

中学生向け教材セット 消費生活の基礎をマスターしよう!

教材のねらいと学習のヒント (1) 動画教材編

制作 司法書士法教育ネットワーク 新しい消費者教育教材検討会

本教材セットは、中学校学習指導要領(平成29年告示)の「技術・家庭」家庭分野のうち、「C 消費生活・環境」の学習内容に沿って開発したものです。本資料では、動画教材1~6の教材の学習内容と各教材を活用した学習のヒントをお伝えします。

なお、右のイラストの4人の中学生は、この教材を使われる生徒さんたちと一緒に学習する仲間たち(左からショウタ、ユイ、ダイキ、サクラ)です。動画教材・ワークシートの中での彼ら彼女らのつぶやきを、生徒さんたちの学習の手がかりにいただければと思います。



動画教材全体のねらい

1. 売買契約の仕組みを理解し、売買契約成立前の意思決定プロセス(物資・サービスの選択に必要な情報の収集・整理とその活用)を工夫し、よく考えて適切に行なうことの重要性に気づく。
2. キャッシュレス決済の特徴や三者間契約であるクレジット契約の仕組みを知ること、購入方法や支払い方法の特徴を理解し、計画的な金銭管理の重要性に気づく。
3. 未成年者の契約や消費者と事業者の契約など当事者間に格差のある契約や悪質商法等、意思決定プロセスに問題のある契約に起因する消費者被害に気づき、これらに対応する法律があることを知る。
4. 身近な物資・サービスについて、必要な情報を活用し、消費者被害を防ぐ工夫をしながら購入方法や支払い方法を選択し、実践できるようになる。
5. 消費者被害に対して消費者がとるべき行動を考え、実践できるようになる。

(注) 対応する中学校学習指導要領(技術・家庭、家庭分野)の記述については本資料8頁の参考資料を、各社版教科書との対応関係については「教材の概要 中学生向け教材セット 消費生活の基礎をマスターしよう!」4頁の「教科書項目別対応教材一覧表」をご参照ください。

動画教材の活用方法

動画教材1~6は、YouTubeを利用した、いずれも10分前後の再生時間で視聴できる教材です。教室でYouTube動画が再生できる環境があれば、学習内容にあわせて6教材の中から必要なものを選択し、授業の中でご使用いただくことができます。各動画教材の内容については、「各教材のテーマ・学習内容」(本資料2頁~7頁)をご覧ください。また、各動画教材に対応したワークシートとその解答例も公開しています。学校の授業で使用されるのであれば、学習内容にあわせて一部分だけをご使用いただくことも、組み合わせて使っていただくことも可能です。生徒さんたちの実情にあわせてご活用ください。

ワークシートの【司法書士からのアドバイス】について

この教材で学習する内容は、中学生にとっては他人事に思えてしまい、自分のこととして考えることが難しいかもしれません。そこで、各ワークシートに【司法書士からのアドバイス】を掲載し、学習内容と実際の社会の出来事との橋渡しを試みています。例えば、私たち司法書士は、多くのおとなの人の相談に応じる中で「こんなことを知ってくれていたら」「早く相談してくれていたら」と考え続けています。そこで、動画6のワークシートの中で、「相談メモ」を見ながら話せば心配せずに説明できるよと、相談をする際のヒントもお伝えしています。このように【司法書士からのアドバイス】を目にすることで、専門家との「対話」や「相談」を疑似体験し、自分のこととして考えを深めていくことに役立てていただければと考えています。

各教材のテーマ・学習内容

1. キャッシュレスの金銭管理に挑戦!

【到達目標】

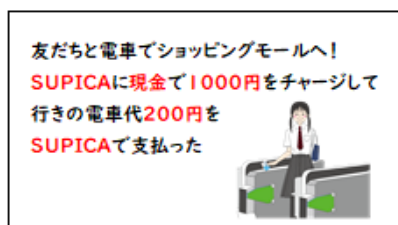
- ① 身のまわりにある様々な支払い方法について知る。
- ② 多様化する支払い方法に対応可能な金銭管理の方法について考える。

【教科書との関連】 (様々な購入方法や支払い方法/計画的な金銭管理の必要性/金銭管理技能の基礎)

