

令和3年度 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  
制作状況報告書及び実証計画書

令和3年11月8日

# 目次

---

## 1 事業目的・事業概要

1-1	事業目的	p.3
1-2	事業概要	p.4

## 2 コンテンツ制作状況

2-1	教材コンテンツ全	p.6
2-2	高校生向けシナリオ	p.7
2-3	教材制作状況	p.13

## 3 高校生向け実証計画

3-1	実証内容	p.38
3-2	高校生向け実証スケジュール	p.43
3-3	実証環境	p.44

## 4 実証検証について

4-1	実証検証の目的と概要	p.49
4-2	内容アンケート	p.50
4-3	実証検証スケジュール	p.54

## 5 全体スケジュール

	全体スケジュール	p.55
--	----------	------



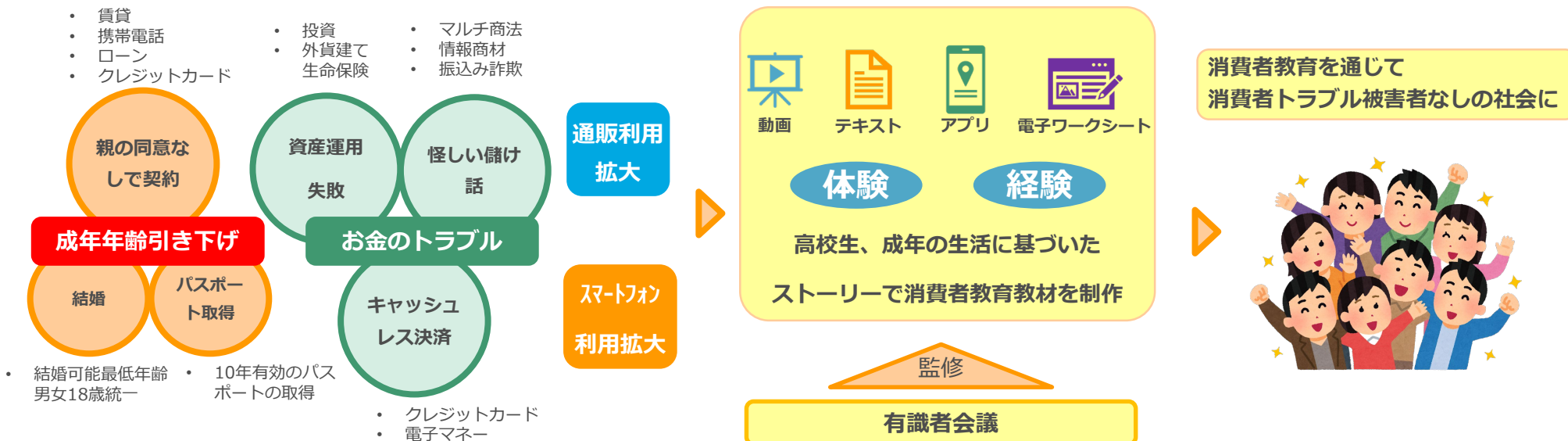
## 事業目的・事業概要

## 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います。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。そこで、**消費者トラブル防止の啓発用デジタル教材を制作し、制作物の内容検証、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、本実証を行います。**

### ■背景

- (1) 成年年齢18歳への引き下げによる消費者トラブル
- (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
- (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) タブレットやスマートフォンが世代を問わず普及し、インターネットが社会インフラの一部



## 1-2 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調査実証事業」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年向け研修での活用、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
- ・ 高校生向けシナリオ
- ・ 成年向けテーマ

##### デジタル教材制作

- ・ 高校生向け教材
- ・ 成年向け教材



動画



テキスト



アプリ



eラーニング

#### （２）啓発用デジタル教材に係る実証事業の実施

##### 啓発用デジタル教材の実証

高等学校における実証授業

成年消費者向け研修

一般消費者向け情報配信

##### ブラッシュアップ

アンケート結果整理

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

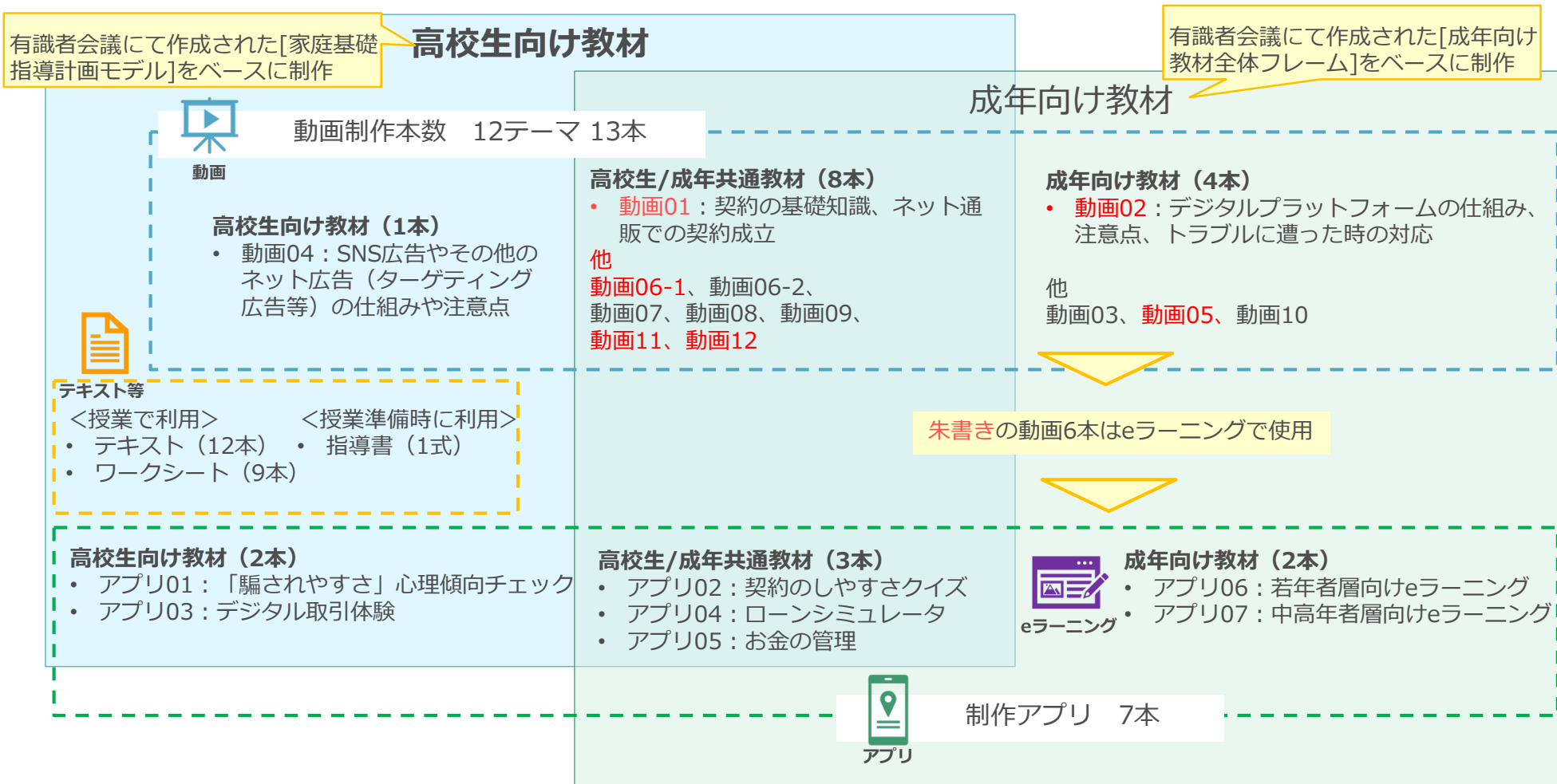


## コンテンツ制作状況

## 2-1. 教材コンテンツ全体

### ■ 制作教材の制作数と用途

本事業で制作する教材の全体像になります。  
次頁より成年向け教材に関して、各コンテンツの状況をご説明します。



## ■ 指導計画モデル 家庭基礎

時数 テーマ	主な学習内容	評価規準
<b>1</b> 情報の収集・ 比較と意思決定	<ul style="list-style-type: none"> <li>・意思決定の失敗によるトラブル</li> <li>・契約しやすさ得点チェック</li> <li>・多面的な比較と検討</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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）</li> <li>・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）</li> </ul>
<b>2</b> 購入と契約	<ul style="list-style-type: none"> <li>・契約の重要性</li> <li>・電子商取引での契約</li> <li>・BtoCとCtoCの留意点</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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する。（知識・技能）</li> <li>・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）</li> </ul>
<b>3</b> 支払いと 信用取引	<ul style="list-style-type: none"> <li>・キャッシュレス決済</li> <li>・信用取引</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・現金以外の支払い手段について、仕組みと特徴を理解できている。（知識・技能）</li> <li>・信用取引の特徴と留意点について理解する。（知識・技能）</li> </ul>
<b>4</b> 消費者の 権利と責任	<ul style="list-style-type: none"> <li>・消費者保護制度</li> <li>・製品事故の予防と対応</li> <li>・消費者相談窓口の活用</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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する。（知識・技能）</li> <li>・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）</li> </ul>
<b>5</b> 生涯を見通した 経済の管理	<ul style="list-style-type: none"> <li>・経済の管理と計画の重要性</li> <li>・収支の管理</li> <li>・貯蓄と借入</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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）</li> <li>・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できている。（知識・技能）</li> </ul>



## 2-2. 高校生向けシナリオ

## ■ 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

&lt;学習目的&gt;

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。

&lt;学習方法&gt; 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

## 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

&lt;学習目的&gt;

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事が必要と理解する。

&lt;学習方法&gt; パワーポイントスライド

- ・意思決定のプロセスを解説

## 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

&lt;学習目的&gt;

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

&lt;学習方法&gt; 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

## ⑤ 契約前の比較と検討〇〇を選ぼう

契約前の比較と検討 体験 理解

&lt;学習目的&gt;

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。

&lt;学習方法&gt; 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

## まとめ

## 2-2. 高校生向けシナリオ

## ■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』

## &lt;学習目標&gt;

- ・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。

## 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

## &lt;学習目的&gt;

- ・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。

## &lt;学習方法&gt; 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

## &lt;学習目的&gt;

- ・売買契約の基礎を学ぶ。

## &lt;学習方法&gt; 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

## &lt;学習目的&gt;

- ・電子商取引特有の取り決めについて学習する。

## &lt;学習方法&gt;

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。

&lt;使用教材&gt;

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：③CtoC取引（フリマサイト等）とBtoC取引の違い

## &lt;学習目的&gt;

- ・電子商取引でのトラブルを防ぐための注意事項を知る。

## &lt;学習方法&gt; 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

## まとめ

## 2-2. 高校生向けシナリオ

## ■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』

## &lt;学習目標&gt;

- ・様々な支払い方法の特徴と仕組みを理解しよう。

## 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

## &lt;学習目的&gt;

- ・どんな決済手段が身の回りにあるのかを把握する。

## &lt;学習方法&gt; 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。

## 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

## &lt;学習目的&gt;

- ・信用取引の支払い方法と特徴を学ぶ。

## &lt;学習方法&gt; 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。

## 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

## &lt;学習目的&gt;

- ・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。

## &lt;学習方法&gt; 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

## 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。

&lt;使用教材&gt;

