

(公表)

資料 1

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
実証報告

令和4年3月11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 高校生向け実証について

2-1	実証検証の目的と概要	p.6
2-2	実証検証内容	p.7
2-3	実証概要	p.8

3 実証検証報告

3-1	アンケート	p.10
3-2	現地調査レポート	p.19
3-3	ヒアリング・座談会	p.20
3-4	実証検証総括	p.23

4 制作教材の報告について

4-1	教材コンテンツ全体	p.25
4-2	教材制作内容	p.26
4-3	教材の改修状況について	p.31

5 分科会 成年向け実証について

5-1	分科会 成年向け実証について	p.33
-----	----------------	------



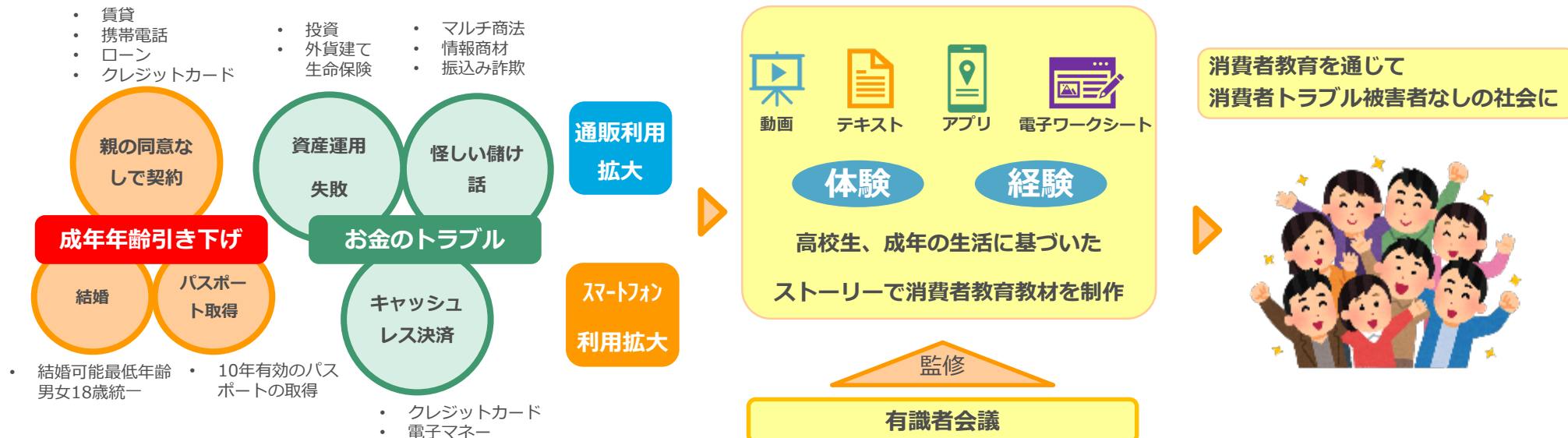
事業目的・事業概要

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、本実証を行いました。**

■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

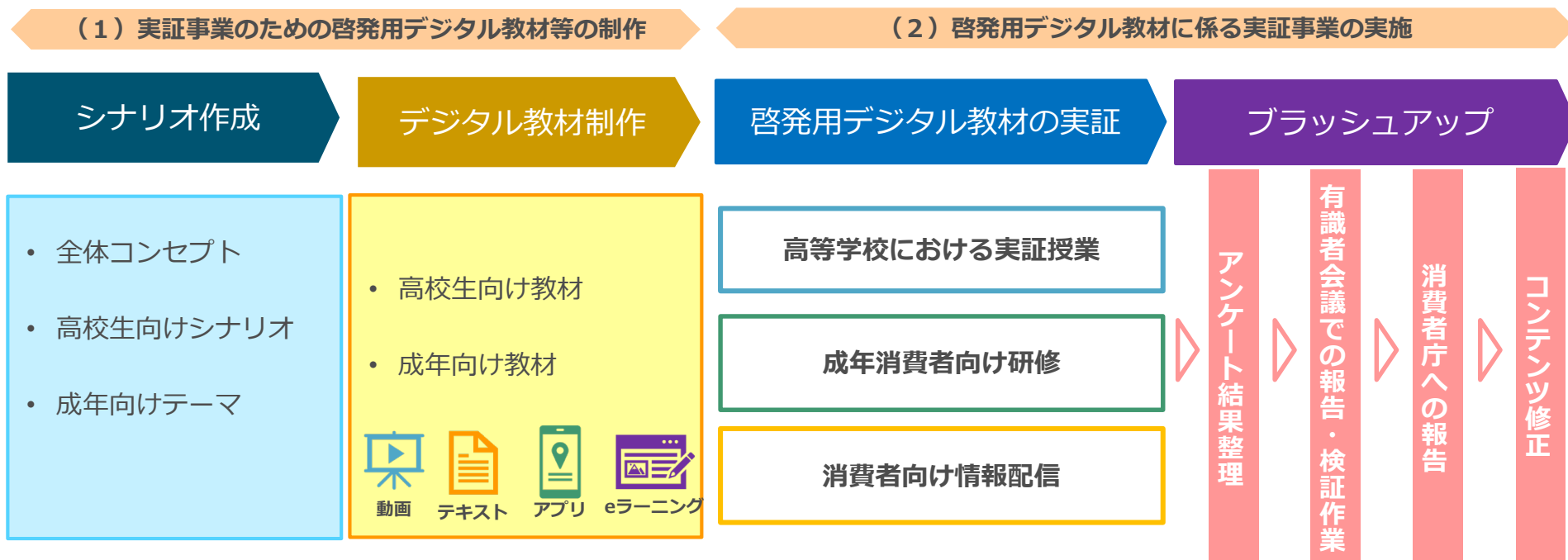
本事業「消費者保護のための啓発用デジタル教材を活用した調査実証事業」では、「（１）実証事業のための啓発用デジタル教材等の制作」、「（２）啓発用デジタル教材に係る実証事業の実施」の２つの事業を中心に実施しました。

(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した。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消費者向け情報配信を内容とする実証事業を行いました。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。





