

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 (2)ゲーム教材編

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、ゲーム教材1、2の教材のねらいと各教材を活用した学習のヒントをお伝えします。

ゲーム教材のねらい

「ウェブゲーム」という中学生にとって親しみやすい形式を用いて、ゲーム1では消費者トラブルの様々な場面を、ゲーム2ではクレジットカードの使い方と問題が生じやすい場面をそれぞれ疑似的に体験することを通して、よりよい生活の実現に向けて、消費生活を工夫し創造しようとする実践的な態度を養う。

各教材のテーマ・学習内容

ゲーム1. 消費者トラブルに巻き込まれてみよう

(身近な買い物や遊びの場面で消費者トラブルを疑似体験)



【到達目標】

- ① どんな消費者トラブルがあるか疑似体験を通して理解する。
- ② この教材をヒントとして、消費者トラブルを解決するための手立てを考える。
- ③ 未知の消費者トラブルにも対応できる力を身につける。

このゲーム教材は、遊びや買い物に出かける形式のゲームになっており、自分がやりたいこと、興味のあることを選択しながら進行していくことができます。その中で思わぬ消費者トラブルに巻き込まれ、その結果どうなるのかを疑似体験することができるようになっています。消費者トラブルを疑似体験することで、トラブルに巻き込まれないようにするためにはどうしたらよいのかを自分で考えざるをえないようになっています。巻き込まれないようにするためにこうしようという知識を教え込むのではなく、シミュレーションとして体験することで、未知のトラブルに対しても対応できる力を涵養することをねらいとしています。

【 **買い物** 】 日常生活の中で、私たちは買い物をしないわけにはいきません。最近では、インターネットで注文をする場合も増えてきました。身近な買い物をする中にも思わぬ落とし穴が潜んでいます。どのような消費者トラブルがあるのかを、疑似体験することができます。

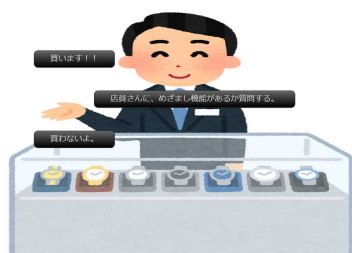
【 **遊び** 】 日常生活の中で、私たちはいろいろな遊びにでかけます。楽しそうな遊びの中で、いつのまにかお金のトラブルに巻き込まれることがあります。無料だと思っていなくても、いつのまにか有料の取引に引きずり込まれることも多くあります。いろいろな場面を経験することで、実際にそのような場面に遭遇しても、自分で解決していくためのヒントを知ることができます。

タイトル画面で、クリックすると遊びや買い物に行こうと誘う画面になり、買い物やゲームの基点になるページが表示されます。(→)

右側は買い物(インターネットでの買い物を含む)のメニューがなっており、左側は遊びのメニューがなっています。プレイヤーはこれらのメニューから好きな買い物や遊びを選び、クリックします。

買い物をする場面では、買い物をするかどうかを聞かれます。また、売り手に対して質問ができる場合もあり、このような場面では買い物をするときの情報を集めることもできるようになっています。

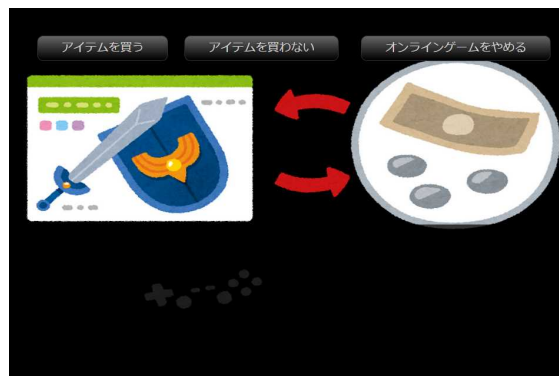
(↓)



選択肢を増やすことによってプレイヤーの選択の幅を広げ、自分でゲームを進行しているという雰囲気を作っています。オンラインゲームの場面では、無料で始めたのにいつのまにか、ゲームに勝つためには有料のアイテムを買わざるをえないような体験をすることになります。(↓)



知らない人から道で声をかけられたり、電話がかかってきたりしたらどうしますか。「あなたならタレントになれるよ」などの甘いことばによってトラブルに巻き込まれることもあるかもしれません。こういったトラブルを疑似体験することによって、いざというときに立ち止まって考えることができるようになってほしいと考えています。(↓)



このゲームでは、様々な場面で様々なトラブルを疑似体験していきますが、実際の生活の中でトラブルに巻き込まれてしまった場合には、ひとりでかかえこまずに、まず大人に相談するように勧めています。

また、**消費者ホットライン188 (いやや)**に電話することもお勧めしています。

(↓)

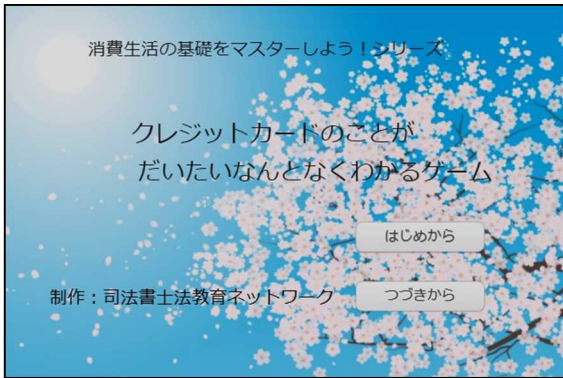
また、トラブルにあったときには、早めに対処することも勧めています。司法書士や弁護士等、法律専門家の無料相談を利用できることも知らせています。