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）

## &lt;学習目的&gt;

- ・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

## &lt;学習方法&gt; 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。

## まとめ

## 2-2. 高校生向けシナリオ

## ■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？』

## &lt;学習目標&gt;

- ・「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。

## 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

## &lt;学習目的&gt;

- ・「消費者保護制度」について理解する。

## &lt;学習方法&gt; 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。

## 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

## &lt;学習目的&gt;

- ・特に新成年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。

## &lt;学習方法&gt;

- ・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。

## 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

## &lt;学習目的&gt;

- ・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。

## &lt;学習方法&gt; 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。

## 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）

## &lt;学習目的&gt;

- ・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。

## &lt;学習方法&gt; 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。

## まとめ

## 2-2. 高校生向けシナリオ

## ■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？』

## &lt;学習目標&gt;

- ・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。

## 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**

## &lt;学習目的&gt;

- ・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。

## &lt;学習方法&gt; 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。

## 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**

## &lt;学習目的&gt;

- ・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。

## &lt;学習方法&gt; 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  
必用資金を把握し、生活設計を考える。

## 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

## &lt;学習目的&gt;

- ・生活設計の大切さに気付く。

## &lt;学習方法&gt;

- ・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

成年向けアプリ「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

## 2-3. 教材制作状況

### ■ 指導計画モデルからの制作教材一部変更について

制作教材について、指導計画モデルに沿って制作しておりますが、座長のご指示により一部教材の追加や統合などを実施させていただきました。

高校生	1限目	テーマ	情報の収集・比較と意思決定	指導書01		
		導入	①学習目標確認	PPT11	1時限目学習目標確認	追加教材
		展開	②自己傾向を把握	アプリ01	「騙されやすさ」心理テスト	
			③意思決定のプロセスを理解する	PPT01	意思決定のプロセスを理解する	
			④合理的な意思決定が妨げられる場面を知る	PPT02	合理的な意思決定が妨げられる場面	
	⑤契約前の比較と検討〇〇を選ぶ		動画04	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		
			ワークシート01	契約前の比較と検討		
	2限目	テーマ	購入と契約	指導書02		
		導入	①学習目標確認	PPT12	2時限目学習目標確認_取引でのトラブルを防ぐための注意点をまとめよう	追加教材
		展開	②返品が可能かどうかを考えよう	ワークシート02	返品が可能か考えよう	
			③返品可否の条件とは？	PPT03	返品できたり、できなかったりするの？	
			④-1電子商取引での契約とは？	動画01	契約の基礎知識、ネット通販での契約成立	
	④-2電子商取引での契約とは？『デジタル取引』		アプリ03	デジタル取引体験		
		⑤取引でのトラブルを防ぐための注意点をまとめよう	ワークシート09	まとめよう！ネット取引トラブルを防ぐための注意点		
	3限目	テーマ	支払いと信用取引	指導書03		
		導入	①学習目標の確認	PPT13	3時限目学習目標確認	追加教材
		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	ワークシート03	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支払いタイミングと信用取引を学ぼう	動画06-01	キャッシュレス決済の仕組み（支払いタイミングと信用取引を学ぼう）	
			④キャッシュレス決済の仕組みを理解しよう	動画06-02	キャッシュレス決済の仕組み（キャッシュレス決済の仕組みを理解しよう）	
			⑤自分が使う決済手段の仕組みと注意点を説明しよう	ワークシート04	決済手段の注意点を説明しよう	
	4限目	テーマ	消費者の権利と責任	指導書04		
		導入	①学習目標の確認・前々回の授業の振り返り	ワークシート10	前々回の授業の振り返り	
		展開		PPT14	4時限目学習目標の確認	追加教材
			②「消費者保護制度」とは何かを理解する	動画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）	
			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？	PPT05	「消費者保護制度」とは何かを理解する	
			④消費生活センターについて理解する	ワークシート05	クイズ：このトラブルはどの制度で救済できるだろうか？	
			⑤相談メモを作成する	動画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）	
				ワークシート06	相談メモを作成する	動画11を教材として学ぶ
		プラスアルファ			ワークシート05と統合	
			PPT16	理解を深める自習教材	追加教材	
5限目	テーマ	生涯を見越した経済の管理	指導書05			
	導入	①学習目標の確認	PPT15	5時限目学習目標の確認	追加教材	
	展開	②生活設計・マネープランゲーム20歳代	PPT07	生活設計（旧 非消費支出について）		
			ワークシート07	生活設計・マネープランゲーム20代⑤※excel		
			PPT08	人生の三大支出	ワークシート07を通して学ぶ	
		③生活設計・マネープランゲーム30歳代	PPT09	保険の役割・ローンの仕組みとメリット/デメリット	PPT10を統合	
			PPT10	保険の役割	PPT09に統合	
			ワークシート08	生活設計・マネープランゲーム30代⑤※excel	学習ボリュームの観点から制作しない	
	まとめ	④考察	ワークシート11	5時限目考察・まとめ・発表	追加教材	
			アプリ04	ローンシミュレータ		
		アプリ05	お金の管理			
		アプリ02	契約のしやすさ クイズ			

## 2-3. 教材制作状況

### ■ テキスト教材：制作本数

**テキスト教材は全部で21本＋指導書**  
(PPT教材は12本、ワークシート9本、指導書1式)

■ PPT教材  
■ ワークシート教材

導入	展開
<b>パワーポイント教材5本</b>  <b>1時限目</b> ・ 1時限目学習目標  <b>2時限目</b> ・ 2時限目学習目標  <b>3時限目</b> ・ 3時限目学習目標  <b>4時限目</b> ・ 4時限目学習目標  <b>5時限目</b> ・ 5時限目学習目標	<b>パワーポイント教材7本、ワークシート9本</b>  <b>1時限目</b> ・ 意思決定のプロセスを理解する ・ 合理的な意思決定が妨げられる場面 ・ 契約前の比較と検討  <b>2時限目</b> ・ 返品が可能か考えよう ・ 返品できたり、できなかったりするの？ ・ まとめよう！ネット取引トラブルを防ぐための注意点  <b>3時限目</b> ・ 自分や身近な人が使っている支払い方法を確認しよう ・ 決済手段の注意点を説明しよう  <b>4時限目</b> ・ 前々回の授業についての振り返り（契約の基礎） ・ 「消費者保護制度」とは何かを理解する ・ 理解を深める自習教材 ・ クイズ：このトラブルはどの制度で救済できるだろうか？  <b>5時限目</b> ・ 生活設計（旧 非消費支出について） ・ 生活設計・マネープランゲーム20代 ・ 保険の役割・ローンの仕組みとメリット／デメリット ・ 5時限目考察・まとめ・発表

### 教員用指導書

・ 指導書1式

※教材コンテンツのタイトルは実証開始までに変更予定

## 2-3. 教材制作状況

### ■ 動画：制作本数

#### 動画制作本数は全部で12テーマ 13本 うち高校生向けは8テーマ 9本(①、④、⑥～⑨、⑪～⑫)

■ マーカーは高校生用教材  
■ マーカーは高校生用／成年向け同一教材  
■ マーカーは成年向け教材

- 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 C to C取引（フリマサイト等）とB to C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、多重債務など）
- ⑥-1 キャッシュレス決済の仕組み（支払いタイミングと信用取引を学ぼう）
- ⑥-2 キャッシュレス決済の仕組み（キャッシュレス決済の仕組みを理解しよう）
- 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
- ⑫ クーリング・オフ制度、消費者契約法

※教材コンテンツのタイトルは実証開始までに変更予定



## 2-3. 教材制作状況

### ■ その他デジタルコンテンツ（アプリ）：制作本数

#### 制作アプリは全部で7本

うち高校生向けはアプリ2本、高校生／成年向け共通アプリ3本の計5本

■ マーカーは高校生用教材  
■ マーカーは高校生用／成年向け同一教材  
■ マーカーは成年向け教材

#### QUIZ

#### クイズ形式

##### ①「契約のしやすさ」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。



#### 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成年（若年者層）向け

意思決定の失敗を、若年者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成年（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、中高年者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。

#### 心理テスト

##### ②「騙されやすさ」心理傾向チェック

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。

※教材コンテンツのタイトルは実証開始までに変更予定

## 2-3. 教材制作状況

### デジタル教材の制作状況について

現在制作中のデジタル教材につきまして、実証に向けて制作の最終段階となっております。11月中旬から開始となる実証に向けて順次教材をリリースしていきます。リリースした教材はWebポータルサイト上に載せていきますので、随時ご確認くださいる状況となる予定です。

#### ◆制作部分スケジュール抜粋

- ・ **赤枠部分**が主に高校生向け実証で利用するデジタル教材となります

	令和3年 6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
有識者会議・分科会		第5回 有識者会議				第6回	
デジタル教材制作							
動画		要件定義	制作・編集			順次リリース	
授業用教材		要件定義	授業用教材作成			順次リリース	
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	
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		
Webポータルサイト		要件定義	開発			公開	公開

## 2-3. 教材制作状況

### ■委員の皆様・オブザーバの皆様から頂いたご指摘・ご意見について（内訳）

今回、主として高校生向けに制作している教材について、有識者会議委員の皆様・オブザーバの皆様（消費者庁内への関連部署含む）に照会をさせて頂き、多くのご意見を賜りました。教材照会におけるフィードバック件数の内訳と主な内容は以下の通りです。頂いたご指摘・ご意見のうち、可能な限り多くの内容を教材に反映できるよう取り組んでいます。

**赤字部分**が主に高校生向け実証で利用するデジタル教材となります

照会先	教材種別		フィードバック件数				主な内容
			ご指摘	ご意見	その他	計	
親会	PPT	(13本)	46	106	5	157	<ul style="list-style-type: none"> <li>誤字／脱字等に関するもの 販売社 → 販売店 など</li> <li>文章の表現／言い回しに関するもの 利息 → 手数料に統一 など</li> <li>取り上げる事例／内容に関するもの エシカル消費について取り上げる など</li> <li>教材の展開／流れに関するもの スライド2と5の順序を入れ替える など</li> <li>イラストのイメージに関するもの 動画に分かり易くイラストを追加 など</li> </ul>
	ワークシート	(9本)	31	38	2	71	
	アプリ	(5本)	18	20	4	42	
	動画	高校生/成年共通（5本）	42	51	6	99	
		高校生向け（1本）	1	3	0	4	
	その他		4	14	0	18	
	合計		142	232	17	391	
分科会	eラーニング	若年者層/中高年者層（2本）	4	16	0	20	
	動画	成年向け（7本）のうち 動画02,05（2本）	18	9	4	31	
		動画03,07,08,09,10（5本）	66	61	1	128	
	合計		88	86	5	179	

## 2-3. 教材制作状況

### ■ご指摘・ご意見の反映の一例 (1/8)

#### ◆委員の皆様・オブザーバの皆様から頂戴したご指摘・ご意見の反映の一例

動画11：消費生活センターについて理解する の1シーン

##### <ご指摘事項>

・188へかけるとすぐに消費生活相談窓口へつながり、相談員に対応してもらえるようにも捉えられるため、「（前略）消費者ホットライン「188」へ電話すると、お近くの地域の消費生活センター等の相談窓口へご案内されます。ご案内された相談窓口へつながると、相談員が相談内容を聴き取って解決のための助言を行います。」のように修正をお願いいたします。

修正前

#11



(Na)  
相談の流れの例を紹介します。  
消費者ホットライン「188」へ  
電話すると、  
相談員が相談内容を聴き取って  
解決のための助言を行います。

修正後

#11



(Na)  
相談の流れを紹介します。  
消費者ホットライン「188」へ電話す  
ると、最寄りの消費生活センターの  
相談窓口につながります。窓口では、  
相談員が相談内容を聴き取って解決  
のための助言を行います。

## 2-3. 教材制作状況

### ■ ご指摘・ご意見の反映の一例 (2/8)

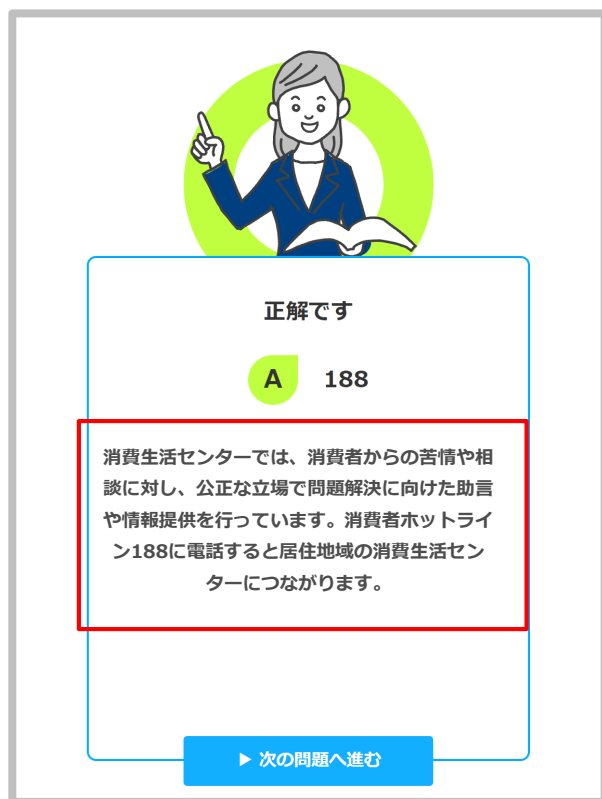
#### ◆ 委員の皆様・オブザーバの皆様から頂戴したご指摘・ご意見の反映の一例