高校生向け実証について

2-1. 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した。

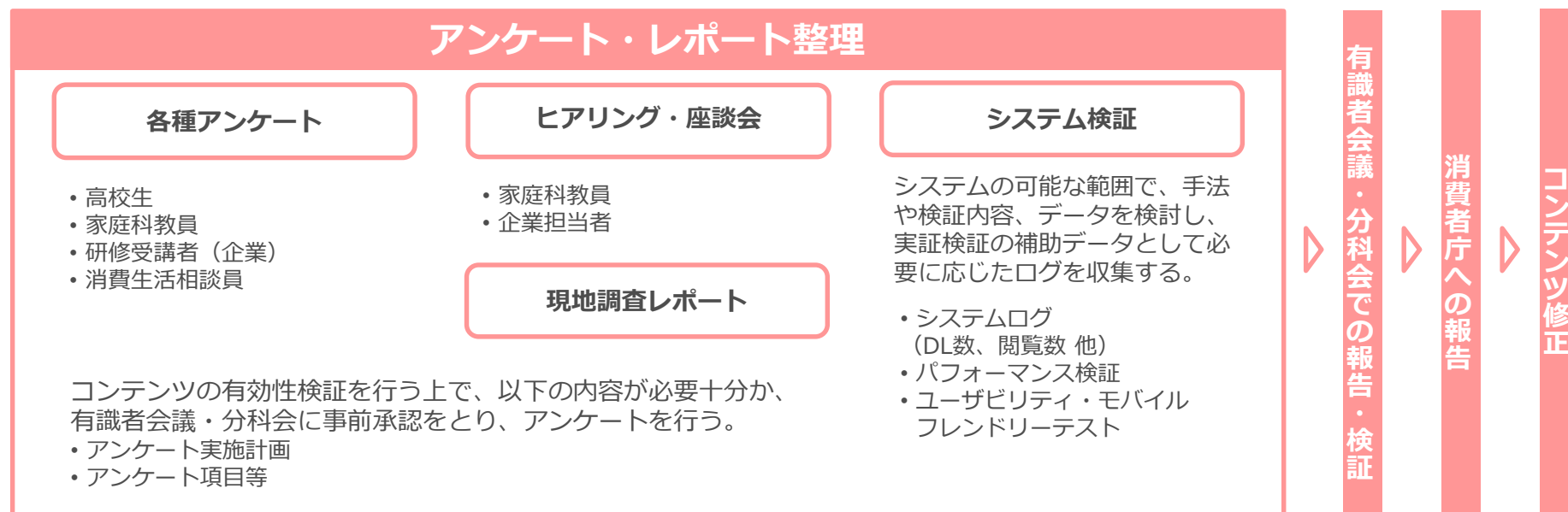
- ◆ 各世代に向けた効果的な消費者教育教材となっているかの検証【**内容検証**】
- ◆ 当該教材を活用した効果的な啓発手法の検証【**啓発手法の検証**】
- ◆ 利用者からのフィードバック及び制作したデジタル教材のブラッシュアップ【**教材のブラッシュアップ**】

■ 概要

以下の手法を用いて、本実証検証を実施した。

- ◆ 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ヒアリング・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>



2-2. 実証検証内容

■ 実証検証

以下の表の通りアンケート・ヒアリング・座談会・レポートによる実証検証を実施した。

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）	ヒアリング・座談会
	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	ヒアリング
消費者向け	消費生活相談員 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・二次元コード）

- ◆ 生徒への事前・事後アンケートの手法は、Microsoft Formsを採用
- ◆ ヒアリングは、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

2-3. 実証概要

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

対象授業	城東高校	阿南光高校
視察授業 ※有識者委員が現地で視察	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 1クラス 40名	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 1クラス 25名
遠隔（オンライン）授業 ※オンラインで授業を実施	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 1クラス 40名	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
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～2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



実証検証報告

3-1. アンケート

高校生向けアンケート

- ・ アンケートはMicrosoft Formsを用いて実施した。
- ・ 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）を採用している。
- ・ 満足度の調査設問の場合は、「あてはまる、ややあてはまる、どちらともいえない、ややあてはまらない、あてはまらない」等、段階的に評価するスケールタイプの形式を用いた。

<高校向けアンケート>

- ・ 視察授業 事前アンケート（共通）：
2クラス（城東高校1-7、阿南光高校1-4）
- ・ 遠隔授業 事前アンケート（共通）：
6クラス（阿南光高校2-1～2-6）
- ・ 通常授業 事前アンケート（共通）：
2クラス（阿南光高校1-5、1-6）
- ・ 全授業 事後アンケート（時限別）：
1時限目（阿南光高校2-1～2-6）
2時限目（阿南光高校1-4）
3時限目（城東高校1-7）
4時限目（阿南光高校2-1）
5時限目（城東高校1-7）

授業後アンケート【高校生1時限目】

この度は、ご協力いただきありがとうございます。
お手数ですが、授業後の感想をお聞かせください。
※所要時間は、約5分です。

ポータルサイト高校向け1時限目：<https://www.shouhi-seikatsu.caa.go.jp/portal/plan1.html>

...


各教材について

次の質問について、当てはまるものを選択してください。
※授業で使用していない教材についてはご回答いただく必要はありません。

1

学習動画(インターネット広告)について
ご回答ください。

**インターネット広告の
仕組みや注意点とは？**



	あてはまる	ややあてはまる	どちらともいえない	ややあてはまらない	あてはまらない
面白かった	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
分かりやすかった	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
理解できた	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3-1. アンケート

高校生向けアンケート

高校向けアンケートの実施状況については以下の通り。

(実証前)

(単位：件)

高校	視察授業	遠隔授業	通常授業	計
城東高校及び 阿南光高校	48	114	41	203

(実証後)

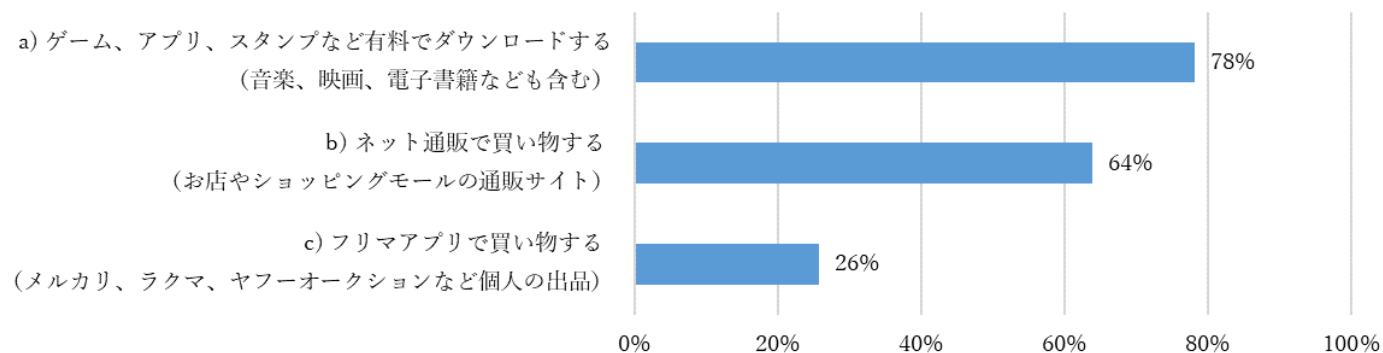
(単位：件)