この教材は、「消費生活のしくみ」「いろいろな購入方法・支払い方法」「家庭生活における収入と支出」「バランス良く計画的な金銭の管理」の内容と関連しており、「C消費生活・環境」領域の学習の導入として利用することができます。また、小学校で学んだ「物や金銭の大切さ・計画的な使い方」の学習内容から中学校の学習内容への橋渡しとしてもご利用いただけます。

【使い方のポイント】

キャッシュレス化が進む社会で、これまでのプリペイドカードやクレジットカードなどの決済方法のみならず、QRコードやバーコードを読み取るスマートフォンを使った決済方法(以下「スマホ決済」)が普及する中、小学校、中学校と進むにつれて行動範囲が広がり、出入りするお金の金額も大きくなっていきます。



この教材ではまず、スマホ決済の例として「AKARIペイ」、プリペイド型交通系カードの例として「SUPICA」という架空の支払い方法も織り交ぜながら、私たちの生活に密着したいろいろな場面や場所で、様々な支払い方法を使用するサクラさんという中学生の一日の様子を見ていきます。

その後、サクラさんが一日に使ったお金と残ったお金を尋ねる質問があります。これまでの様子をお金の出入りに注目しながらメモを取りながら見ていたら答えられるかもしれません。ここでは、支払い方法の種類が増えると収支がわかりにくくなるということを実感してもらうことをねらいとしています。

そして、これらを同時に管理できるツールとしての『お金管理ノート』に記録することを一緒に体験します。

この『お金管理ノート』には見えないお金の流れを見える化するための「移動したお金」の項目や、「使ったお金」についてサクラさんが使用している3種類の支払い方法の項目があります。『お金管理ノート』(ワークシート)のフォームを使い、動画の内容を手書きして確認することができます。

『お金管理ノート』で金銭管理のセンスを磨こう③

友だちと電車でショッピングモールへ!
SUPICAに現金で1000円をチャージして

SUPICAに現金でチャージをした段階では
お金が移動しているだけで
残っているお金の金額は変わらないよ

日付	使いゆら	支払い方法	入ったお金	使ったお金	移動したお金	残ったお金			合計
						現金	AKARIペイ	SUPICA	
3月1日	くりこし	現金	3000			3000			3000
	こづかい	AKARIペイ	2000			3000	2000		5000
	(チャージ)	現金			1000	2000	2000	1000	5000

【考えてみよう!】

『お金管理ノート』をつけることで
どんなことがわかるかな?



次に、一日のお金の流れを記録することでどんなことがわかるのかを考えてもらう問いがあります。この問いには、収支を記録するメリットを考えることで、『お金管理ノート』に記録することを単なる作業で終わらせるのではなく、計画的な金銭管理の必要性を自分自身の現実の問題としてとらえ実際の行動に移してもらいたい、もしくは将来必要になった時に少しでも頭の片隅に残しておいてもらいたいという意図があります。

また、おうちの人の支払いの場面の例を見たり、身の回りにあるその他の支払い方法を調べたりすることを通じて、近い将来自分が使うようになるかもしれない様々な支払い方法のイメージをつかみ、興味を持ってもらえるような内容になっています。

さらに、ワークシートには、その後のクレジットカードの学習にスムーズにつながられるよう、支払い方法の中で特に気をつけなければならないものと考えてもらう問いを盛り込んでいます。

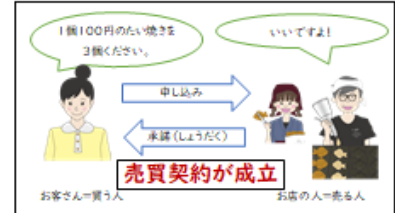
2. 「売買契約」を知っていますか？

【到達目標】

- ① 売買契約の成立について説明できる。
- ② 契約の当事者の権利・義務を理解する。
- ③ なぜ、契約が成立する時期が分かることが重要なのかを理解する。

【教科書との関連】 (売買契約の基礎／契約の成立時期／権利と義務)

この教材は、小学校5・6年生の家庭科で学習した「売買契約の基礎」についての学習内容を復習しながら、売買契約の仕組みについての理解を深め、その知識を定着させることを目的としています。