アプリ02：契約のしやすさクイズ 解説の1シーン

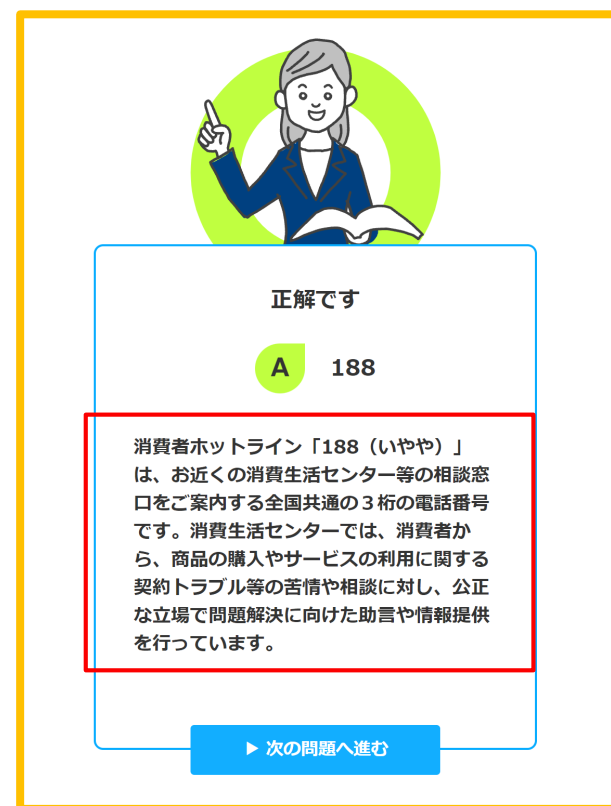
##### <ご指摘事項>

- ・ 消費者ホットライン188は消費生活センターの直通番号ではないので適切な説明となるよう文言の修正をしてください。
- ・ 選択肢で似た番号が登場するため、解説に「188（いやや）」という覚え方も補足で入れておくと思いしました。

修正前



修正後



修正箇所

## 2-3. 教材制作状況

### ■ご指摘・ご意見の反映の一例 (3/8)

#### ◆委員の皆様・オブザーバの皆様から頂戴したご指摘・ご意見の反映の一例

ワークシート05：クイズ\_このトラブルはどの制度で救済できるだろうか？ (1/4)

→事例に関して数多くのご指摘・ご意見を頂き、事例を差し替えておりますのでご紹介させていただきます

#### ＜ご指摘事項＞

・現在の問題文には未成年の場合を含んでおりません。そのまま実施すると、未成年取消権には触れられないのではないのでしょうか。問題の条件に、未成年であることを明示する事例を含めてはいかがでしょうか。

修正前

#### 事例①

先週の金曜日にAネットショップでTシャツを注文し、  
日曜日に届いて着てみたけれど、自分には似合わなかった。  
返品できるだろうか？



修正後

#### 事例①

高校2年生17歳です  
先週金曜日にネットショップAで親に内緒で3万円のスニーカーを注文した  
日曜日に届いてはいたけれど、自分には似合わなかった  
返品ができるだろうか？



事例  
差し替え

#### 【解答】

ネットショッピングは法律上のクーリングオフ制度はありません。  
返品可否などは、ネットショップが独自に定めているルールに従うことになります。  
「商品の返品できない」と定められていた場合、「似合わない」などの消費者側の都合による返品はできません。

#### 【トラブルを防ぐために】

返品ルール（利用規約）を、注文前に必ず確認しよう。

#### ★指導上の留意点

生徒に、実際のネットショップの利用規約を見ながら考えさせるよう促してもよい。

#### 【解答】

解決できる  
未成年者取消権  
保護者の同意を得ず未成年がした契約でありおこづかいの範囲を超えた金額であるため未成年者取消をすることができる  
※成年の場合は取消できません

## 2-3. 教材制作状況

### ■ご指摘・ご意見の反映の一例 (4/8)

#### ◆委員の皆様・オブザーバの皆様から頂戴したご指摘・ご意見の反映の一例

ワークシート05：クイズ\_このトラブルはどの制度で救済できるだろうか？ (2/4)

##### <ご指摘事項>

・事例①～⑤は、解決が難しいことが多い事例が多いように見受けられます。設例については、どのような回答を想定したワークになっているのでしょうか。もちろん、解決困難なトラブルは多数あり、だからこそ気を付けることが必要ですが、学習の展開、学習の到達目標にも関係するので伺いいたします。

修正前

##### 事例②

行きたかったコンサートのチケットをネットのB掲示板で見つけた。  
代金引換なら安全だと思って購入希望のメールを売主に送ったが、  
支払った後、開けてみると白紙のチケットだった。  
返品や返金を求める事はできるだろうか？



##### 【解答】

SNS等で知り合った個人と取引をおこなった場合、相手との連絡が途絶えてしまうとトラブルの解決が難しくなります。  
消費生活センターなど専門機関に相談しましょう。

##### 【トラブルを防ぐために】

チケットを売買する際は、公式のチケット販売サイトを利用しましょう。公式サイトで余ったチケットの取引ができる場合もあります。  
イベントの興行主がチケットの転売を禁止している場合、転売されたチケットでは会場に入場できないといったトラブルが起こることもあります。  
転売チケットを購入する際は興行チケット等の利用規約を確認しましょう。

修正後

##### 事例②

SNSで知り合った人に呼び出されて  
必ずもうかるという投資ソフトを5日前に契約した  
早速見たが理解できなかったので返したい



##### 【解答】

解決できる  
アポイントメントセールスなのでクーリング・オフできる  
これは特定商取引法のアポイントメントセールスに該当し、契約して5日目なのでクーリング・オフすることができる



## 2-3. 教材制作状況

### ■ ご指摘・ご意見の反映の一例 (5/8)

#### ◆ 委員の皆様・オブザーバの皆様から頂戴したご指摘・ご意見の反映の一例

ワークシート05：クイズ\_このトラブルはどの制度で救済できるだろうか？ (3/4)

##### <ご指摘事項>

・「C海外ショップ」とあるが、個人輸入の場合はPL法で救済することは現実的には難しく、PL法を紹介事例とするならば、スライド7のみでよいと考える。また、個人輸入としない例とした場合も、国内で正規流通しているコンタクトレンズは薬機法の規制対象であり「粗悪品」との記載は不適切ではないか。また、目が真っ赤になった原因が製品に起因するものに限らない（医師の処方に基づき個人に合った製品を購入していないことや不適切な使用も目の不調の要因となる）。このため、スライド5は全削としていただきたい。。

##### 修正前

###### 事例③

2週間前にネットのC海外ショップで  
格安のカラーコンタクトを注文し、1週間前に届いた。  
自分の変身に大満足…と思いきや、今日、気づくと目が真っ赤に。  
粗悪品だったかもしれない。  
返品や補償を求めることはできるだろうか？



事例  
差し替え

##### 修正後

###### 事例③

ネット広告を見て2週間前に6回セットの脱毛エステを契約した  
1回施術を受けたが痛くてやめたい  
やめられるか？



##### 【解答】

製品による事故が発生した際、欠陥による損害であれば、製造物責任法(PL法)等によって損害賠償を求めることができます。  
医師の治療を受けた場合は、領収書や診断書を残しておきましょう。

##### 【トラブルを防ぐために】

コンタクトレンズを購入する際は、眼科を受診し、自分に合ったコンタクトレンズを処方してもらいましょう。

※参考『社会への扉』、消費者庁HP

([https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer\\_safety/caution/caution\\_054/](https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_safety/caution/caution_054/))

([https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer\\_safety/other/pl\\_qa.html](https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_safety/other/pl_qa.html))

##### 【解答】

解決できる  
中途解約（特定商取引法の継続的役務提供）

契約をして2週間たっているためクーリング・オフはできないが、継続的役務提供に該当するため、すでに受けたサービスの代金と定められた損害賠償を支払うことで契約を途中でやめることができる

<https://www.no-trouble.caa.go.jp/qa/continuouservices.html>



## 2-3. 教材制作状況

### ■ご指摘・ご意見の反映の一例 (6/8)

#### ◆委員の皆様・オブザーバの皆様から頂戴したご指摘・ご意見の反映の一例

ワークシート05：クイズ\_このトラブルはどの制度で救済できるだろうか？（4/4）

##### <ご指摘事項>

・事例④ワンクリック詐欺は消費者契約法で救済できる典型例ではありません。  
もし消費者契約法の典型事例とするのであれば、PPT16\_理解を深める自習教材P6で紹介されている不安をあおる告知のような事例とし、たとえば「知人から『このままでは一生成功しない、この就職セミナーが必要』と言われ、『このセミナーを受けないと就職できなくなる』と不安になってしまい20万円の就職セミナーの受講を契約してしまった」に変更していただければと思います。

##### 修正前

###### 事例④

一昨晚、アダルトサイトへつながってしまうボタンをクリックしてしまい、  
「有料の会員登録が完了した」と画面に表示された。  
表示された問合せ先に退会したいと伝え、  
「退会には20万円が必要」と言われたので、昨日、支払ってしまった。  
返金してもらえるだろうか？



##### 【解答】

登録完了画面を表示することで契約が成立したと思わせて、消費者にお金を払わせようとするワンクリック請求の手口です。  
「無料動画」をクリック（タップ）しただけでは、通常は有料の契約は成立しません。  
そのため、料金を請求されても払う必要はありません。

事例  
差し替え

##### 修正後

###### 事例④

知人から『このままでは一生成功しない、この就職セミナーが必要』と言われ、  
『このセミナーを受けないと就職できなくなる』と不安になってしまい  
20万円の就職セミナーの受講を契約してしまった  
返金してもらえるだろうか？



##### 【解答】

解決できる  
消費者契約法  
事業者が、社会経験の乏しく就活について不安を抱く消費者に対し、そのことを知りながら不安をあおり、自由な判断ができない状況に陥らせて  
望まぬ契約をさせているので不安をあおる告知に該当するため取消できる

## 2-3. 教材制作状況

### ■ご指摘・ご意見の反映の一例 (7/8)

#### ◆委員の皆様・オブザーバの皆様から頂戴したご指摘・ご意見について

PPT16：理解を深める自習教材 より

#### <ご指摘事項>

- ・公益通報者保護法は、高校生には難しすぎるし、消費者トラブルの防止や消費者教育とは少し違う観点かと思うので、削除したい。

→「公益通報者保護法」について本教材で取り扱うかどうかについて委員の皆様にて議論頂ければと思います

#### 公益通報者保護法

(2006年施行)



事業者の違法行為について公益通報（内部告発）を行った従業員に対する解雇等の**不利益な取扱いを禁止する法律**である

#### 公益通報によって明らかになった例

食品偽装



主に豚肉を使った挽き肉を「牛ミンチ」として販売した、輸入牛肉を国産と偽っていたなど

リコール隠し

車

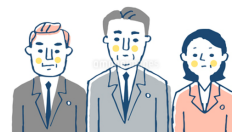
リコールに相当する不具合にも関わらず、そのことを隠

安全基準を守っていない

不正な取引を行っている

表示を偽っている

環境に悪影響を及ぼす



組織内部しか知りえない不祥事を明るみにしやすくすることで、消費者被害の予防や拡大防止を図っている。

...

