

『姫様から学ぶ消費者トラブル』

1. はじめに

本教材は成年年齢である18歳になる年齢層、及びその前段階の年齢層(17～15歳)、または成年年齢を超えたばかりの年齢層(19～22歳)を対象にした消費トラブル回避のための学習教材です。

本教材は『白雪姫編』と『シンデレラ編』の2つのパッケージで構成されています。『白雪姫編』では「美容関連」「定期購入」に関する内容がテーマとなっています。『シンデレラ編』では「もうけ話」「SNS きっかけ」「出会い系」「異性・恋愛関連」に関する内容をテーマにしています。

また、「動画視聴」や「クイズ」の学習活動を行うために特設のWebサイトを用意しています。タブレット端末やスマートフォンを用意し、QRコードを読み込み、取り組んでいただくものとなっています。

※尚、本教材の「Webサイト」「映像作品」「クイズ」は本校情報メディア系列生が、京都府消費生活安全センターの協力と本校教員の監修のもと制作した作品となっております。

-ポイント-

- ・ 成年年齢前後の年齢層向け消費トラブル回避のための学習教材
- ・ 2つのパッケージで構成されている
- ・ 『白雪姫編』は「美容関連」「定期購入」がテーマ
- ・ 『シンデレラ編』は「もうけ話」「SNS きっかけ」「出会い系」「異性・恋愛関連」がテーマ
- ・ 「動画視聴」や「クイズ」を特設Webサイトにて学習
- ・ 基本は「ワークシート1枚」+「タブレット端末 or スマートフォン」にて学習が可能



2. 学習時間について

それぞれワークシートが用意されており、学習時間は対象者年齢・学力層によってばらつきは出るかと思いますが、概ね 18 分～25 分程度の時間を想定しています。そのため、2つのセットを1つの授業で行えば、45分～50分の授業時間の学習活動も可能ですし、授業の掴みや後半のワーク作業等で片方だけ使用することも可能です。高校での授業や、消費生活安全センターの出前授業等シチュエーションに合わせた使用が可能なので、状況に合わせてご活用いただければ幸いです。

-ポイント-


=約 18～25 分
+

+

= 約 45分～50 分

- ・ 45 分～50 分の授業時間の学習活動も可能
- ・ 汎用性を高めるために 2 つのパッケージで構成し、使用者側の状況に合わせた使用が可能

3. 学習形式について

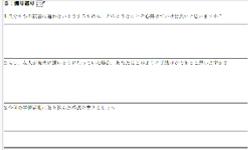
また、本教材は「動画視聴」「クイズ」「振り返り」の3つのフェーズで展開されています。特に「クイズ」のフェーズでは通常の1問1答の他に「必ずしも正解がない問題」を用意しています。選択肢ごとに考えるポイントが盛り込まれており、グループワークでメンバーと対話を重ねながら、消費トラブルの対策について考える機会に繋げることができればと意図しています。勿論1人でも取り組めるように作られていますので、教材の使用者がやりやすいようにご活用いただければと思います。

-ポイント-


=

+

+

+


①導入(約 1～3 分)

①動画視聴(約 3 分)

②クイズ(約 10 分～13 分)

③振り返り(約 4 分～6 分)

約 18～25 分

- ・ 「動画視聴」「クイズ」「振り返り」の3つのフェーズで展開
- ・ 「クイズ」のフェーズでは通常の1問1答の他に「必ずしも正解がない問題」を用意 ⇒ グループワークでの活動が可能
- ・ 「クイズ」のフェーズでは対話を通じながらの活用を推奨 ※勿論1人ごとのワーク作業でも可能

4. 使用手順① -導入(約1~3分)-

姫様から学ぶ消費者トラブル

-白雪姫編-

2022年4月から、成年年齢が20歳から18歳に引き下げられました。成人になると契約を結ぶかどうかを決めるのも、その契約に対して責任を負うのも自分自身になります。18歳未満の方は成人になる前段階から、成人の方は今から学習することで消費者トラブルの被害防止に努めましょう。

若者に多い消費者トラブルの中から、「美容関連」「定期購入」などに関する消費者トラブルを以下のステップの順に動画とクイズで学習していきましょう。

ワークシートの上記箇所を利用しながら、本教材の主旨を説明します。該当の年齢層に応じて、「これから学ぶ内容の必要性」や「学習のテーマ」「学習時間」「学習形式」についての概要を説明して下さい。

5. 使用手順② -動画視聴(約3分)-

1：動画を視聴する 




- ・QRコードを読み込み、約3分間の動画を視聴してください
- ・教室授業でスクリーン等がある場合は全員で視聴することを推奨します
- ・白雪姫からトラブル防止策について学びましょう

ワークシートの上記箇所を利用します。QRコードを読み込むと動画が視聴できますので、視聴させて下さい。尚、『白雪姫編』は3分9秒、『シンデレラ編』は3分34秒の動画教材となっています。