高校	1限目	2限目	3限目	4限目	5限目	計
城東高校及び 阿南光高校	135	18	27	5	24	209

3-1. アンケート

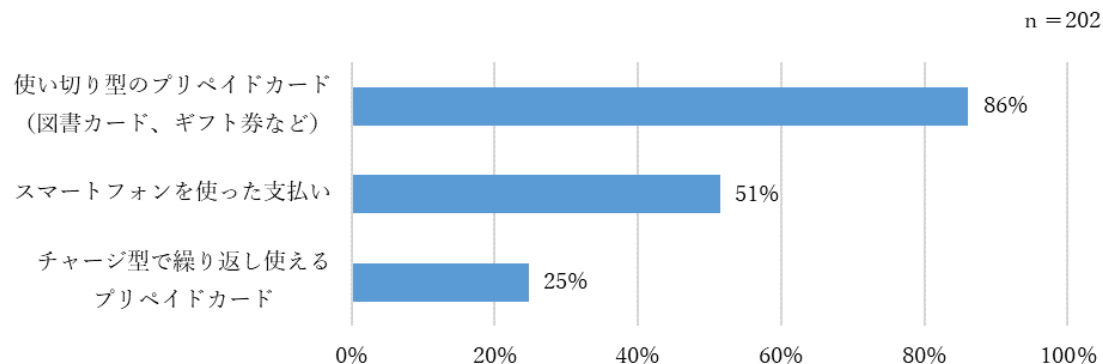
高校生向けアンケート – 授業前アンケート

経験したことがある購入方法（複数選択）



ネット通販や有料ダウンロードは半数以上の人が経験したことがあると回答しており、ネットでの通信販売よりも、手軽に実施できるゲームやアプリの有料ダウンロードが多い。

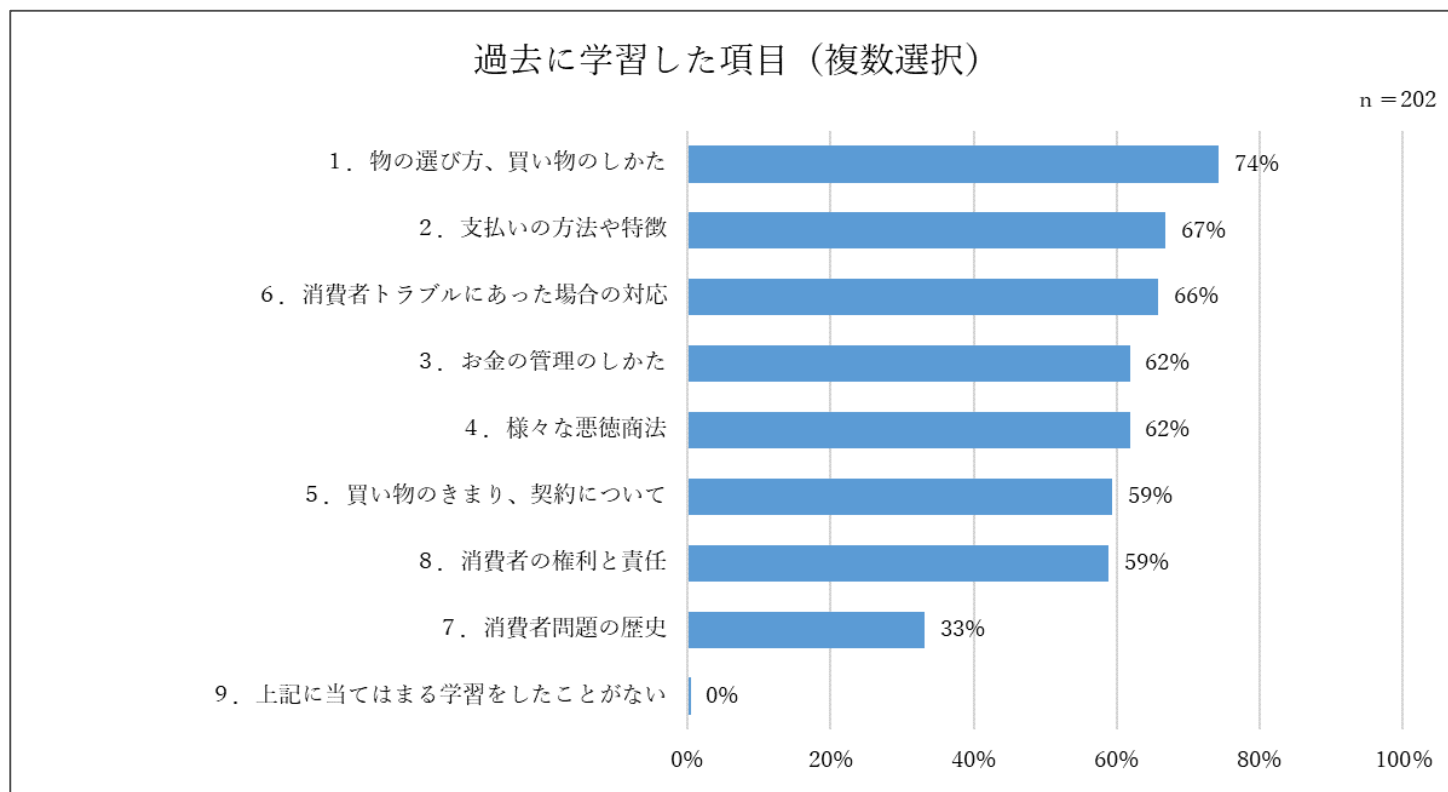
使用したことがある支払方法（複数選択）



現金以外の支払いの際には86%の生徒が使い切り型のプリペイドカードを使用したことがあるという回答であった。スマートフォンで使用するアプリやスタンプの有料ダウンロードでも、スマートフォン決済よりも、プリペイドカードを事前に購入したりギフトカードを入手したりしてからダウンロードしているのではないかと考えられる。

3-1. アンケート

高校生向けアンケート – 授業前アンケート

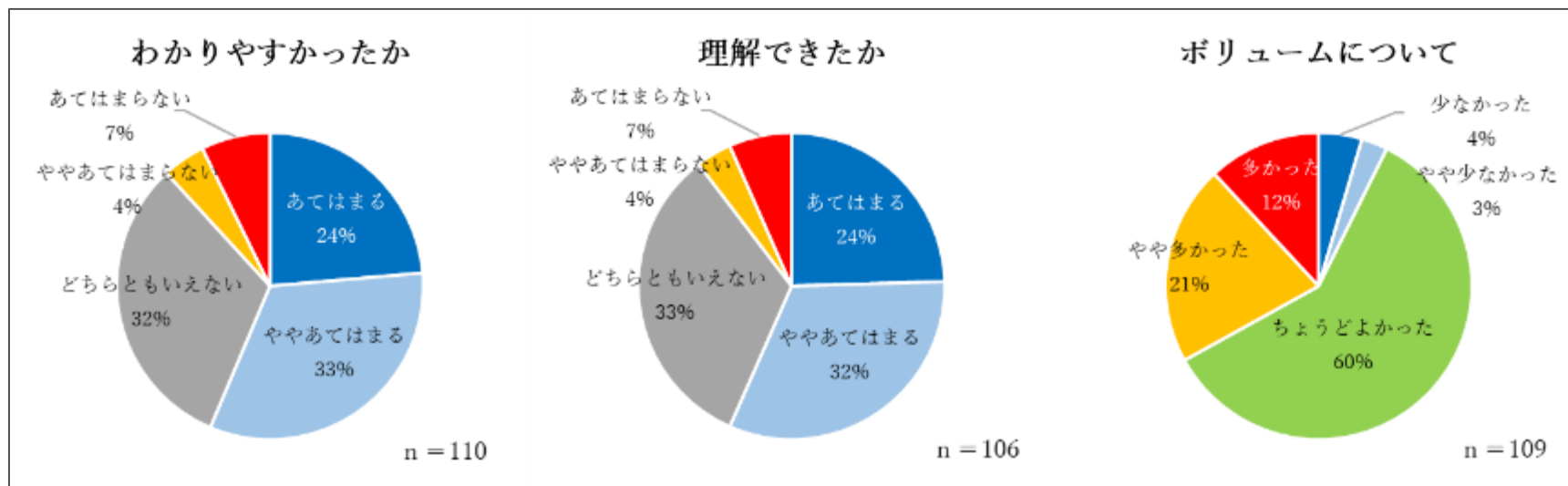


消費生活に関する各項目において**半数以上の生徒が過去に学習している**が、「消費者問題の歴史」については学習したことのある生徒の割合が他に比べて半分以下という結果であった。