一人でもプレイできるゲームですが、授業などで大きな画面を使って視聴できる場合は、1つずつのトラブルへの対応をクラス全体やグループで考えてもらい、解説しながらゲームを進行することもできます。



ゲーム2. クレジットカードのことがだいたいなんとなくわかるゲーム

(新社会人の消費生活をクレジットカードの利用方法との関わりを中心に疑似体験)



【到達目標】

- ① 売買契約の仕組みと計画的な金銭管理の必要性を、疑似体験を通して理解する。
- ② クレジットカードの利用による購入を疑似体験することで、その一般的な決済方法（一括払い、分割払い、リボ払い）とそれぞれのメリット・デメリットを理解する。

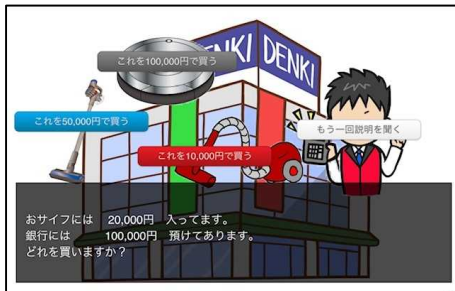
このゲーム教材は、物語を読み進む形式のゲーム（ノベルゲーム）で、いくつかの選択をしながらストーリーを進めていきます。54種類のマルチエンディングですので何度でも遊びながら学習していただくことができます。

タイトル画面で「はじめる」を選択するとこれから新生活を始めるお部屋（賃貸ルーム）の画面（→）になります。

この画面では、ゲームの前提となる設定が説明されます。



【第1ステージ】

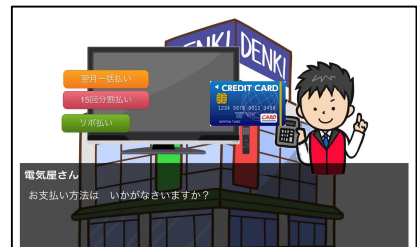


プレイヤーは必要にせまられて電気製品販売店に掃除機を買いに行きます。そこで3種類の掃除機の中からひとつを選んで現金で購入するという設定です。この段階ではクレジットカードはまだ所持していません。消費生活・売買契約の基礎を復習的に理解することができます。（ミニクイズも出題されます。）

この電気製品販売店で店員さんに勧められてクレジットカードの契約をするという設定になっています。

【第2ステージ】

数日後にプレイヤーの手にクレジットカードが届くという設定です。プレイヤーは早速クレジットカードを使ってみたいと、すぐにテレビを電気製品販売店に購入しに行きます。そこでは2種類のテレビの中からひとつを購入し、支払い方法を3種類（翌月一括払い、分割払い、リボ払い）の中から選択することになります。クレジットカードの支払い方法を学ぶとともに、手元に現金がなくても高額な商品が購入できることを、ここではその利便性の面で体験します。



【第3ステージ】



プレイヤーは電気販売店を出た後、毎日の買い物をするために「いつものスーパー」に出かけます。そこで、その支払い方法を、①現金払い、②クレジットカードの翌月一括払い、③クレジットカードのリボ払いの中から選択することになります。

このステージでは、あえてクレジットカードのリボ払いを選択されることをお勧めします。 日常の買い物でクレジットカードのリボ払いを利用することにはたいへんな危険が伴うのですが、その選択により、後のシーンでその危険性についての詳しい解説を確認できます。

【第4ステージ】

解説ステージです。第1～第3ステージでの選択をもとに、どのような結果が生じるかを、さまざまなキャラクターが登場して解説していきます。消費生活上の基本的なポイントと、クレジットカードの支払い方法ごとのメリット・デメリットを比較的丁寧に解説します。破綻した場合には、プレイヤーは別の選択肢でやり直すよう求められます。



【第5ステージ】

まとめのステージです。

プレイヤーの成績を星の数で評価した後、重要ポイントを復習的に解説します。



ゲーム教材の活用方法

このゲーム教材は中学生が自分のペースで自由に視聴・疑似体験をしながら自ら主体的に学ぶことができるウェブゲームになっています。ですから、決まった活用方法があるわけではありませんが、例えば次のような活用方法が考えられます。

〔活用例1〕 授業前の予習課題として

〔活用例2〕 多数決や生徒の希望を聞きながら活用できる授業の教材として

〔活用例3〕 授業後の復習課題として

〔活用例4〕 長期休暇中の課題として

プレイレポートについて

各ゲーム教材にはそれぞれ「プレイレポート」を用意しています。ゲームをプレイした結果や感想などを書くだけの簡単なレポートですので、課題としてこのゲームをプレイしたのかどうかを確認するためにご利用いただけます。また、プレイレポートの後半には重要なポイントを【司法書士からのアドバイス】としてまとめてありますので、補助教材としてご活用いただくこともできます。この【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」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。

2022年3月26日公開