【学習のポイント】

売買契約は、買う人が、(ある品物がある値段で) 買いたいという意思を表し、売る人が、これを承諾する意思を表し、お互いの意思が合致したときに成立します。買い物をするかしないか、つまり売買契約をするかしないかを考えるとき、この「売買契約が成立するとき」がわかっていることは、とても大切です。なぜならば、売買契約が成立する前は、買う人は、何を、誰から、いくらで買うか、あるいは買わないか、いろいろな情報をもとに自由に考え、選択することができる一方、いったん売買契約が成立した後は、契約当事者にはお互いに契約を履行する義務(責任)が発生して、一方的な都合や理由でやめることができなくなるからです。



動画では、この売買契約の仕組みを「買い物をするときの時間の流れ」として視覚的にも示しながら、売買契約成立の前後の違いを繰り返し確認しています。さらに、確認したことをワークシートに書き込むことで、その理解を確かなものにできるように工夫をしています。

この前後の違いについては、契約が成立する前に考えるべきことを動画3で、契約が成立した後のトラブルなどを動画4で、さらに詳しく学習します。

【ワークシート学習のヒント】

1. キャッシュレスの金銭管理に挑戦!

- (1) 中学生の身のまわりの身近な支払い方法を書き出すワークです。仲間と一緒に考えたり、教科書で調べてみたりしても良いでしょう。
- (2) 『お金管理ノート』の振り返り作業ワークです。「移動したお金」「使ったお金」の違いに注目しながら作業してみましょう。
- (3) 『お金管理ノート』をつけることで、どんなことがわかるか書き出すワークです。解答例も参考に、わかったこと、気づいたことを自由に表現してみましょう。
- (4) 様々な支払い方法を種類分けした表を見ながら、一番気をつけなければならない支払い方法について考えてみるワークです。解答例では「後払い」を挙げましたが、他の支払い方法について考えてもらっても構いません。時間があれば、他者の考えと比較しあうことでより理解が深まると思います。

【ワークシート学習のヒント】

2. 「売買契約」を知っていますか？

- (1) 小学校5・6年生の家庭科で学習した売買契約の基礎を確認するワークです。解答例以外の表現を用いて書いてもらっても構いません。
 - (2) 売買契約がいつ成立するか、【A】動画で学んだことを確認し、【B】これとは違う売買契約の場面についても応用して考えてみるワークです。解答例に記載したヒントも参考に考えてみましょう。
- ※ 電子契約については特別の法律があります。解答例にも簡単な説明を記載していますので参考にしてください。
- (3) 売買契約がいつ成立するのが分かることがなぜ重要なのかを考えてもらうワークです。動画の中では、「契約が成立したらやらなければならないこと」を考えました。4人の中学生が考えていたことも思い出しながら説明してみましょう。

3. 買い物をするとき何を考えるの？

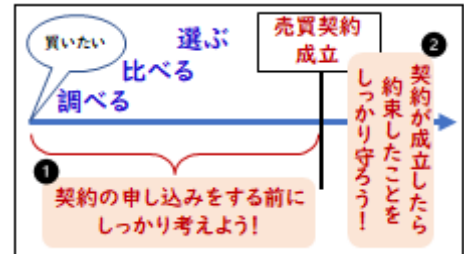
【到達目標】

- ① 売買契約成立前の意思決定プロセスについて考える。
- ② 売買契約の成立までによく考えることの重要性に気付く。
- ③ 意思決定プロセスを自らの問題として意識し、考えることができるようになる。

【教科書との関連】 (買い物の検討から売買契約成立までの意思決定プロセス)

この教材は、売買契約成立前の意思決定プロセスの重要性に気付き、自分の買い物の際にもこれを意識して考えることができるようになることを目的としています。

教科書でも、「意思決定のプロセス」「購入計画」などの図解で、支払い方法の選択肢とともに決定・実行までのプロセスが示され、「購入の前に考えよう」「意思決定のプロセスが大切」「慎重に検討しよう」などの注意喚起がされています。