3-1. アンケート

高校生向けアンケート – 授業後アンケート

【1時限目：情報の収集・比較と意思決定 教材テキストについて】

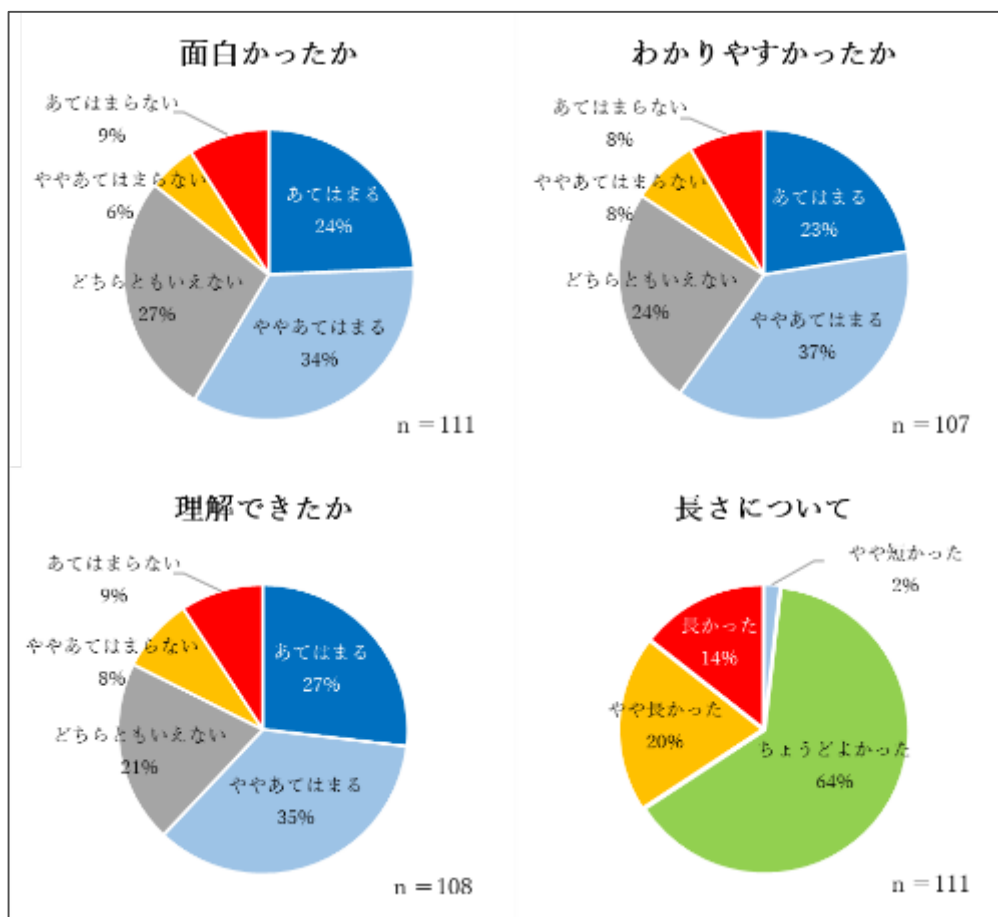


半数ほどの生徒は「わかりやすかった」、「理解できた」と回答しており、それらの回答をした生徒の中にボリュームに関して「やや少なかった・少なかった」と回答した生徒はほぼいなかった。一方、「わかりやすかったか」、「理解できたか」でネガティブな回答をした生徒は、ボリュームが少なく感じた生徒もいれば多く感じた生徒もいた。