## 2-3. 教材制作状況

### ■ご指摘・ご意見の反映の一例（8/8）

#### ◆委員の皆様・オブザーバの皆様から頂戴したご指摘・ご意見について

##### <ご指摘事項>

・3限と4限と順番を入れ替えた方が流れがスムーズかもしれないようにも思います。2限で契約について学んだ後、3限で契約の解除について学び、4限で支払い方法や払い方による利子の違い等に学んで5限でローン等の金利について学ぶとそれぞれつながりがあるように、教材を見て感じました。

→3限目と4限目を入れ替えたほうが良いのではないかとといったご意見を賜っておりますので委員の皆様にて議論いただければと思います

指導計画モデル・家庭基礎 より

時数 テーマ	主な学習内容
1 情報の収集・比較と意思決定	・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
2 購入と契約	・契約の重要性 ・電子商取引での契約 ・BtoCとCtoCの留意点
3 支払いと信用取引	・キャッシュレス決済 ・信用取引
4 消費者の権利と責任	・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
5 生涯を見通した経済の管理	・経済の管理と計画の重要性 ・収支の管理 ・貯蓄と借入

ご意見（案）

時数 テーマ	主な学習内容
1 情報の収集・比較と意思決定	・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
2 購入と契約	・契約の重要性 ・電子商取引での契約 ・BtoCとCtoCの留意点
3 消費者の権利と責任	・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
4 支払いと信用取引	・キャッシュレス決済 ・信用取引
5 生涯を見通した経済の管理	・経済の管理と計画の重要性 ・収支の管理 ・貯蓄と借入

入替えた  
場合

## 2-3. 教材制作状況

### ■ 教材名の変更について

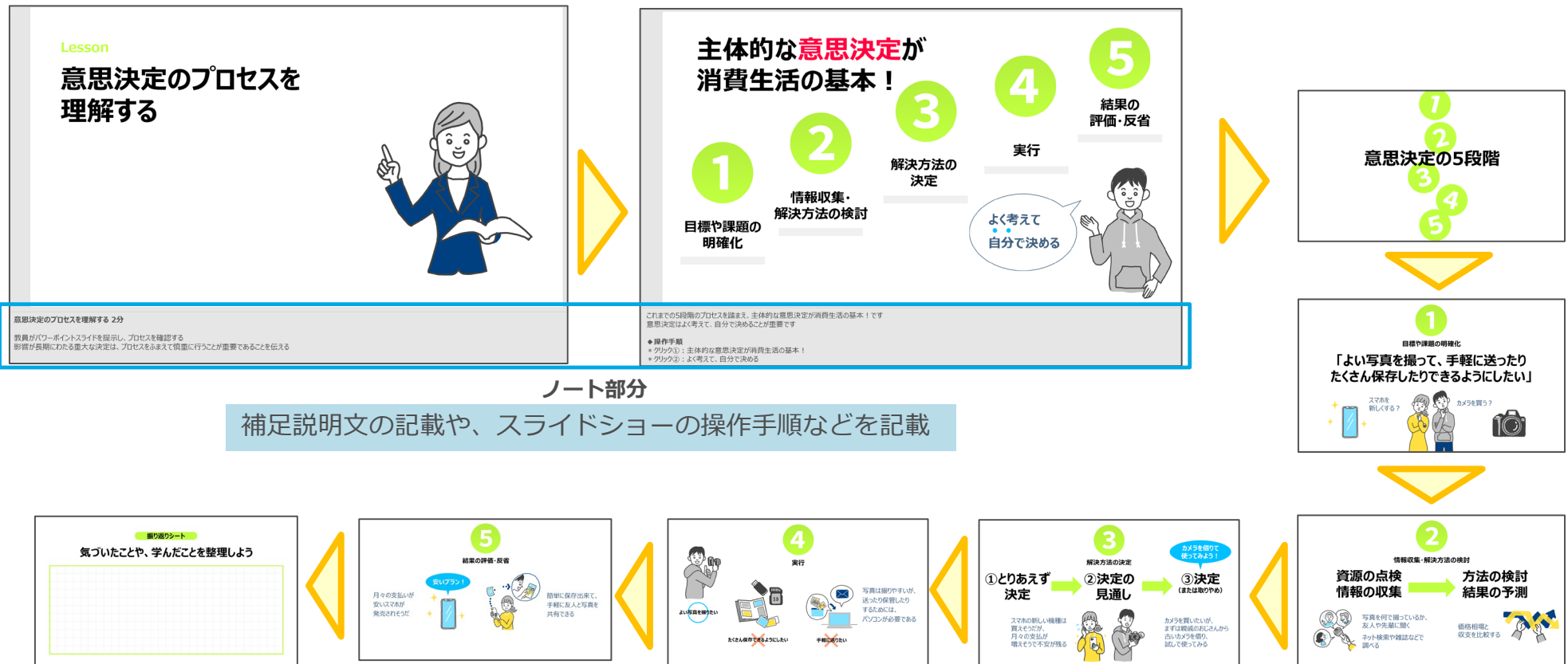
教材制作を進める中で、教材の内容に合わせてよりわかり易い教材名に変更したほうが良いというご意見を賜りました。座長とご相談の上、実証開始までに教材名を下記「教材名（変更後）」に記載の名称に変更致します。

※：高校生・成年共通教材				教材名（変更前）		教材名（変更後）		
		テーマ	情報の収集・比較と意思決定					
高校生	1限目	導入	①学習目標確認	PPT11	【仮】1時限目学習目標確認	学習目標_自分が主役の消費生活＝主体的な意思決定の力を磨くには？		
		展開	②自己傾向を把握	アプリ01	「騙されやすさ」心理テスト	チェックしよう！「だまされやすさ」の心理傾向		
			③意思決定のプロセスを理解する	PPT01	意思決定のプロセスを理解する	意思決定のプロセスを理解しよう		
			④合理的な意思決定が妨げられる場面を知る	PPT02	合理的な意思決定が妨げられる場面	主体的な意思決定が妨げられる場面を知ろう		
			⑤契約前の比較と検討〇〇を選ぼう	動画04	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	インターネット広告の仕組みや注意点とは？		
	2限目	導入	①学習目標確認	ワークシート01	契約前の比較と検討	契約前に必ずしよう！～情報の収集と比較～		
		展開	②返品が可能かどうかを考えよう	PPT12	取引でのトラブルを防ぐための注意点をまとめよう	学習目標_デジタル時代の購入方法とルールを理解しよう		
			③返品可否の条件とは？	ワークシート02	返品が可能か考えよう	返品可能か考えよう！ルール上、契約はやめられる？		
			④-1電子商取引での契約とは？	PPT03	返品出来たり、できなかったりするの？	契約の基礎を確認～なぜ返品できたり、できなかったりするの？～		
			④-2電子商取引での契約とは？『デジタル取引』	動画01※	契約の基礎知識、ネット通販での契約成立	電子商取引の契約とは		
	3限目	導入	①学習目標の確認	アプリ03	デジタル取引体験	デジタル取引を体験しよう		
		展開	⑤取引でのトラブルを防ぐための注意点をまとめよう	ワークシート09	まとめよう！ネット取引トラブルを防ぐための注意点	まとめよう！ネット取引トラブルを防ぐための注意点		
			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	ワークシート03	自分や身近な人が使っている支払い方法を確認しよう	学習目標_支払い方法の特徴と仕組みを理解しよう		
			③支払いタイミングと信用取引を学ぼう	動画06-01※	キャッシュレス決済の仕組み（支払いタイミングと信用取引を学ぼう）	確認しよう！自分や身近な人が使っている支払い方法		
			④キャッシュレス決済の仕組みを理解しよう	動画06-02※	キャッシュレス決済の仕組み（キャッシュレス決済の仕組みを理解しよう）	クレジットカードの特徴と注意点とは？		
	4限目	導入	①学習目標の確認・前々回の授業の振り返り	PPT04	キャッシュレス決済の仕組みとは	キャッシュレス決済の種類と仕組みを理解しよう		
		展開	②「消費者保護制度」とは何かを理解する	ワークシート04	決済手段の注意点を説明しよう	説明しよう！決済手段の注意点		
			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？	ワークシート10	【仮】前々回の授業の振り返り	振り返ろう！契約の基礎知識		
			④消費生活センターについて理解する	PPT14	【仮】4時限目学習目標の確認	学習目標_契約後に生じた問題、どう対応すればよいだろうか？		
			5限目	導入	①学習目標の確認	動画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）	消費者を保護する制度の内容を知ろう
		展開		②生活設計・マネープランゲーム20歳代	PPT05	「消費者保護制度」とは何かを理解する	トラブルから消費者を守る制度を理解しよう	
				③生活設計・マネープランゲーム30歳代	ワークシート05	クイズ：このトラブルはどの制度で救済できるだろうか？	考えよう！トラブル事例の対応方法	
				④消費生活センターについて理解する	動画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）	消費生活センターの役割と相談の仕方を知ろう	
				⑤相談メモを作成する	PPT06	消費生活センターについて理解する		
		成人向け	eラーニング	まとめ	まとめ・発表	ワークシート06	相談メモを作成する→※ワークシート05と統合(7/28)	
動画（高校生/成人共通）	⑤相談メモを作成する			PPT16	理解を深める学習教材	理解を深める学習教材～消費者トラブルのない社会に向けて～		
	⑥ブラスアルファ							
	⑦生涯を見越した経済的管理							
	⑧消費者の権利と責任							
動画（成人向け単体）	①学習目標の確認		PPT15	【仮】5時限目学習目標の確認	学習目標_贈りあるお金を、人生で最大限に活用するには？			
	②生活設計・マネープランゲーム20歳代		PPT07	生活設計（旧 非消費支出について）	生活設計_収入と支出、家計の管理方法を理解しよう			
	③生活設計・マネープランゲーム30歳代		ワークシート07	生活設計・マネープランゲーム20代⑤※excel	マネープランシートを作成し、生活設計を学ぼう！			
	④考察		PPT08	人生の三大支出				
	⑤ローン		PPT09	ローンの仕組みとメリット/デメリット ※PPT10と保険の役割統合	保険とローンを理解しよう～30代以降の生活設計～			
	⑥保険		PPT10	保険の役割 ※PPT09と統合				
	⑦生活設計・マネープランゲーム30代⑤※excel		ワークシート08	生活設計・マネープランゲーム30代⑤※excel				
	⑧ローンシミュレータ		ワークシート11	【仮】5時限目考察・まとめ・発表	学習のまとめ			
	⑨お金の管理		アプリ04※	ローンシミュレータ	ローン利用をシミュレーションしよう			
	⑩契約のしやすさ クイズ		アプリ05※	お金の管理	今後の10年のライフプランを体験しよう			
動画（成人向け単体）	⑪eラーニング① 若年者向け	アプリ02※	契約のしやすさ クイズ	クイズで確認_消費生活の基礎知識				
	⑫eラーニング② 中高年向け	アプリ06	eラーニング① 若年者向け	eラーニング① 若年者向け				
	⑬若者に多いトラブルについて	アプリ07	eラーニング② 中高年向け	eラーニング② 中高年向け				
	⑭投資などのお金に関するトラブルや悪質商法について	動画07	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	若者に多いトラブルについて				
	⑮定期購入トラブル	動画08	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	投資などのお金に関するトラブルや悪質商法について				
	⑯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09	定期購入トラブル（健康食品や有料アプリのサブスクリプション等）	定期購入トラブル				
	⑰CtoC取引（フリマサイト等）とBtoC取引の違い	動画02	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	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				
	⑱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）	動画03	CtoC取引（フリマサイト等）とBtoC取引の違い	CtoC取引と注意点				
	⑲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）	動画05	お金の管理（収支予算の算出、多重債務など）	お金の管理（収支予算の算出、多重債務など）				
	⑳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）	動画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）	製品の安全性（通販による海外取引など）				

## 2-3. 教材制作状況

### ■ テキスト教材の紹介

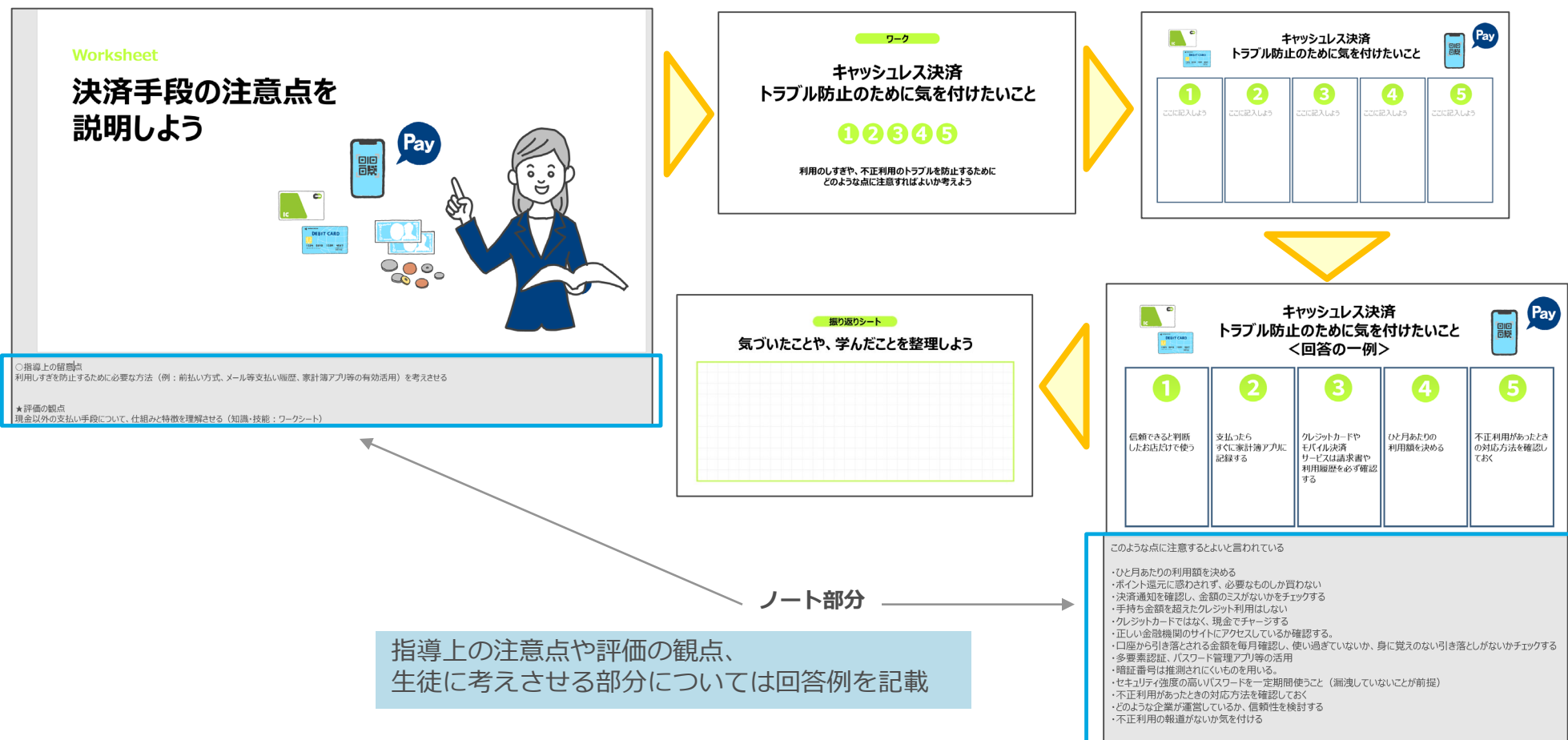
◆ PPT01：意思決定のプロセスを理解する ※教材名は「意思決定のプロセスを理解しよう」に変更予定