【学習のヒント】

しかし、おとなの私たちも、普段の買い物で毎回そんなに詳しく考えているとは限りません。中学生にとっても、なぜ、そんなにいろいろ考えなければいけないのかとネガティブに捉えられてしまう問いかけかもしれません。それでも、この教材をヒントに、何か自分が欲しい物について一度だけでも、いろいろな視点からじっくり考えることができれば、次からはもっと簡単に選択できるようになることをわかってもらえればと考えています。

「C消費生活・環境」の領域では、消費者の基本的な権利と責任、自分や家族の消費生活が環境や社会に及ぼす影響について理解すること、自立した消費者としての責任ある消費行動を考え、工夫することも学習します。この動画では「エシカル消費」「SDGs」等のキーワードを挙げ、意思決定プロセスで「どのような物を選んで買うか」という選択基準を持つことも勧めていますので、これらの学習に取り組む意義を確認することもできます。

① 買い物を するかどうか	必要性	優先順位	作る？ もらう？	予算
② どのような物を 選んで買うか	品物の 性質など	買った後 のこと	その買い物 による影響	価格
③ どのような 契約をするか	誰からどこで	具体的な 値段	支払い方法	

【ワークシート学習のヒント】

3. 買い物をするとき何を考えるの？

(1) 売買契約が成立すると、契約当事者にはお互いに権利と義務が発生します。そのことを振り返りながら、契約が成立する前によく考えることの重要性を再度確認しておきましょう。

(2) 動画では、中学生やおとなの人たちが、売買契約をする前に様々なことを考えようとしていました。【A】登場人物たちの考えを説明しながら、【B】教科書にも登場する様々なキーワードを手がかりに、自分の買い物の選択基準を考えてみるワークです。

(3) 自分が実際に近々購入したいと考えているものを具体例として、実際に何を考えどう選択していくかを考えるワークです。設問(2)(3)とも、何を選び、どう考えるかということに正解、間違いということはありません。また、他者の考えと比較しあうこともお互いの理解を深めることにつながると思います。自由に考えて表現してみましょう。

【ワークシート学習のヒント】

4. ちょっと不安な契約ってないのかな？

(1) 契約は、いったん成立すると勝手に契約をなかったことにすることはできなくなります。そのことを確認するワークです。

(2) 2022年4月1日から、成年年齢は18歳です。【A】今の中学生も、自分が18歳となる誕生日に成年者となります。このワークでは、成年者と未成年者の契約の違いについて動画で学習した内容を振り返ります。また、【B】消費者と事業者の格差の内容を考えながら、消費者を保護し、事業者を規制する様々な法律があることを確認します。

(3) もしも悪質業者にだまされたり、対等に考えられずに契約してしまったりした(消費者被害にあったかも)と気づいたらどうしたらいいかを考えるワークです。これが正解、間違いということはありません。他の人と相談しながら考えてみて構いません。

4. ちょっと不安な契約ってないのかな？

【到達目標】

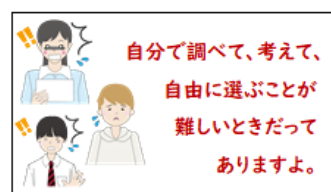
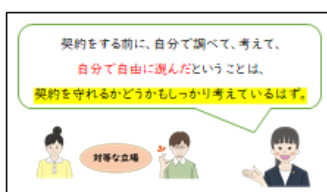
- ① 未成年者であることや情報の非対称性等の当事者間の格差がある契約や悪質商法等、意思決定プロセスに問題がある契約について知る。
- ② 意思決定プロセスに問題のある契約に対応する法律があることを知る。
- ③ 契約に不安を感じたときなどに、相談することの重要性について理解する。

【教科書との関連】 (未成年者の契約／消費者と事業者の契約／悪質商法／相談)

この教材は、①未成年者がする契約に関するルールと未成年者取消し、②情報量・交渉力・資金力等に格差がある消費者と事業者の間の契約と消費者法の役割、③悪質商法等の消費者被害への対応、を題材として、法律の役割や相談することの重要性について考えてもらうことをねらいとしています。

【学習のヒント】

動画2と動画3で、契約を守らなければならない理由を詳しく考え、だからこそ意思決定プロセスを大切に、よく考えて契約すべきことを学習してきました。しかしながら、おとなの私たちであっても、自分で調べて、考えて、契約するかどう