3-1. アンケート

高校生向けアンケート – 授業後アンケート

【1 時限目：情報の収集・比較と意思決定 学習動画について】

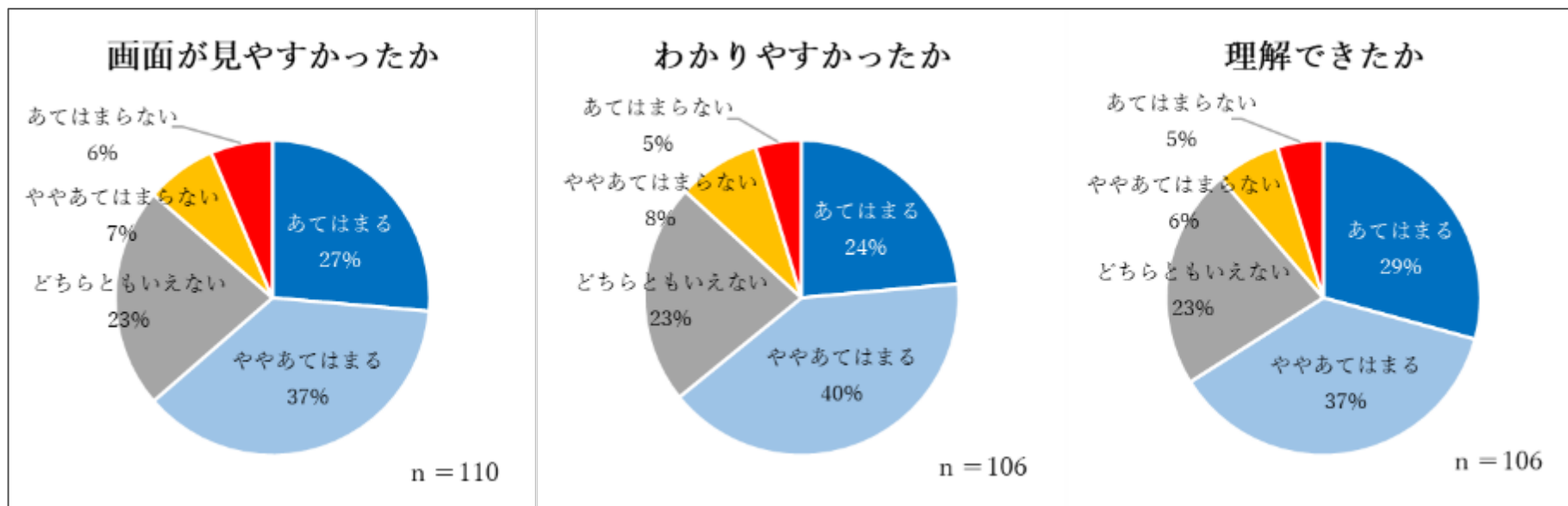


動画を短く感じた生徒は少なく、**6割以上の生徒が「ちょうどよかった」と回答した。**

3-1. アンケート

高校生向けアンケート – 授業後アンケート

【1時限目：情報の収集・比較と意思決定 アプリについて】

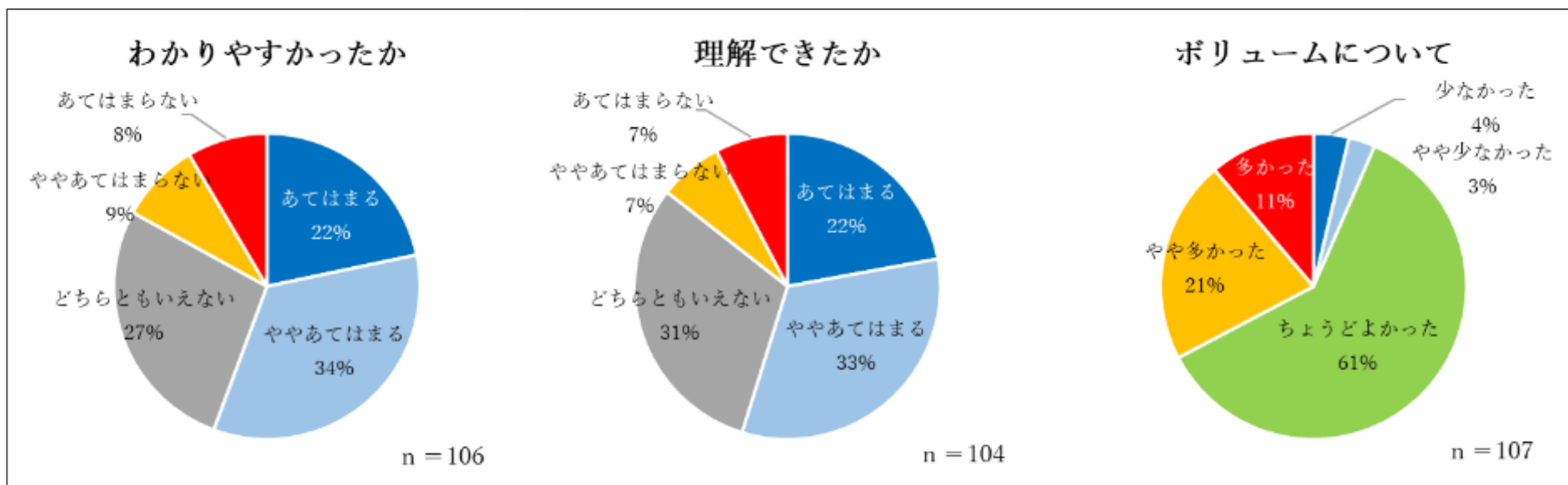


アプリについては、全項目において回答の割合がほぼ同等で、**およそ6割の生徒はポジティブな回答**であった。

3-1. アンケート

高校生向けアンケート – 授業後アンケート

【1時限目：情報の収集・比較と意思決定 ワークシートについて】



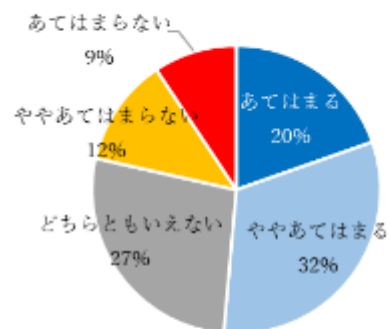
ワークシートについて、およそ **5～6割の生徒が「わかりやすかった」、「理解できた」と回答**した。「わかりやすかったか」及び「理解できたか」の項目で「ややあてはまらない・あてはまらない」と回答した生徒はほぼ重複していた。また、ボリュームが「やや少なかった・少なかった」と感じた生徒は、全員他の2項目でネガティブな回答をしていた。

3-1. アンケート

高校生向けアンケート – 授業後アンケート

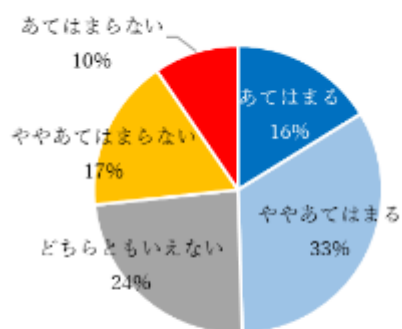
【1時限目：情報の収集・比較と意思決定 遠隔授業について / 授業全体について】

画面が見やすかったか



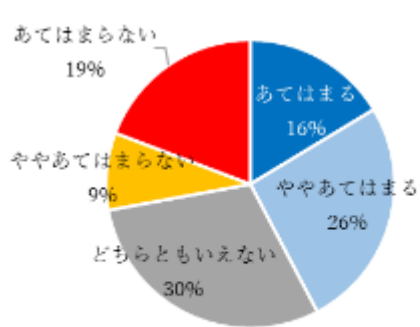
n = 107

聞き取りやすかったか



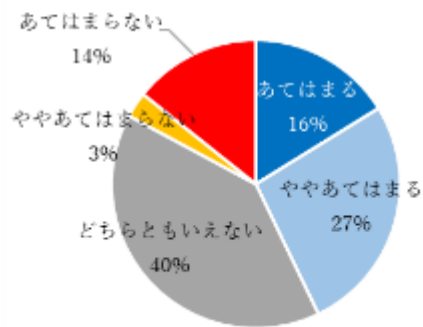
n = 105

快適に受けられたか



n = 104

また受けたいか

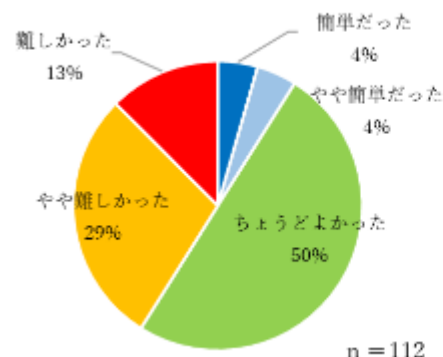


n = 105

遠隔授業については複数クラスで授業したこともあり、**ネガティブな回答の割合が比較的多かった**。（阿南光高等学校での遠隔授業は回線不良等のトラブルがあったためと考えられる）

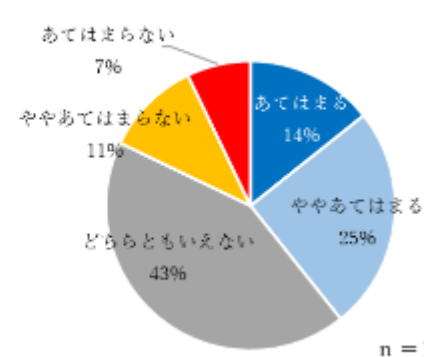
1時限目授業全体の難易度に関して、**半数の生徒が「ちょうどよかった」と回答した**。「さらに勉強したい」と感じている生徒の中にも難易度に関しては「やや難しかった・難しかった」と回答している生徒も多くいた。

難易度



n = 112

さらに勉強したい



n = 112

（2時限目以降については「実証・調査事業報告書」参照）

3-2. 現地調査レポート

現地調査レポート

各校において、有識者が実証授業を視察・観察し、気付いた点や今後の課題等を「視察・観察シート」にご記入いただいた。

【授業について】

- MetaMoji、スライド（動画）などのツールが多く、教師の操作や切り替えが大変そうな印象を受けた。慣れが必要
- 授業全体の情報量が多いためペース配分の工夫が必要
- 先生をサポートするための指導案や、複数の授業例、テーマに関する周辺情報の紹介等が充実すると良い
- 重要な点は強調したり、途中で生徒に聞いてみたりするなどの時間を取るのが本来は理想であるが、一通り指導書通り流すのが精いっぱいといった感じがあった

【生徒の様子について】

- スクリーンとタブレット端末だけで授業は終わった印象。もう少し生徒の意見や発表を言葉で聞きたかった
- 生徒が若干入力に戸惑っている様子があったため、入力時にフォントサイズの指定をするとよりスムーズになると思う
- 動画は解説内容がわかりやすく生徒も注目していた。一方で「見るだけ」になっていたため、要点や気づいた点をメモできるようにすると後半の振り返りにつながって良いと思う

【教材について】

- 黄緑は明るい教室では見えにくい
- プロジェクタで投影すると、色つき文字（グレー含む）の視認性が低い
- 動画について、全体のテンポが少し速い。生徒のレベルによっては、付いて行くのが難しいのではないかと
- アプリについて、文字ばかりで文字自体も小さいと感じた
- インターネット購入を経験したことがない場合も想定して、もっとリアルな体験ができるアプリにする必要があると感じた

（他意見については「実証・調査事業報告書」参照）

3-3. ヒアリング・座談会

ヒアリング・座談会

先生を対象に、実証授業の終了後、ヒアリング・座談会形式でデジタル教材についてアンケートを実施した。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、当日対話しながらご回答いただいた。