## 2-3. 教材制作状況

### ■ ワークシート教材の紹介

#### ◆ ワークシート04：決済手段の注意点を説明しよう ※教材名は「説明しよう！決済手段の注意点」に変更予定



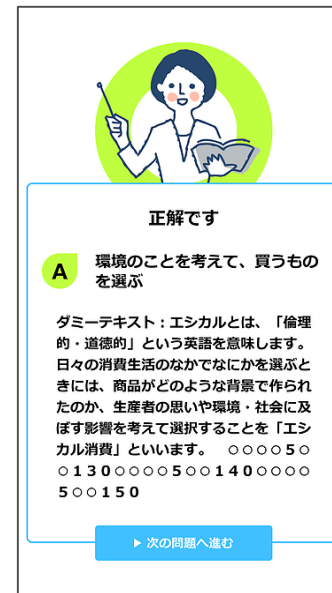
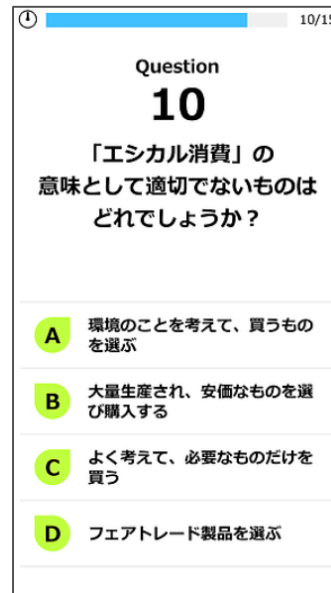
## 2-3. 教材制作状況

### ■ その他デジタルコンテンツ（アプリ）の紹介

#### ◆ 「契約のしやすさ」クイズ ※教材名は「クイズで確認\_消費生活の基礎知識」に変更予定



イメージ画像 選択式クイズ



スコアに応じたレベルを表示



## 2-3. 教材制作状況

### ■ その他デジタルコンテンツ（アプリ）の紹介

#### ◆ ローンシミュレータ ※教材名は「ローン利用をシミュレーションしよう」に変更予定

**ローンシミュレーター**  
Loan Simulator

どれか1つを選んでみよう！  
借入金額と返済回数を設定して  
毎月の返済額を試算してみましょう

  
 ▶ マイホーム

  
 ▶ 教育ローン

  
 ▶ マイカー

  
 カードローン（リボ払い）

  
 クレジットカードで買い物

➡

ローンの条件を選んでみよう！

  
 ▶ マイホーム

借入金額（借りる金額）

ボーナス元金返済額（ボーナスを利用して返す金額の合計）

返済期間（年orヶ月）

年利

☒ 元利均等返済  
☐ 元金均等返済

[均等返済について詳しくはこちら](#)

▶ 計算する

➡

  
 ▶ マイホーム

を

で返済すると

合計返済額：

毎月の返済金額：

ボーナス月の返済金額：

返済期間の長い住宅ローンは、00002000  
 0050000300000500004000  
 0050000500000500006000  
 0050000700000500008000  
 00500009000005000100

▶ 返済計画表を見る

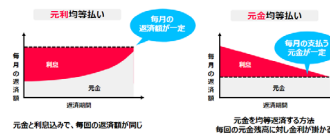
➡

返済計画表

年/月	月払返済額	元金分	利息分	ボーナス払い返済額	元金分	利息分	合計借入残高
1年1月	77,741	56,741	21,000	0	0	0	29,943,259
2年1月	77,741	56,784	20,957	0	0	0	29,886,475
3年1月	77,741	56,827	20,914	0	0	0	29,829,648
4年1月	77,741	56,869	20,872	0	0	0	29,772,779
5年1月	77,741	56,912	20,829	0	0	0	29,715,867
6年1月	77,741	56,955	20,786	33,370	24,370	9,000	29,634,542
7年1月	77,741	56,997	20,744	0	0	0	29,577,545
8年1月	77,741	57,040	20,701	0	0	0	29,520,505
9年1月	77,741	57,083	20,658	0	0	0	29,463,422
10年1月	77,741	57,126	20,615	0	0	0	29,406,296
11年1月	77,741	57,169	20,572	0	0	0	29,349,127
12年1月	77,741	57,211	20,530	33,370	24,480	8,890	29,267,436
13年1月	77,741	57,254	20,487	0	0	0	29,210,182
14年1月	77,741	57,297	20,444	0	0	0	29,152,885
15年1月	77,741	57,340	20,401	0	0	0	29,095,545
16年1月	77,741	57,383	20,358	0	0	0	29,038,162
17年1月	77,741	57,426	20,315	0	0	0	28,980,736
18年1月							

イメージ画像 選択式クイズ

#### 元利均等払い・元金均等払いについて



閉じる

返済イメージを表示



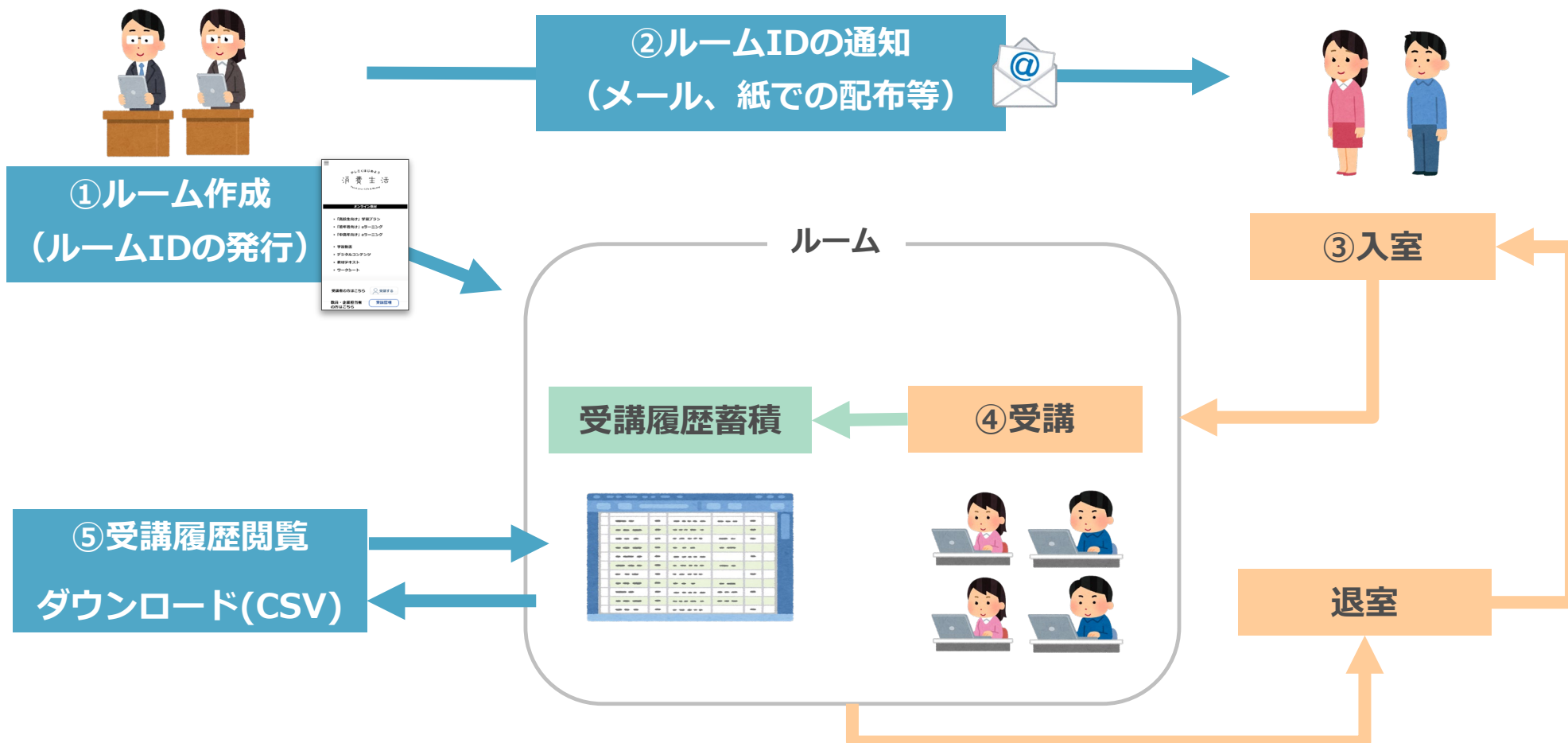
## 2-3. 教材制作状況

### ■ 管理機能

- ・ 管理機能は、その他デジタルコンテンツ（eラーニング、アプリ）の学習履歴を管理する機能を提供します
- ・ 管理機能の利用イメージは下記の通りです

| 教員・企業担当者 |

| 受講者 |



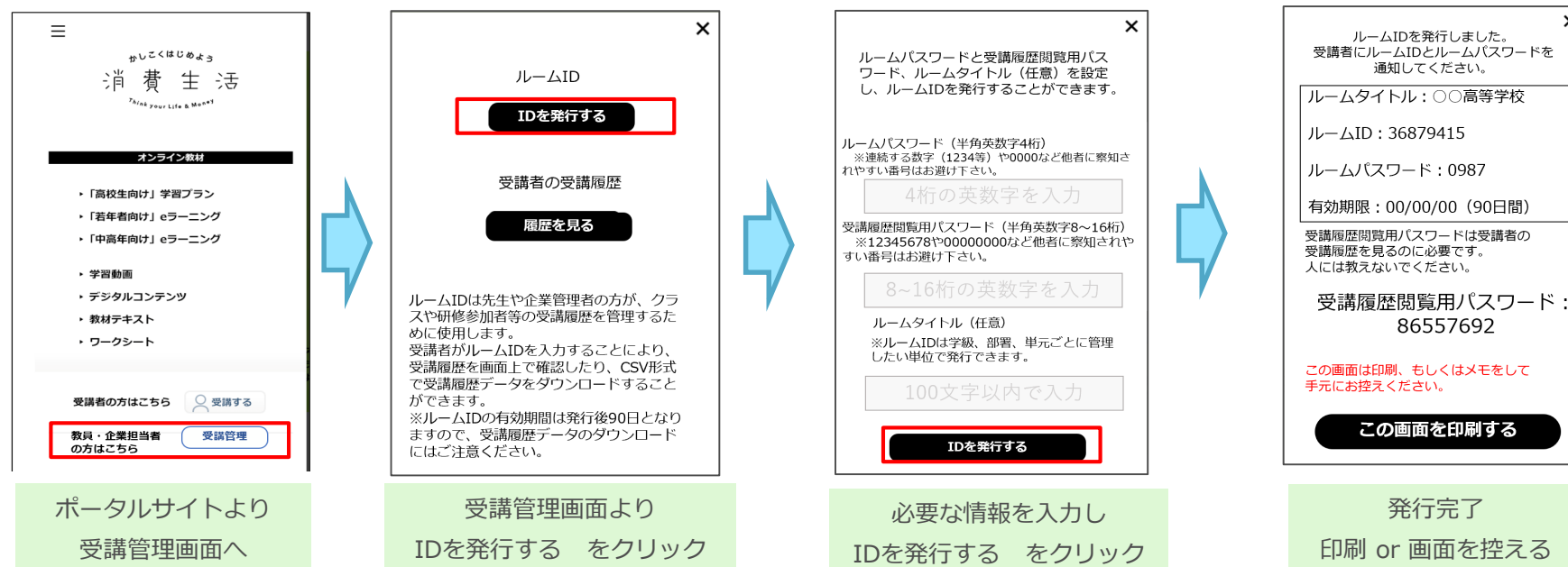
## 2-3. 教材制作状況

### ■管理機能 管理者（教員・企業担当者）向け

- ・管理機能により「eラーニング」及び「アプリ」の受講履歴（受講状況一覧含む）の取得ができます

#### ◆ルームIDの発行

- ・管理機能を利用する場合、事前に管理者（教員・企業担当者）によるルームIDの発行を行う必要があります
- ・ルームIDは、発行後90日間有効に設定しています



## 2-3. 教材制作状況

### ■ 管理機能 管理者（教員・企業担当者）向け

#### ◆ 受講履歴の確認

- ・ 管理者は受講者の受講履歴を確認することが可能です

消費生活  
Think your Life & Money

オンライン教材

- ・「高校生向け」学習プラン
- ・「若年者向け」eラーニング
- ・「中高年向け」eラーニング
- ・学習動画
- ・デジタルコンテンツ
- ・教材テキスト
- ・ワークシート

