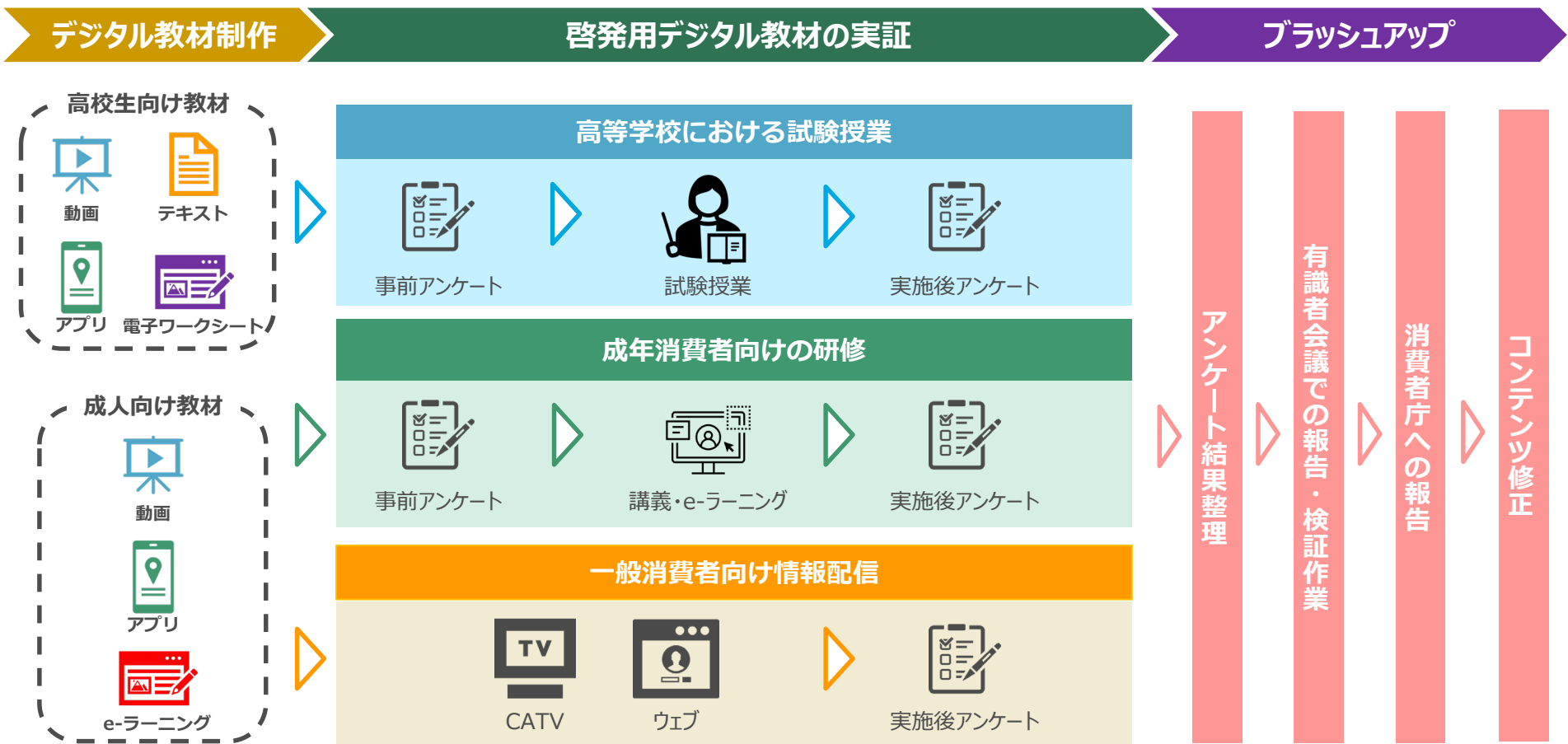
Think your Life & Money

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。

仕様書より、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

■ 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研修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定いたします。
- 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、以下のとおり支援を行います。支援内容については、消費者庁及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
- ・ 動画及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 <u>ユーザビリティ</u> 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 <u>ユーザビリティ</u> 授業の組み立てやすさ 有識者 ✓ 調査レポート 授業の様子、 <u>気になったこと、ご意見</u>
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 <u>ユーザビリティ</u> 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、 <u>ユーザビリティ</u> 、 <u>授業の組み立てやすさ</u>
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、 <u>ユーザビリティ</u>

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

作業計画及び実施体制

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				令和4年						
	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	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			

※要件定義が令和3年6月末に完了することを前提としたスケジュールです