対象	実施日	参加者
城東高校	2022年1月18日（火）14:00～	山本先生
阿南光高校	2022年1月18日（火）16:00～	西村先生

教材について、動画やテキスト教材等、わかりやすくまとめた内容となっている反面、教材を途中で止めて生徒に考えさせたり、発言させたりするなどして、本当に理解できているか教師が確認しながら進めた方が良いという意見があった。
（生徒の理解度が上がらないまま授業が進んでしまう可能性についてコメントがあった）

また、実際に使ってみると想像以上にボリュームがあり、教材の使い方について、指導手引書への具体的な組立例の記載があると良いという点も、両校で意見があった。高校生向けにしては用語が難しい箇所もあるため、今後の検討課題である。

各教材そのものについては概ね良い評価であったものの、使いこなすまで慣れが必要であり、タブレット端末やネットワークといった環境面でのサポートも必須であることが本実証授業では明らかになった。

3-3. ヒアリング・座談会

ヒアリング・座談会

実証授業をしてみてどう感じたのか、ヒアリング・座談会の場を設けて改めてご意見・ご感想を伺った。

【教材について】

- ・ 問題提起を実生活に即した具体的な動画だと思っていたが、想定と異なっていた。重要な内容がさらさらと流れていった印象
- ・ 自由に書き込むワークシートのほかに、**穴埋め式等のワークシートも必要**だと感じる。一問一答のような形で知らない言葉と意味を紐づけていかなければ理解度につながらない
- ・ **ワークシート「マネープランシートを作成し、生活設計を学ぼう！」は、**少ないお小遣いの中でやりくりしている高校生にとって難しく、**1時間でも時間が足りない**
- ・ （5時限目テキスト教材について）短時間で全部見せても難しすぎて言葉の理解も出来ないと思う。行うのであれば内容をもっと絞らないと厳しい
- ・ アプリで**心配すること無くネット通販体験ができる**のは良い点。**解説なしバージョンのアプリ**があると、よりリアルな体験ができて良いのでは

【教師用指導手引書について】

- ・ 押さえるべき点が記載されており**使用する教材が図示されているため授業の参考にしやすい**
- ・ 生徒の実態に合わせて授業を組み立てるため、**教師側で教材を精選して使用できると良い**
- ・ 「必須」、「発展」と教材が分かれて記載されていても、現状では「必須」さえも授業内で全て実施はできないように思う
- ・ **簡潔にまとめられていて見やすい**。紙面での教材と比較すると、**生徒の実態に合わせて変更しやすい点が良い**
- ・ どの場面でどの言葉が出て来るのかを把握しておかないと後ほど出て来る内容を先に喋ってしまうことがあったため、**もう少しアニメーションを減らしても良いように感じた**
- ・ 1時間の授業で使用する教材が多いため、指導手引書上でどの教材がすぐ分かるようにしておいた方が良い
- ・ 教師用指導手引書をダウンロード後、**使う順番がわかる番号等がファイル名に記載**されてればより使いやすい

（他意見については「実証・調査事業報告書」参照）

3-3. ヒアリング・座談会

ヒアリング・座談会

実証授業をしてみてどう感じたのか、ヒアリング・座談会の場を設けて改めてご意見・ご感想を伺った。

【生徒の様子について】

- **動画を見てはいたが、理解までは出来ていないように感じる**。生徒の理解度が上がっていないまま、とにかく進めた印象
- 動画を見て分かったことや感想を書くだけでは深い学びに至っていないのではないかと

【管理機能について】

- 受講履歴をクラス順で並び替えることができるなど、やり方次第で有効活用できると感じた
- **授業後でもゆっくり点数等が確認できるようになると良い**

【タブレットについて】

- 今後授業を進めるに当たり、ワークシートは紙を使うのか、また、不具合が出た生徒には紙を渡すのか等、検討が必要だと思う。**教員が研修をして知識をつけるのか、安定したタブレットを導入するのか等、何か対策が必要**だと思った

（他意見については「実証・調査事業報告書」参照）

3-4. 実証検証総括

実証検証全体についての総括と課題

以下、高校生向けの実証検証全体を通しての総括と課題について記載する。

- 全体的に教材に対して「わかりやすかった」という回答が多く、教材そのものへの評価は高かった
- 教材にボリュームがあるため、教師が授業を組み立てる際に精選する助けとなる情報（複数の授業例、[基礎][発展]の教材振分、ファイル名の連番付与、指導手引書の拡充 他）が求められた【課題】
- 想定以上に高校生は知らない用語が多いとの現場の意見もあり、一部噛み砕いた言葉への再検討が必要である【課題】
- 生徒が授業の中で要点を理解したか、覚えたかを確認するためのワークシートが欲しい、という意見が度々上がった【課題】
- アプリについては、デジタル教材ならではのアプローチで体験学習ができるため、教師、生徒共に好評であった
- 動画について、少々テンポが早い、長い、等の意見もあったが、実証授業では生徒は大変興味深く視聴している様子だった
- 遠隔授業でデジタル教材を用いる場合、1クラスでの実施は概ね問題無く実施できたが、複数クラスで実施する場合、事前準備の重要性と、トラブル時の対応方法を事前に決めておき周知しておく必要性を感じた【課題】

教材をより良く効果的なものへ改善するため、
これらの検証結果と有識者委員の指摘も踏まえて教材改修を行っている。（※現在最終改修中）

今年度内の対応が難しい課題については、来年度以降の検討課題として報告書へ記載する。



制作教材の報告について

4-1. 教材コンテンツ全体

■ 制作教材の制作数と用途

本事業で制作した教材の全体像になります。

次頁より高校生向け教材に関して、各コンテンツの制作内容を報告します。

有識者会議にて作成された[家庭基礎指導計画モデル]をベースに制作

高校生向け教材



制作動画 12テーマ 13本

動画

高校生向け教材（1本）

- ・ 動画④：インターネット広告の仕組みや注意点とは？



教材

テキスト教材

- | | |
|--------------|------------|
| <授業で利用> | <授業準備時に利用> |
| ・ テキスト（12本） | ・ 指導書（1式） |
| ・ ワークシート（7本） | |

高校生向け教材（2本）

- ・ アプリ①：チェックしよう！「だまされやすさ」の心理傾向
- ・ アプリ③：デジタル取引体験

有識者会議にて作成された[成年向け教材全体フレーム]をベースに制作

成年向け教材

高校生/成年共通教材（8本）

- ・ 動画①：電子商取引の契約とは

他

動画⑥-1、動画⑥-2、
動画⑦、動画⑧、動画⑨、動画⑪、動画⑫

成年向け教材（4本）

- ・ 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

他

動画③、動画⑤、動画⑩

朱書きの動画6本はeラーニングで使用



アプリ

制作アプリ 7本

高校生/成年共通教材（3本）

- ・ アプリ②：クイズで確認 消費生活の基礎知識
- ・ アプリ④：ローン利用をシミュレーションしよう
- ・ アプリ⑤：今後の10年のライフプランを体験しよう



eラーニング

成年向け教材（2本）

- ・ アプリ⑥：若年者層向けeラーニング
- ・ アプリ⑦：中高年者層向けeラーニング

4-2. 教材制作内容

■ テキスト教材：制作本数

テキスト教材は全部で19本＋指導書 (PPT教材は12本、ワークシート7本、指導書1式)