受講者の方はこちら

教員・企業担当者の方はこちら

ポータルサイトより  
受講管理画面へ

ルームID

IDを発行する

受講者の受講履歴

履歴を見る

ルームIDは先生や企業管理者の方が、クラスや研修参加者等の受講履歴を管理するために使用します。  
受講者がルームIDを入力することにより、受講履歴を画面上で確認したり、CSV形式で受講履歴データをダウンロードすることができます。  
※ルームIDの有効期間は発行後90日となりますので、受講履歴データのダウンロードにはご注意ください。

受講管理画面より  
履歴を見る をクリック

ルームID

8桁の数字を入力

受講履歴閲覧用パスワード

8~16桁の英数字を入力

受講履歴を表示

必要な情報を入力し  
受講履歴を表示 をクリック

#### ◆ 受講履歴閲覧画面が表示される

＜受講履歴の閲覧内容＞

- ・ 受講者の受講状況
- ・ eラーニングのクイズ正解数
- ・ クイズアプリの得点
- ・ 各アプリの受講時間

◆ 各項目毎にソートが可能

◆ CSVによるダウンロードが可能

画面イメージ

#### 受講履歴閲覧

〇〇高等学校 ルームID：36879415

#### CSVダウンロード

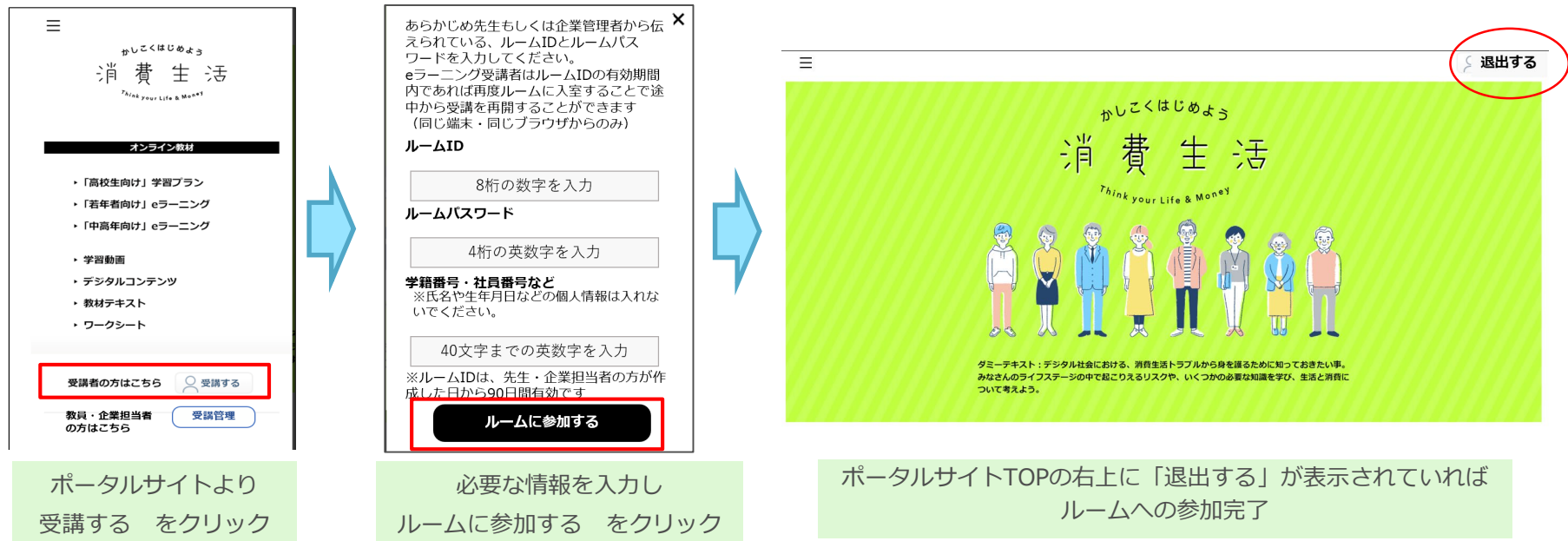
学籍番号・社員番号	アプリ名	単元・テーマ名	結果	受講開始日時	受講終了日時	受講時間
2-1-2	eラーニング若年者向け	5.消費者相談窓口の活用	2/2	2021/11/3 10:50:00	2021/11/3 11:00:00	10:00
2-1-2	eラーニング若年者向け	4.消費者保護制度	2/2	2021/11/3 10:40:00	2021/11/3 10:48:00	8:00
2-1-2	eラーニング若年者向け	3.意思決定の失敗	2/2	2021/11/1 11:20:00	2021/11/1 11:32:00	12:00
2-1-2	eラーニング若年者向け	2.決済と信用取引	2/2	2021/11/1 11:10:00	2021/11/1 11:19:00	9:00
2-1-2	eラーニング若年者向け	2.決済と信用取引	1/2	2021/11/1 11:00:00	2021/11/1 11:08:00	8:00
2-1-2	eラーニング若年者向け	1.契約と取引	2/2	2021/11/1 10:50:01	2021/11/1 10:59:00	9:00
2-1-2	eラーニング若年者向け	1.契約と取引	-	2021/11/1 10:40:01	-	-

## 2-3. 教材制作状況

### ■ 管理機能 受講者向け

#### ◆ ルームへの参加

- ・ 受講履歴を残す場合、あらかじめ受講者は管理者から指定されたルームに参加する必要があります

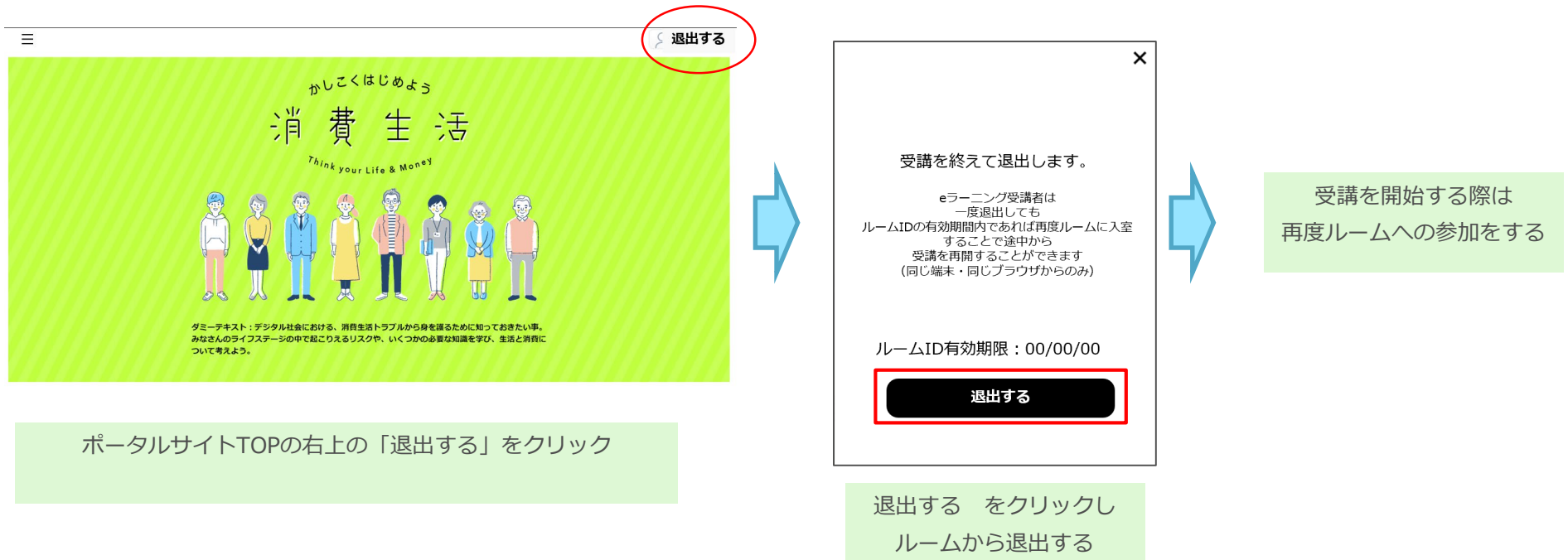


## 2-3. 教材制作状況

### ■ 管理機能 受講者向け

#### ◆ ルームからの退出

- ・ 受講者は基本的にルームからの退出をする必要はありませんが、同一端末・同一ブラウザを複数の受講者で利用する場合、端末利用者が変わる際に、一度ルームから退出し再度ルームに参加する必要があります





## 高校生向け実証計画

### 3-1. 実証内容

#### 実証授業対象高校

実証高校	所在地	生徒数
城東高校	徳島県徳島市中徳島町1-5	829名（2021年5月時点） 男子393名 女子436名
阿南光高校	徳島県阿南市宝田町今市中新開10-6	508名（2020年4月時点） 男子393名 女子115名

#### 実証授業スケジュール

- ・ 教員研修：11月中旬～下旬
- ・ 実証授業期間：11～1月（この期間で有識者視察、遠隔授業を実施。詳細日程は次頁に記載。）
- ・ サポート期間：実証授業期間に準ずる
- ・ 授業後アンケート：授業終了後～1月

#### 実証内容

- ・ 有識者会議にて作成された、家庭基礎指導計画モデルに沿って実証授業実施
- ・ 家庭基礎指導計画モデル5時限分のモデルのうち、1時限分を遠隔授業で実施
- ・ 家庭基礎指導計画モデル5時限分のモデルのうち、1時限分を有識者委員が授業視察を実施

### 3-1. 実証内容

#### 対象授業

	城東高校	阿南光高校
通常授業	期間：11月～1月 対象教材：3時限目教材 対象クラス：1年生 7クラス 280名	期間：11月～1月 対象教材：1～5時限目教材 対象クラス：1年生 74名、2年生 89名
視察授業	日時：11月18日(木) 11:30～12:20 対象教材：3時限目教材 対象クラス：1年生40名クラス	日時：12月3日(金) 12:00～12:50 対象教材：2時限目教材 対象クラス：1年生25名クラス
遠隔授業	日時：12月16日（木） 11:30～12:20 対象教材：5時限目教材 対象クラス：1年生40名クラス	日時：12月21日（火） 11:00～11:50 対象教材：1時限目教材 対象クラス：2年生 6クラス 171名



## 3-1. 実証内容

### 実証授業 準備期間

実施内容	主体者	現地/オンライン
<b>動作確認</b> 実証ネットワーク環境において教員端末、生徒端末でデジタル教材の疎通確認※を行う	事務局	現地
<b>教員研修</b> デジタル教材の使い方を教員研修にて説明	事務局	オンライン
<b>問い合わせ対応</b> 家庭科教員が授業準備を行う中で出てきたデジタル教材使用の不明点に対し、事務局で問い合わせ対応を行う	事務局	オンライン
<b>遠隔授業 実施環境確認</b> 各校の遠隔授業実施環境の確認を行い、機器・ソフト等の不足は準備をする	事務局	現地
<b>遠隔授業 動作確認</b> 教室内ネットワーク環境で教員端末、事務局端末で動作確認を実施	事務局	現地
<b>有識者委員視察 事前調整</b> 実証授業視察日程調整、当日の段取り確認	事務局	オンライン
<b>撮影許諾準備</b> 生徒の撮影について、同意書にて保護者許諾を得る	事務局	オンライン