教室授業等でスクリーン等、大きなディスプレイがある場合は全体の進行を考慮して授業担当者の端末を利用して、一斉に視聴することを推奨します。

勿論、個々に視聴させる展開でも進めることは可能ですので、こちらも本教材の利用者の状況に合わせて使いやすい形でご利用いただけますと幸いです。

6. 実際の使用の手順③ -クイズ(約 10 分～13 分)-

2：クイズに挑戦

A



- ・QRコードを読み込むか、動画視聴ページの「次へ」を選択して下さい
- ・途中から「必ずしも正解があるわけではない問題」が出題されます
 - ⇒個人で取り組んでいる場合は、自分で考えて教えてください。
 - ⇒グループで取り組んでいる場合は、話し合いながら教えてください。

ワークシートの上記箇所を利用します。QRコードを読み込み、クイズに取り組ませて下さい。「動画視聴」の際に、個々で動画視聴をさせていた場合はWebサイトの「次へ」を選択させると「クイズ」の画面に移動することができます。

選択肢のあるクイズとなっていますので、各自クイズに取り組ませて下さい。このフェーズはグループ活動を推奨します。メンバー内での対話を大切にしながら取り組むように促していただくとより教育効果が見込まれます。尚、画面上は下記のような進行が行われていきます。



はじめは「一問一答形式(明確な正解有)」の問題が続きますが、途中より「必ずしも正解があるわけではない問題」が出題されます。実際に被害に遭いそうになる方の視点で難しい判断が迫られます。それぞれの問題には選択肢を選択すると「正解」「不正解」ではなく、「行動のポイント」が提示されます。選択肢ごとに良し悪しがありますので、それも踏まえて学習していきます。本教材の利用者は上記のことを、生徒や受講者にも補足しながら進行していただきますよう宜しくお願いします。

-クイズの内訳-

クイズの内訳は下記の通りです。

『白雪姫編』全8問

「一問一答形式(明確な正解有)の問題」4問+「必ずしも正解があるわけではない問題」4問

『シンデレラ編』全9問

「一問一答形式(明確な正解有)の問題」5問+「必ずしも正解があるわけではない問題」4問

5 問目の前に

※次からの問題は、必ずしも正解があるわけではない問題です。
個人で取り組んでいる場合は、自分で考えて答えてください。
グループで取り組んでいる場合は、話し合いながら答えてください。

次へ

上記の画面が提示されましたら、以降は「必ずしも正解があるわけではない問題」が出題されます。グループ活動であれ、個々の活動での場合であれ1つ1つの選択肢をよく読んで考える(グループワークの場合は対話を大切に)ように促して下さい。また、選択肢を選んでからブラウザの「戻る」を押して違う選択肢はどうなのかをみても一つの学習方法です。本教材の利用者の状況や方向性によって柔軟に進行をされますと効果的に活用いただけます。

「必ずしも正解があるわけではない問題」の一例

第5問

※この問題は、必ずしも正解があるわけではない問題です。
個人で取り組んでいる場合は、自分で考えて答えてください。
グループで取り組んでいる場合は、話し合いながら答えてください。

美容に関する悩みをクリニックに相談をしたいと思い、インターネットで美容医療手術5万円と記載されていたクリニックに無料相談の予約をした。クリニックの担当者から「早めに手術を受けたほうがいい」と言われた。その後の適切な行動を選びましょう。

A: すぐに契約して手術を受ける
B: 一旦手術を断り後に相談してから手術を受ける
C: 本当にすぐ手術を受けるべきか、別のクリニックの担当者に聞いてみる
D: 手術の内容やリスクなどの契約内容を確認した上で手術を受ける

➔

A

ポイント

A: すぐに契約して手術を受ける
→美容目的の施術に緊急性はありません。
「早めに手術を受けたほうがいい」と言われても、その場で契約・施術をしてはいけません。

B

ポイント

B: 一旦手術を断り後に相談してから手術を受ける
→その場で契約せず、後に相談することは大切です。医師の心遣いやリスク等をよく考えて決めましょう。

C

ポイント

C: 本当にすぐ手術を受けるべきか、別のクリニックの担当者に聞いてみる
→施術にはリスクがあります。
複数のクリニックに相談してある等、十分な説明を受けて納得した上で契約しましょう。

D

ポイント

D: 手術の内容やリスクなどの契約内容を確認した上で手術を受ける
→これも一つの対策です。
手術の内容やリスクなどの契約内容を確認した上で手術を受けましょう。

- ・ 選択肢を選んでからブラウザの「戻る」を押して違う選択肢はどうなのかをみても一つの学習方法
- ・ 本教材の利用者の状況や方向性によって柔軟に進行すると効果的
- ・ グループワークの場合は対話がより効果的

下記の画面が提示されたら、「クイズ」は終了です。次の振り返りのフェーズに移っていきます。

お疲れ様でした

それではプリントの「振り返り」に取り組んでください

ホームに戻る

7. 実際の使用の手順④ -振り返り(約4分～6分)-

3 : 振り返り 

1.自分たちが被害に遭わないようするために、どのようなことを心掛けていけば良いと思いますか？

2.もし、友人が被害に遭いそうになっていた場合、あなたはどのように手助けができると思いますか？

3.今回の学習活動に取り組んだ感想を書きましょう

ワークシートの上記箇所を利用します。一連の学習課題のまとめの作業になります。各自、学習した内容をもとに記入させて下さい。

以上で、本教材の「1つのパッケージ分」は終了です。1つの授業や出前講座中に2つのパッケージを利用される場合はもう1つのパッケージに移って下さい。