■ PPT教材
■ ワークシート教材

パワーポイント教材12本、ワークシート7本

教師用指導書

・指導書1式

1時限目

導入

・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

・意思決定のプロセスを理解しよう

・主体的な意思決定が妨げられる場面を知ろう

・契約前に必ずしよう！～情報の収集と比較～

2時限目

導入

・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

展開

・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？～

・まとめよう！ネット取引トラブルを防ぐための注意点

3時限目

導入

・学習目標 支払方法の特徴と仕組みを理解しよう

展開

・説明しよう！自分ならどの決済をどう使う？

4時限目

導入

・振り返ろう！契約の基礎知識

・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？

展開

・トラブルから消費者を守る制度を理解しよう

・考えよう！トラブル事例の対応方法

・理解を深める自習教材～消費者トラブルのない社会に向けて～

5時限目

導入

・学習目標 限りあるお金を、人生で最大限に活用するには？

展開

・生活設計 収入と支出、家計の管理方法を理解しよう

・マネープランシートを作成し、生活設計を学ぼう！

・保険とローンを理解しよう～30代以降の生活設計～

・学習のまとめ

4-2. 教材制作内容

■ 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 電子商取引の契約とは
- 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 取引と注意点
- ④ インターネット広告の仕組みや注意点とは？
- ⑤ お金の管理（収支予算の算出、多重債務）
- ⑥-1 クレジットカードの特徴と注意点とは？
- ⑥-2 キャッシュレス決済の種類と仕組みを理解しよう
- ⑦ 若者に多いトラブルについて
- ⑧ 投資などのお金に関するトラブルや悪質商法について
- ⑨ 定期購入トラブル
- ⑩ 製品の安全性（通販による海外取引など）
- ⑪ 消費生活センターの役割と相談の仕方を知ろう
- ⑫ 消費者を保護する制度の内容を知ろう

4-2. 教材制作内容

■ 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

心理テスト

①チェックしよう！「だまされやすさ」の心理傾向

15の問いに答えて、自分の「だまされやすさ」を測定するデジタルコンテンツです。自身の心理傾向を把握する。

QUIZ

クイズ形式

②クイズで確認 消費生活の基礎知識

デジタル社会の消費生活の教材全般で学んだことを、クイズ形式で理解度を確認する。



仮想体験シミュレータ

③「デジタル取引」体験

ネットショッピングとフリマサイトの取引のシミュレーション画面をすすめながら、注意事項と取引の流れを学ぶ。

④ローン利用をシミュレーションしよう

マイホーム、教育、マイカー、クレジットカード、カードローン（リボ払い）について、借入金額や返済期間などの条件を変えて、毎月の支払いや合計の返済額等を、シミュレーションできる。

⑤今後の10年のライフプランを体験しよう

長期的な視点を持って、自分の収入に見合ったライフプランを考える。

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。

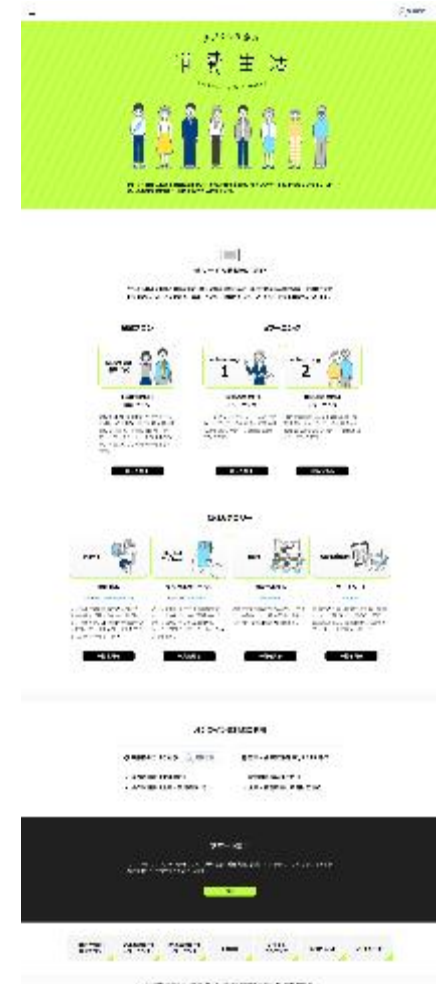
また、消費生活に必要な基礎知識を高校生向け授業の教材から抜粋し学ぶ。

4-2. 教材制作内容

■ Webポータルサイト

実証用のWebポータルサイトを制作

- 本実証で扱う各種デジタルコンテンツ（教材、動画、アプリ）の提供や管理機能の提供を目的とした総合Webサイトを制作
- ポータルサイト上には、高校生向けとして1時限目～5時限目までの学習プランを掲載しているほか、成年向けのeラーニング教材なども提供
- ポータルサイトを使用して、学習プランに沿った教材のダウンロードや動画の視聴のほか、デジタルコンテンツ（アプリ）の利用が可能
- ポータルサイト上から操作説明書（教師向け／生徒向け）及び教師用指導書のダウンロードが可能