## 3-1. 実証内容

### 実証授業 実施期間

実施内容	主体者	現地/オンライン
<b>授業実施</b> 家庭科基礎の授業内で実施。家庭基礎指導計画モデルに沿って、5時限分のテーマを実証授業を行う	家庭科教員	現地
<b>ヘルプデスク</b> 実証授業期間中に、デジタル教材の使い方・不明点の問い合わせ窓口を設置	事務局	オンライン
<b>遠隔授業実施</b> 有識者（大学教授など）が別拠点（大学など）から教室の生徒に向けて授業を実施	有識者講師	オンライン
<b>遠隔授業支援</b> 遠隔授業に立ち合い、運営支援（3名体制） 遠隔授業の風景を客観観察、授業風景撮影	事務局	現地
<b>授業視察支援</b> 有識者会議委員を学校、教室へアテンド 授業風景を客観観察、授業風景撮影 デジタル教材の使い方等の支援（2名体制）	事務局	現地
<b>有識者委員授業視察</b> 実証授業視察を行い、事務局に視察レポートを提出	有識者委員	現地

## 3-1. 実証内容

### アンケート

実施内容	主体者	現地/オンライン
<b>アンケート項目作成</b> アンケート項目を作成し、有識者会議へ内容確認 有識者会議へアンケート追加項目の確認	事務局	オンライン
<b>アンケートフォーム作成</b> アンケート項目をフォーム（MS Forms）に登録 フォームの使い方、マニュアルを作成	事務局	オンライン
<b>アンケートフォーム展開</b> 作成したフォームを家庭科教員へ展開、フォームの使い方を説明	事務局	オンライン
<b>授業前アンケート実施依頼</b> 生徒に授業前アンケートを実施するよう依頼 フォームのURLをメールで送付 ※方法は相談	家庭科教員	現地
<b>授業前アンケート実施</b> 授業前アンケートを実施	生徒	現地
<b>授業後アンケート実施依頼</b> 生徒に授業後アンケートを実施するよう依頼 フォームのURLをメールで送付 ※方法は相談	家庭科教員	現地
<b>授業後アンケート実施</b> 授業後アンケートを実施	生徒	現地
<b>アンケート結果送付</b> 授業前アンケート結果、授業後アンケート結果のCSVデータを事務局へ送付	家庭科教員	現地
<b>アンケート結果受領</b> 授業前アンケート結果、授業後アンケート結果を修正、整理	事務局	オンライン
<b>インタビューまたは座談会</b> 実証授業後に家庭科教員へ感想や意見を確認する場を設ける	事務局	オンライン

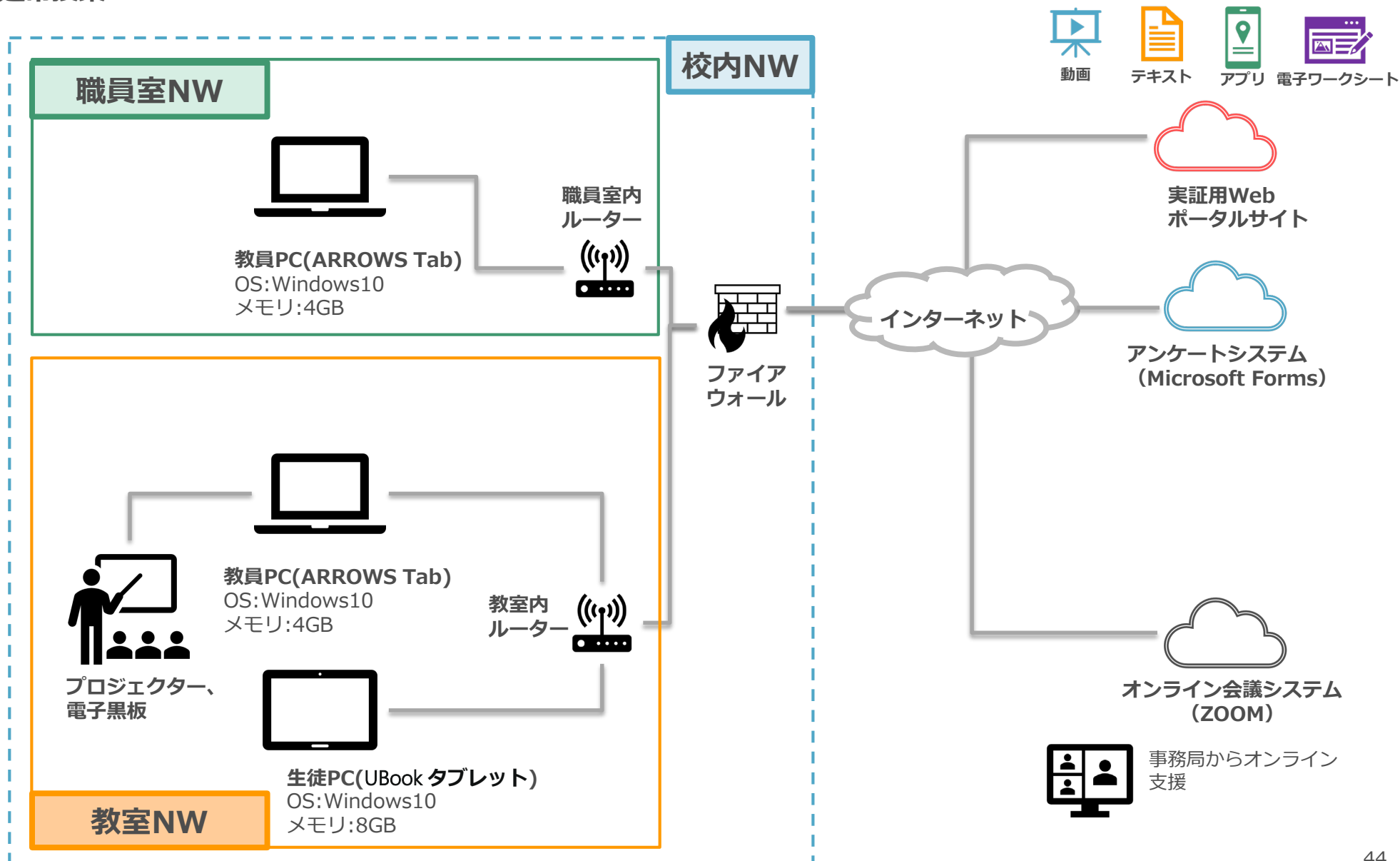
## 3-2. 高校生向け実証スケジュール

### スケジュール

	令和3年						令和4年		
	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
	コンテンツ制作期間				実証期間			成果まとめ（評価）	
事務局	コンテンツ制作				教員研修2校 ▼				
		実証高校、教育委員会への説明			問い合わせ対応				
		効果測定設計					アンケート集計		
								コンテンツ改修	
実証高校					▼ 授業前アンケート <b>実証授業実施</b> ・ 各校授業視察を各校1回実施 ・ 遠隔授業を各校1回実施				
						<b>授業後アンケート</b> ・ 生徒向けアンケート ・ 先生向けインタビュー、座談会			
有識者会議					有識者会議 ▼ ・ 教材の承認 ・ 実証授業開始の承認		有識者会議 ▼ ・ 実証授業の報告		

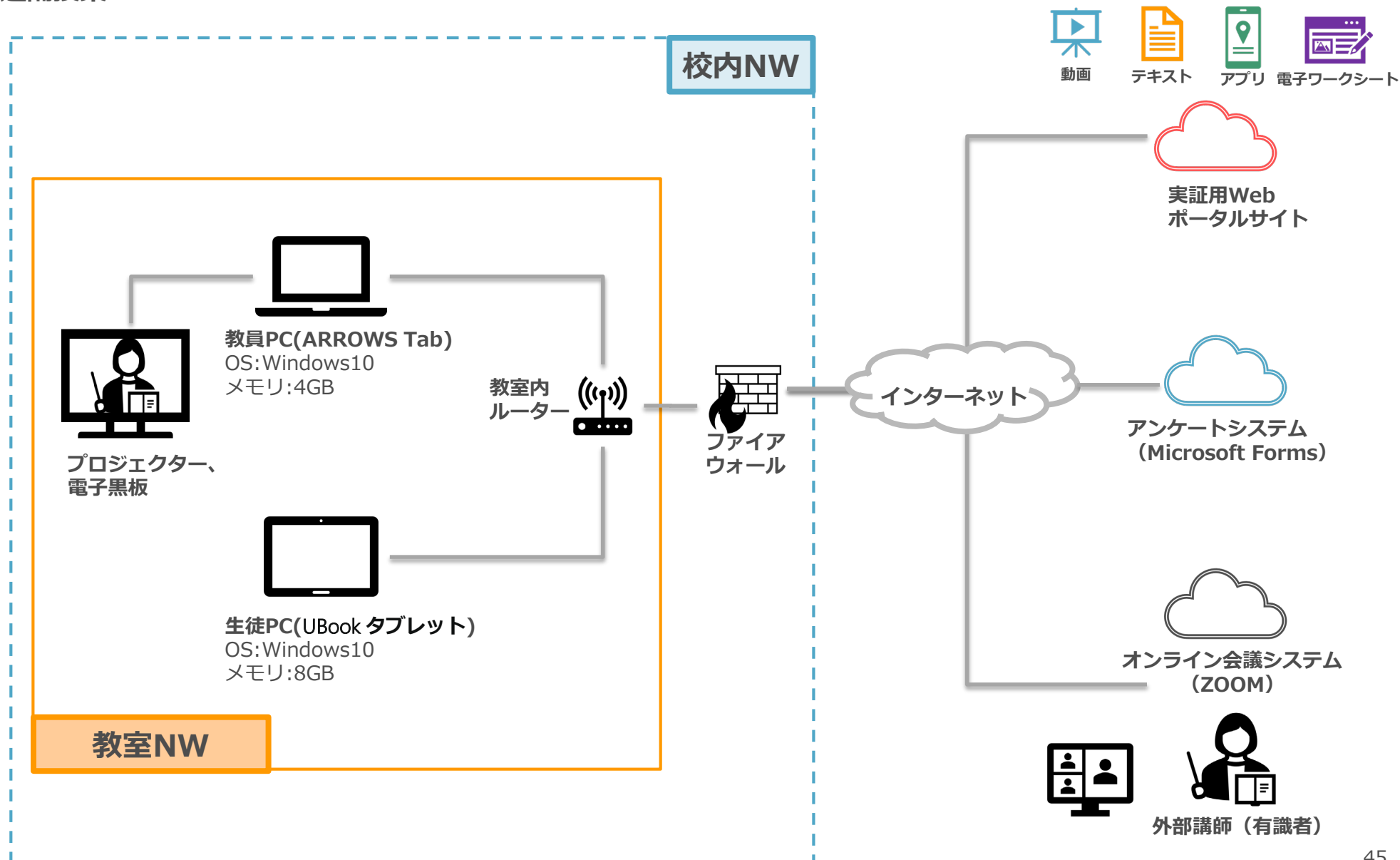
### 3-3. 実証環境

#### 通常授業



### 3-3. 実証環境

#### 遠隔授業



### 3-3. 実証環境

#### 通常授業

対象	物品
教室・システム	プロジェクター、電子黒板
	上記機器と教員PCを接続するインターフェース
	ネットワーク環境（校内Wi-Fi）
	無線ルーター
	Web会議システム
教員端末	授業用PC、タブレット
	マイク
	スピーカー
	Webカメラ
生徒端末	授業用PC、タブレット
	マイク
	スピーカー
	Webカメラ

### 3-3. 実証環境

#### 遠隔授業 環境要件 (通常授業への追加分)

対象	物品	使用場所
外部講師	Web会議システム	遠隔授業
	PC、タブレット	Web会議システム
	マイク	Web会議システム
	スピーカー	Web会議システム
	Webカメラ	Web会議システム

#### その他環境

対象	物品	使用場所
事務局	Web会議システム	教員研修、オンライン支援
	PC、タブレット	教員研修、オンライン支援
	マイク	教員研修、オンライン支援
	スピーカー	教員研修、オンライン支援
	Webカメラ	教員研修、オンライン支援
	記録用カメラ	現地授業支援
	記録用ビデオ	現地授業支援
	三脚	現地授業支援