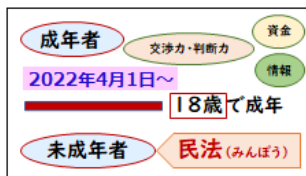


かを自由に選ぶことが難しいことがありますし、消費者被害に巻き込まれることもあります。未成年者である生徒さんたちならなおさら、将来一人で契約できるようになれるか不安に思っていることでしょう。

そこで、「ちょっと不安な契約」の例をあげて、危ない契約に気がつくヒントや、おかしいな、困ったなと思ったときに相談することの重要性を伝える教材を用意しました。

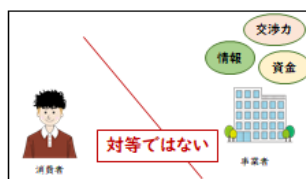
◆こどもは、おとなと同じように契約できるのかな？ —未成年者の契約◆

2022年4月1日から、成年年齢が18歳になります。未成年者と成年者の契約のルールの違い、特に法定代理人（親権者である父母または養父母／未成年者後見人）の同意がない場合の未成年者取消しについて確認します。



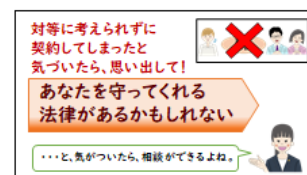
◆消費者と事業者は、対等な立場で契約できるかな？ —消費者法の役割◆

消費者と事業者との間には、「情報の質及び量並びに交渉力等の格差」（消費者基本法第1条）があります。そこで、この格差を調整するため、消費者を守ったり事業者を規制したりする様々な法律（消費者法）があることを確認します。



◆無理やりだったり、だまされたり・・・こんなときは？ —消費者被害と相談◆

よく考えられずわからないと感じたり、急がされたり強制されたりしていると感じたときは、最も消費者被害が起こりやすい場面です。そのことに気づいたときは、迷わず相談してほしいことを伝えています。



【ゲーム教材でシミュレーション】

この教材で学習した消費者トラブルは、ウェブゲーム教材のうち「ゲーム1.消費者トラブルに巻き込まれてみよう」で疑似体験することができます。危ない契約に気づけるか、試してみるよう勧めてみてください。

5. クレジットカードとデビットカード

【到達目標】

- ① 三者間契約であるクレジット契約の仕組みが分かる。
- ② 他人のクレジットカードを使うことが禁止されていることを、その理由とともに理解する。
- ③ 後払いによる支払いについて理解し、計画的な金銭管理の重要性に気づく。

【教科書との関連】 (三者間契約であるクレジット契約のしくみ)

この教材は、クレジット契約のしくみ(三者間契約)とクレジットカードを利用した支払い方法の特徴について、デビットカードやキャッシュカードと対比しながら学習することを目的としています。キャッシュ(cash)、デビット(debit)、クレジット(credit)の英語の意味から予想したうえで、決済が行われる預金口座の入出金と残高の動きも確認しながら、それぞれのカードの仕組みを確認していきます。

キャッシュ cash = 現金
 デビット debit = 銀行口座からお金を引き出す
 クレジット credit = 信用 / 信用する

【学習のヒント】

三者間契約の仕組みも立替金請求額の引き落とし決済の流れも中学生にとっては難しいですが、動画教材ですので一時停止をしながら、あるいは何度でも繰り返しながら視聴していただくこともできます。

クレジットカードは発行会社から貸与されていて、名義人本人だけが使用を認められている物です。それはなぜかということ、発行会社は、会員契約の申し込みを承諾するかどうか(申込者の)「信用を審査」してから決めているというところから考えてもらうようにしています。こどもが保護者などのカードを勝手に利用して高額請求につながるといったトラブルを防ぐためにも、ここは十分に注意喚起したいと考えています。

【ゲーム教材でシミュレーション】

クレジットカードの実際の使い方については、ウェブゲーム教材のうち「ゲーム2.クレジットカードのことが知りたいな」となるゲームで疑似体験することができます。自分ならどのように決済方法を選択するか、試してみるよう勧めてみてください。

【ワークシート学習のヒント】

5. クレジットカードのしくみを知ろう!