※画面はイメージであり完成版とは異なります

4-2. 教材制作内容

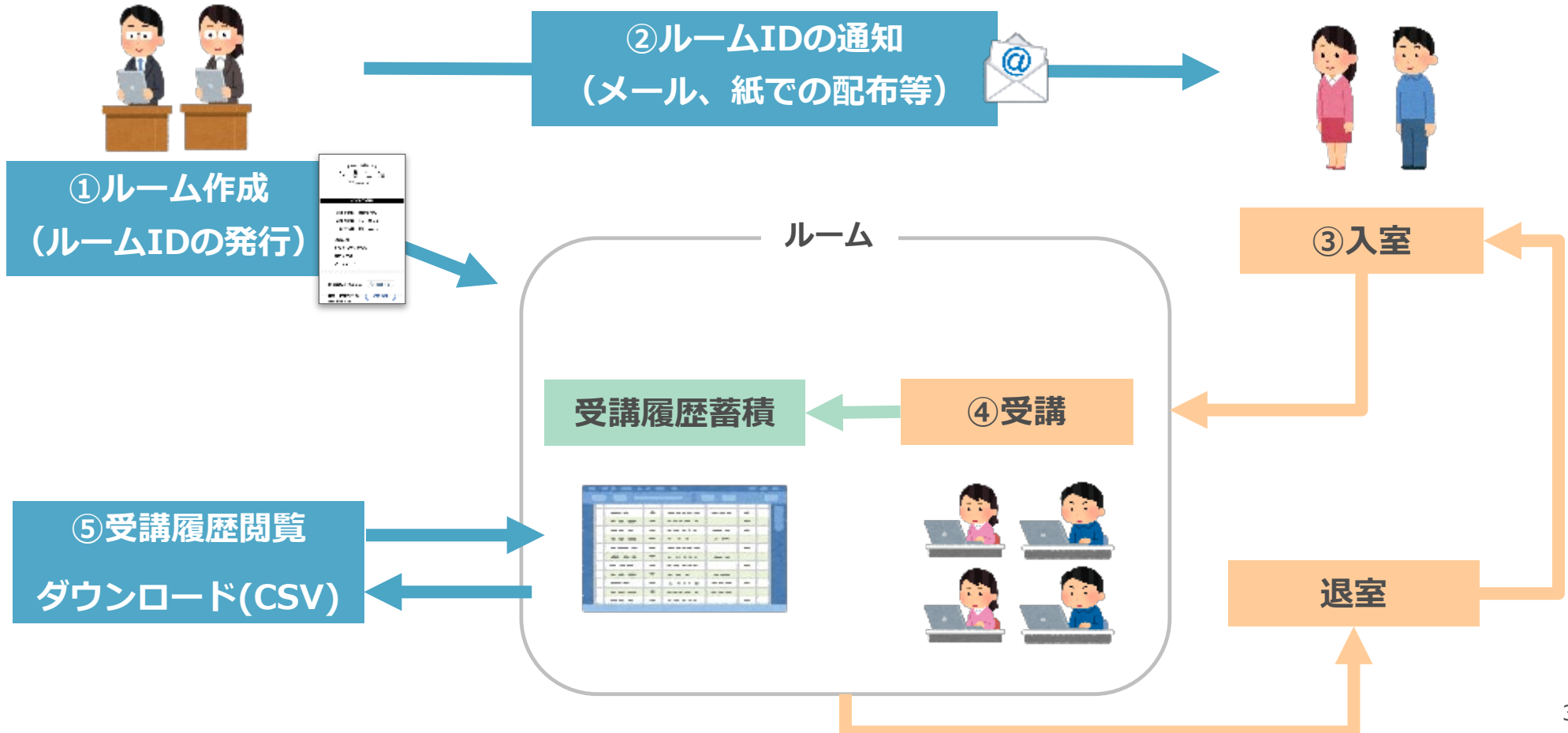
■ 管理機能

管理機能

Webポータルを介して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

| 教師・企業担当者 |

| 受講者 |



4-3.教材の改修状況について

■ デジタル教材の改修スケジュール及び委員の皆様の教材確認期間について

デジタル教材につきまして、委員・オブザーバーの皆様、実証高校の皆様から頂いた意見を基に改修を行っており、3月中旬に完成予定です。完成した教材は、順次実証用Webポータルサイト上に掲載し、3月14日～**3月25日**※（**Webポータルサイト最終公開日**）の期間でご確認いただけます。

※制作の関係上、動画は3月22日、デジタルコンテンツ（アプリ03,05）は3月18日に完成版をWebポータルに公開致します

◆ 制作部分スケジュール抜粋

- ・ **赤枠部分**が高校生向け実証で主に利用したデジタル教材となります

	3月第1週				3月第2週				3月第3週				3月第4週				3月第5週									
		1	2	3	4	7	8	9	10	11	14	15	16	17	18	22	23	24	25	28	29	30	31			
有識者会議										第8回有識者会議																
デジタル教材制作																										
動画		修正										収録				公開	最終教認期間				ご要望により Youtubeにて確認可能					
授業用教材		修正										公開	最終確認期間										ご要望により ファイル共有などで確認可能			
その他デジタルコンテンツ（アプリ）		アプリ01,02,04修正										公開	最終確認期間													
		アプリ03,55修正										公開				最終確認期間										
その他デジタルコンテンツ（eラーニング）		修正										公開	最終確認期間													
Webポータルサイト		修正										修正完了	最終確認期間										公開停止			



分科会 成年向け実証について

5-1. 分科会 成年向け実証について

成年消費者向けアンケート

成年消費者向けアンケートの実施状況については以下の通り。※第3回分科会から数値の変動なし

◆ ご協力いただいた企業

パナソニック（株）、明治安田生命保険（相）、（株）ときわ、（株）フジみらい

研修前アンケート	研修後アンケート
32件	1,945件

各アンケートの観点については以下の通り。

【研修前アンケート】

- ① インターネットでの買物経験
- ② 過去の消費生活についての学習内容

【研修後アンケート】

- ① 受講経験
- ② 受講場所
- ③ 使用端末
- ④ 各テーマの教材への所感
- ⑤ デジタル社会の消費者問題への理解度

（詳細については「実証・調査事業報告書」参照）

5-1. 分科会 成年向け実証について

ヒアリング

実証研修に参加いただいた各企業の企業担当者、受講者に参加いただき、実証後にヒアリングを実施した。

社名	実施日	参加人数
パナソニック（株）	2022年1月24日（月） 10:00～	担当者4名
明治安田生命保険（相）	2022年1月19日（水） 14:00～	担当者3名
（株）ときわ	2022年1月12日（水） 10:00～	担当者2名 受講者4名
（株）フジみらい	2022年1月13日（木） 14:00～	担当者2名

※すべてのヒアリングにおいて、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

主なヒアリング内容は以下のとおり。

【担当者向け】 管理機能及びマニュアルについて、受講者の様子について 他

【受講者向け】 文字の大きさ・分量・ボリューム、操作性、ログイン機能、マニュアルについて 他

画面表示や操作性については概ね問題ない、との回答が多かったが、ログインに手間取る受講者が多かった。

ログイン機能及び管理機能については、4社とも「必要である」と回答しており、社員が多い企業ではより必要性が高いとの回答があった。

（他意見については「実証・調査事業報告書」参照）

5-1. 分科会 成年向け実証について

消費者向け CATV情報配信の視聴後アンケート

消費者向け CATV情報配信の視聴後アンケートの実施状況については以下の通り。

対象	視聴後アンケート
消費者・相談員	21件

◆ 消費者からのアンケート回答

⇒ 総じて「動画の長さは丁度よく、分かりやすく理解できた」との回答。

また、「デジタル社会の消費者問題について理解が深まった」との回答もあった。

◆ 相談員からのアンケート回答

⇒ 3分半ほどの動画では長さについて、「丁度良い」と感じる専門家が多かったが、

5分ほどの動画になると、長く感じたり短く感じたりと人によって異なることが分かった。

また、専門家アンケートでは用語についてのコメントが多かった。以下に一例を示す。

- 動画画面の中で、**C to C取引（個人間取引）**というようにカッコ書きを入れた方がわかりやすいと思いました。**C to C取引という言葉に馴染みがないと思う**ので…
- タイトルのC to C がまずわからないと思う。**意味がわからないと見るきっかけにならない**と思う。
- ネット通販では、**消費者の一方的な都合で解約が出来ないことを伝え、慎重に契約するよう強調して欲しい**と思いました。あと、**返品特約が大切**なことも。

（他意見については「実証・調査事業報告書」参照）

5-1. 分科会 成年向け実証について

実証検証全体についての総括と課題

以下、成年向けの実証検証全体を通しての総括と課題について記載する。

- 全体的に「勉強になった」、「理解できた」という回答が多かった
- eラーニング研修の画面表示や操作性については概ね問題なかった
- ログイン機能や管理機能について必要性が高い事が分かった
- 必要性が高い為か、改善要望が集中したのもログイン機能や管理機能であった【課題】
- eラーニング研修の難易度や問題数についても改善要望があり、再度適切な内容を検討する余地がある【課題】
- 教材によってはあまり馴染みのない用語が登場するものもあり、見直しが必要な部分もある【課題】
- 若年層向けテーマは若年層よりもむしろ40～50代の理解が不足、また一方で、中高年層向けテーマは中高年層よりもむしろ20代の理解が不足、というアンケート結果となり、年代別テーマについても再度検討が必要な可能性がある【課題】
- 事前に対応ブラウザの周知やログイン方法の説明をすることが重要であることが分かった【課題】
- スマートフォンやタブレットにおける操作性の評価や改善要望のコメントも多く、デジタル教材の必要性が伺える結果となった

教材をより良く効果的なものへ改善するため、
これらの検証結果と有識者委員の指摘も踏まえて教材改修を行っている。（※現在最終改修中）

今年度内の対応が難しい課題については、来年度以降の検討課題として報告書へ記載する。