## 実証検証について

## 4-1. 実証検証の目的と概要

### ■ 目的

制作した啓発用デジタル教材について、以下を目的として実証検証を実施する。

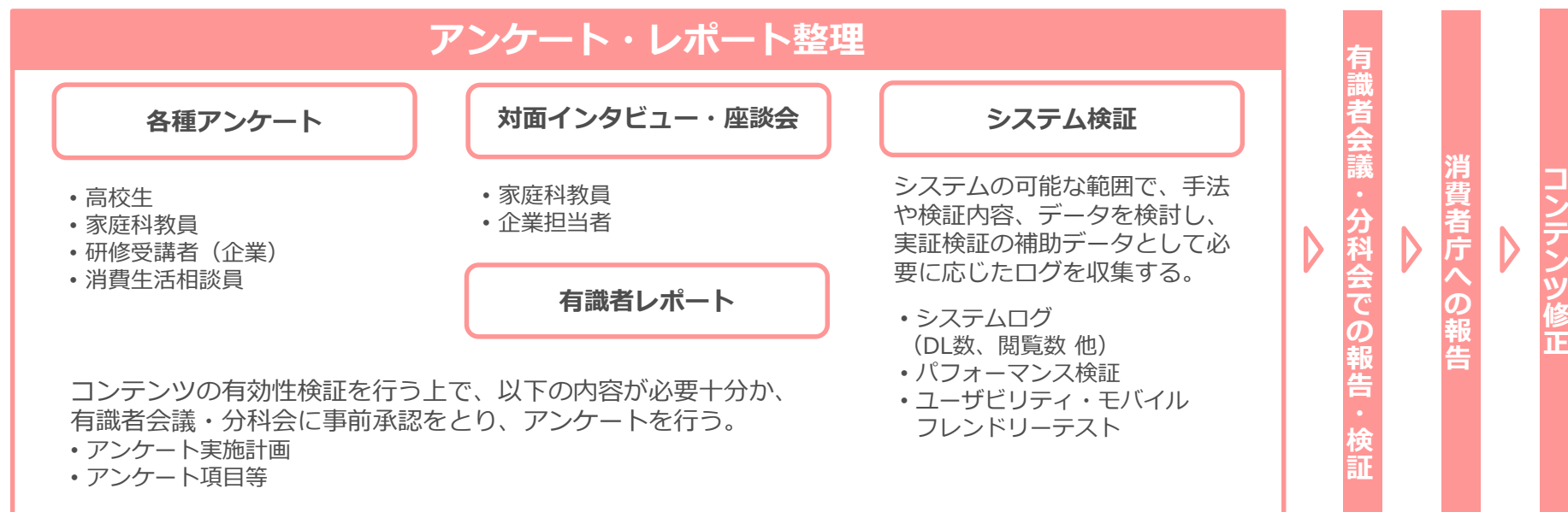
- ◆ 各世代に向けた効果的な消費者教育教材となっているかの検証【**内容検証**】
- ◆ 当該教材を活用した効果的な啓発手法の検証【**啓発手法の検証**】
- ◆ 利用者からのフィードバック及び制作したデジタル教材のブラッシュアップ【**教材のブラッシュアップ**】

### ■ 概要

以下の手法を用いて、本実証検証を実施する。

- ◆ 知識理解度の変容を把握するためのアンケート
- ◆ コンテンツに対する意見を集約するための対面インタビュー・座談会
- ◆ 実証授業についての現地調査レポート
- ◆ システムログ等の整理

### <実証検証の流れ>



## 4-2. 内容 – アンケート

### ■ 実証検証：アンケート

以下の表の通りアンケート・インタビュー・座談会・レポートによる実証検証を実施予定。

実証種別	対象	目的	手法
高等学校	高校生	知識理解度の変容を把握（効果的な内容であったか） ・ 知識理解度 ・ ユーザビリティ	アンケート （Microsoft Forms）
	教員	コンテンツに対する意見を集約 ・ ユーザビリティ ・ 使い勝手の良さ（授業の組み立てやすさ）	対面インタビュー・座談会 （オンライン会議）
	有識者	実証授業についての評価 ・ 授業の様子で気になったこと・意見等 ・ 事務局による客観観察（生徒のレスポンスや操作状況、 つまずきポイント等）含む	現地調査レポート
成年消費者向け	受講者	知識理解度の変容を把握（効果的な内容であったか） ・ 知識理解度 ・ ユーザビリティ	アンケート （Microsoft Forms）
	企業担当者	コンテンツに対する意見を集約 ・ ユーザビリティ	対面インタビュー・座談会 （オンライン会議）
一般消費者向け	消費生活相談員 一般視聴者（任意）	・ 啓発手法の評価 ・ CATVの配信におけるコンテンツ内容が適切であったか	視聴後アンケート （メール・QRコード）

- ◆ 成年消費者向けの実証予定企業ではGoogleフォームへのアクセスが厳しいため、アンケート手法はMicrosoft Formsを採用。
- ◆ 対面インタビュー・座談会は、新型コロナウイルス感染症拡大を鑑み、オンライン会議で実施。
- ◆ 現地調査レポートは、有識者が現地に赴いて実証授業を視察し、レポートを作成。

## 4-2. 内容 – アンケート

### アンケート構成①

- ・ アンケートはMicrosoft Formsを用いて実施する。
- ・ 質問形式は基本ラジオボタン（単一選択）、設問によりチェックボックス（複数選択可）を採用する。
- ・ 満足度の調査設問の場合は、「満足、ふつう、不満足」や1～5までの数値で段階的に評価するスケールタイプの形式を用いる。

#### ※アンケート画面イメージ

消費生活についてのアンケート

さん、このフォームを送信すると、所有者にあなたの名前とメールアドレスが表示されます。

\* 必須

消費生活クイズ

次の質問について、正しいと思うものを選択してください。

1. 店で買い物をするとき、契約が成立するのはいつ？ \*

☐ 商品を受け取ったとき

☐ 代金を払ったとき

☐ 店員が「はい、かしこまりました」と言ったとき

☐ 分からない

## 4-2. 内容 – アンケート

### アンケート構成②

#### ◇知識理解度に関するアンケート

設問内容としては、消費者庁が提供している「社会への扉」の**内容を理解し習得出来たか**を含む、消費者教育の内容とする。

#### ◇ユーザビリティに関するアンケート

**コンテンツ毎に利用者に評価**してもらう構成とする。

（動画、授業用教材（パワーポイント資料/ワークシート）、アプリ、eラーニング、Webポータルサイト）

また、教材によってテーマを理解できたか、内容は難しかったか等、**理解度と難易度**についても回答してもらう。

#### ◇全体を通したアンケート

**研修時間の満足度や、属性（企業名、所属、学校名、クラス等）**について回答してもらう必要等があれば設問を用意する。

#### ◇システムログ

ポータルサイトの閲覧数、各コンテンツDL数等、ユーザの興味指数の参考値としてシステムログを取得する。

【実証後アンケート実施予定日】※スケジュールが確定次第随時更新

阿南光高校：12月21日（火）～

城東高校：12月17日（金）～

アンケート項目の詳細については別紙にて設計

## 4-2. 内容 – アンケート

### インタビュー・座談会

先生/企業担当者を対象に、実証授業/実証研修の終了後、インタビュー・座談会形式でデジタル教材についてアンケートを実施する。主にユーザビリティの観点で事前に質問内容やテーマを定め、当日対話しながら回答いただく。

（質問内容の例）

- ・ユーザビリティ（教材の使いやすさについて）
  - 使いやすかったか？
  - 改善して欲しいところはあったか？具体的にはどんなところ？
  - こんな機能や教材があれば良かったと思うところは？
  - 逆に良かったところは？
- ・有効性について（知識定着に貢献できる教材であったか）
  - 生徒/社員の反応はどうだったか？
  - 教材の充実度についてどうだったか？過不足等感じたか？
  - ボリュームは適切だったか？

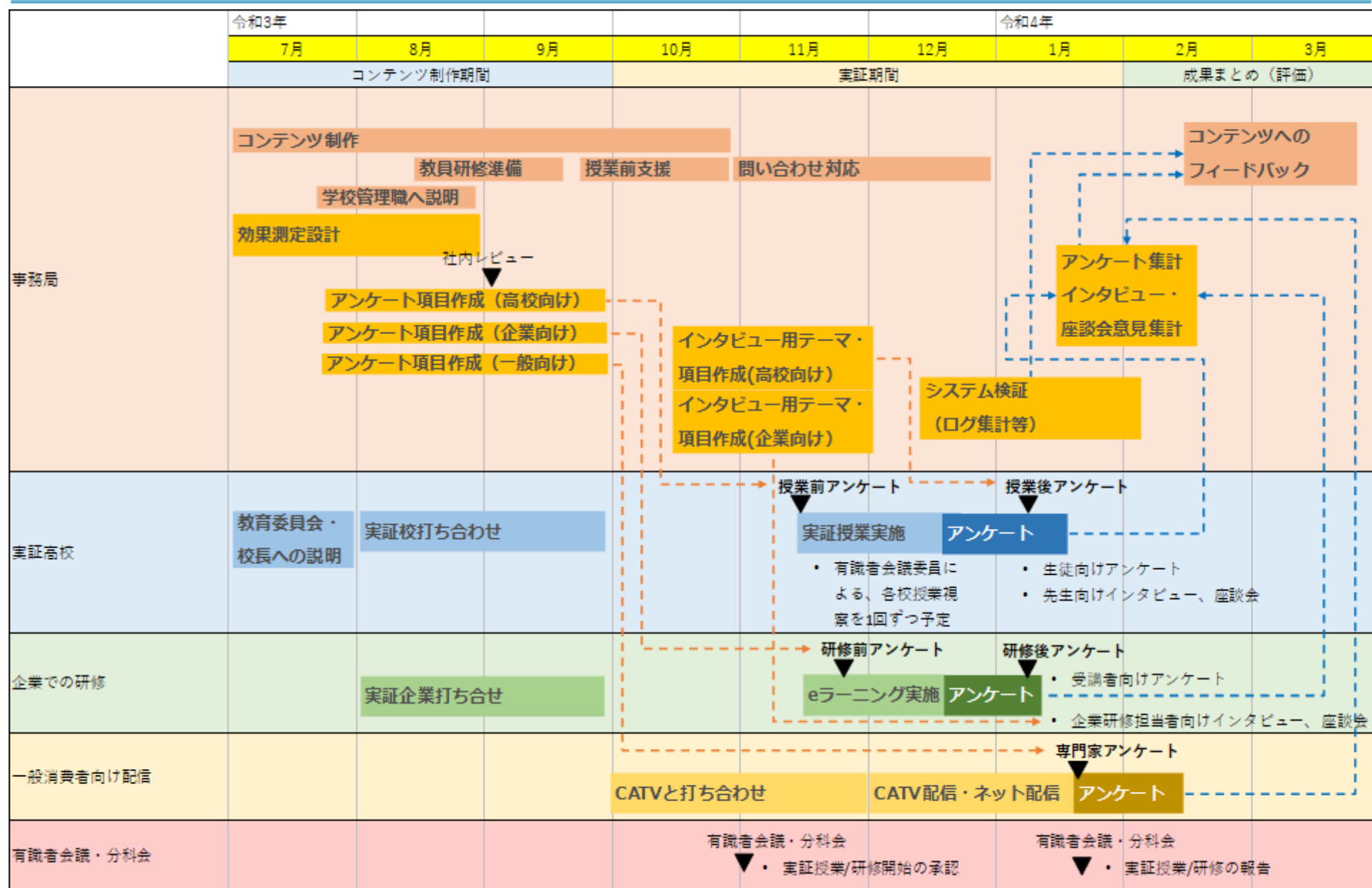
※質問内容、テーマの詳細については別紙にて設計

### CATV情報配信の視聴後アンケート

消費生活相談員等の専門の方を対象に、コンテンツの情報配信をCATVにて配信後、視聴後アンケートとして実施予定。  
設問内容としては、主にインタビュー・座談会で設計した動画コンテンツに関する内容を流用する。  
一般消費者への任意アンケートは、主に高校生向けアンケートで設計した動画コンテンツに関する内容を流用する。













※アンケート項目の詳細については別紙にて設計

## 4-3. 実証検証スケジュール



## 5. 全体スケジュール

本事業における最新のスケジュールを以下に示します。短い期間での開発であるため、各デジタル教材の製作を並行して進めており、制作完了したものから順次リリース致します。また、11月より調査実証が始まり、実証後のアンケートは速やかに集計し教材へのフィードバックができるよう取り組みます。委員の皆様におかれましては確認作業へのご協力を賜りたく、何卒よろしくお願いいたします。

	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5回有識者会議					 第6回				 第7回		 第8回	
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		 納品準備		
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	公開期間						
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				 実証前アンケート	試験授業実施	 実証後アンケート					
成年消費者向けの研修					企業との打ち合わせ、教材説明会			 研修前アンケート	研修実施	 研修後アンケート					
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	 アンケート				