(1) 動画を思い出しながら、【A】クレジットカードを利用した買い物の手順(クレジット契約の仕組み)を整理し、【2】三者間契約について確認するワークです。

(2) クレジットカードを利用する契約をする際は、クレジットカードの会社が申込者の信用情報を審査します。クレジットカードは、その審査をクリアした申込者本人が利用することを前提として発行(貸与)されるもので、他人に貸したり、他人が勝手に使ったりすることはできません。そのことを深く理解してもらうために、【A】信用の審査とは何を審査するのか、【B】なぜ他人のカードが使えないのか、考えてもらうワークを用意しました。

(3) 動画で取り上げた各カードの特徴や使い方について、理解したことを整理するワークです。基本的な違いが理解できていれば大丈夫です。

【ワークシート学習のヒント】

6. ゲーム課金のしくみを知ろう!

解答例では考えるためのアドバイスを示しています。

(1) お小遣いの使い方として、その全額をゲーム課金に使ってもいいかを考えるワークです。

(2) 動画で見た情報を参考に、【A】プリペイドカードによる課金の特徴、【B】課金してゲームを利用する契約での利用者の契約上の義務、【C】有料ガチャの特徴、について整理するワークです。

(3) 中学生でもトラブル事例の発生が報告されている「高額課金トラブル」にあわないために、自分なら何を気をつけるかを考えるワークです。

ゲーム課金の経験のない人もいると思いますが、自分ならどうするか、あるいは友だちが悩んでいたらどうアドバイスするか、と考えてみてください。

6. ゲーム課金のしくみを知ろう！

【到達目標】


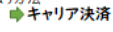
- ① ゲーム課金の支払い方法について考えることを通して、計画的な金銭管理の重要性について考える。
- ② ゲームを無料で利用する契約と課金して利用する契約が、異なる契約であることを知る。
- ③ 高額課金トラブルについて、その背景とともに理解する。

【教科書との関連】 (計画的な金銭管理／ゲーム課金のしくみ／高額課金トラブル)

スマートフォンが普及し、ゲームが身近なものとなりました。それに伴い、高額課金トラブルも増えています。この教材は、事例を交えながら、前半ではゲームの課金のしくみや支払い方法について、後半では高額課金のトラブルについて説明しています。ゲームを利用することは、消費者とゲーム会社との契約が前提となっていること、課金する場合は支払い義務を伴うことを学びます。また高額課金につながりやすい「課金ガチャ」のしくみを具体的に解説しています。ゲームの楽しみ方も課金出来る金額もひとそれぞれですので、得た知識をもとに、ゲームとの付き合い方や計画的な金銭管理について自分自身でしっかり考えてもらうことをねらいとしています。

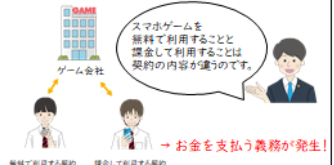

テーマはゲームですが、支払い方法の解説や有償契約と無償契約の違いについても扱っていますので、消費生活の仕組みや消費者の責任に関する授業の教材としてもご利用いただけます。

◆前半：課金のしくみと支払い方法◆

<p>プリペイドカード</p>  <p>前払い</p> <ol style="list-style-type: none">①コンビニエンスストアなどで購入②カードに記載されているコードを入力③購入金額の範囲内で課金	<p>おうちの人が課金の支払いをする方法</p> <ol style="list-style-type: none">①月々のスマホ料金と一緒に払う方法  キャリア決済②クレジットカードで支払う方法  後払い
---	--

ゲーム課金に限らず、生活の中で利用できる支払い方法の種類が増えました。その中で、ゲーム課金の際に利用される支払い方法を、「前払い」と「後払い」に分け、その特徴やメリット・デメリットを解説しています。

◆後半：高額課金のトラブル◆

 <p>スマホゲームを無料で利用すること、課金して利用することは、契約の内容が違います。</p> <p>→ お金を支払う義務が発生！</p>	<p>また排出率10%というのは、「10回挑戦すれば、必ずアイテムが1個手に入る。」という意味ではありません。</p> <p>1回1回の排出率が10%なので、10回挑戦して3000円のお金をかけても欲しいアイテムが手に入らないこともあります。</p> 
---	---

ゲームを無料で利用することと課金して利用することは、契約の内容が異なり、後者にはお金を支払う義務が発生していることを解説しています。また、射倖性の高い「課金ガチャ」の仕組みを、図を用いて視覚的にわかりやすく解説しています。

【制作者の思い】

ゲームやSNSが身近なものとなり、子どもたちのコミュニケーションの手段のひとつとなってきている中で、「トラブルにあわないためには、ゲームをやらなければいい」という単純な話では済まされなくなってきました。

多くのゲームは、無料で始めることができ、ゲームを進めていく中で、課金したくなるような心理状況になり、少しだけならと課金をはじめ、課金に慣れてくると射倖性の高い「課金ガチャ」へのハードルも下がり、そこで課金のしくみを知らなかったり、金銭管理能力が身につけていなかったりすると、あっという間に高額課金のトラブルに巻き込まれてしまいます。ゲームを楽しみつつ、トラブルにあわないようにするには、そのしくみを知り、金銭管理能力を身につけ、ゲームとうまく付き合っていくしかありません。前払いを利用するなど金銭管理を工夫し、また課金のしくみを知ることでゲーム課金を冷静に客観視することができる力を持つておけば、防げるトラブルもあります。このことを、子どもたちに何とかして伝えたいという思いからこの動画を作成しました。

今はゲームをしていなので自分には関係ないと思っている子どもでも、「まわりにトラブルにあっている人がいるかもしれない」「将来自分もゲームをすることがあるかもしれない」、という思いで、この動画を見ていただければと思います。

【参考資料】 中学校学習指導要領(平成29年告示) 第8節 技術・家庭 [家庭分野] の記述 (抜粋)

第2 各分野の目標及び内容

[家庭分野]

1 目標

生活の営みに係る見方・考え方を働かせ、衣食住などに関する実践的・体験的な活動を通して、よりよい生活の実現に向けて、生活を工夫し創造する資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 家族・家庭の機能について理解を深め、家族・家庭、衣食住、消費や環境などについて、生活の自立に必要な基礎的な理解を図るとともに、それらに係る技能を身に付けるようにする。
- (2) 家族・家庭や地域における生活の中から問題を見いだして課題を設定し、解決策を構想し、実践を評価・改善し、考察したことを論理的に表現するなど、これからの生活を展望して課題を解決する力を養う。
- (3) 自分と家族、家庭生活と地域との関わりを考え、家族や地域の人々と協働し、よりよい生活の実現に向けて、生活を工夫し創造しようとする実践的な態度を養う。

2 内容

A 家族・家庭生活 (省略)

B 衣食住の生活 (省略)

C 消費生活・環境

次の(1)から(3)までの項目について、課題をもって、持続可能な社会の構築に向けて考え、工夫する活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

(1) 金銭の管理と購入

ア 次のような知識及び技能を身に付けること。

(ア) 購入方法や支払い方法の特徴が分かり、計画的な金銭管理の必要性について理解すること。

(イ) 売買契約の仕組み、消費者被害の背景とその対応について理解し、物資・サービスの選択に必要な情報の収集・整理が適切にできること。

イ 物資・サービスの選択に必要な情報を活用して購入について考え、工夫すること。

(2) 消費者の権利と責任

ア 消費者の基本的な権利と責任、自分や家族の消費生活が環境や社会に及ぼす影響について理解すること。

イ 身近な消費生活について、自立した消費者としての責任ある消費行動を考え、工夫すること。

(3) 消費生活・環境についての課題と実践

ア 自分や家族の消費生活の中から問題を見いだして課題を設定し、その解決に向けて環境に配慮した消費生活を考え、計画を立てて実践できること。

3 内容の取扱い

(1) 各内容については、生活の科学的な理解を深めるための実践的・体験的な活動を充実すること。

(2) (省略)

(3) (省略)

(4) 内容の「C消費生活・環境」については、次のとおり取り扱うものとする。

ア (1) 及び (2) については、内容の「A家族・家庭生活」又は「B衣食住の生活」の学習との関連を図り、実践的に学習できるようにすること。

イ (1) については、中学生の身近な消費行動と関連を図った物資・サービスや消費者被害を扱うこと。

アの(ア)については、クレジットなどの三者間契約についても扱うこと。