

「消費者教育を体験しよう!!」

小・中学校での消費者教育出前講座のご案内

(一社)北海道消費者協会では、北海道からの受託事業の一環として、自主的に判断のできる自立した消費者を育むため、消費者教育を支援しています。小・中学校における消費者教育においては、「児童生徒自身が消費者であり、購買者として社会の中で大きな役割を担っているということを自覚させる」ことをテーマに、学校教育でできるワークショップ型を中心とした講座の講師派遣事業を実施いたします。

■ 学習内容 (例)

コース① 清涼飲料水の成分実験

清涼飲料水を5～6人のグループ毎に作製し、その過程で実際に試飲しながら糖分や着色料等の清涼飲料水の成分と味の移り変わりを確認します。栄養バランスも考慮しながら、食品を外観や食品表示などから適切に選択できるようにする学習を行います。

(1時限)

コース② 着色料抽出実験

5～6人のグループ毎に、添加物の一つである着色料を羊毛に移しとる「抽出実験」を実施します。合成着色料や天然着色料についての学習をするとともに、実際にある加工食品のお菓子の表示を見ながら、添加物の量と種類をグループワークで学習します。

消費者庁が過去に出したニュースリリースなども参照しながら安全性の評価について関心を持たせるとともに、食品表示をしっかりと確認し適切に商品を選択できるようにすることで、消費者主権の消費者市民社会が構築されることを学習します。(1時限)

コース③ 買い物ゲーム

5～6人のグループでカレーライスをつくることを想定した買い物ゲームを実施します。レシピに沿って材料を予算の範囲内で計画し、本物そっくりの商品を模擬店にて購入させ、購入後、容器・包装のそれぞれの処理費用を計算させ、再度残金を検証してゴミを減らすことを意識して購入したチームを勝ちとします。どれだけ適切にゴミを減らすことができたかを終了後にグループ毎にまとめさせて発表させます。

(1～2時限)

コース④ 契約ってなあに？・悪質商法ってなあに？

パワーポイントを使用したクイズなどで、契約は気付かないところで、「すぐ身の回りにあること」や「契約の権利と責任」について、わかりやすく説明します。また、小・中学生がトラブルに巻き込まれやすいアダルトサイト、オンラインゲームのトラブル事例を学び消費生活問題を分かりやすく知る、ボードゲームを使って、クーリング・オフでの救済方法と効果、消費者行政と消費者の係りに気づくような学習を行います。
なお、2022年の成年年齢引き下げにも対応いたします。(1～2時限)

コース⑤ くすりってなに？くすりの正しい知識を身につけよう

身近な健康管理の中で生徒が既に活用している薬をチェックリストやDVDを使用して薬についての正しい知識と薬の正しい服用方法の必要性などを学習します。
また、グループワークでは、体調不良の例を出し、薬箱の表示や添付文書から情報を読みとりどのような対処方法があるかなどをグループで考えさせ、健康管理の主体が自分自身であることを学習します。(1～2時限)

コース⑥ エコと太陽光発電教室

照明ランプが一般家庭の電気製品の中でいかに多く電気エネルギーが使われているかを学び、地球温暖化と資源問題について触れ、環境にやさしい太陽光発電の仕組みを学習します。実際に太陽電池温度・電力測定器を使った実験を通じて太陽光発電の特徴に気づき、考え、発表していく中で、日常生活に置き換えて考えさせ、電気の大切さを理解して、自らの省エネ行動に結びつける学習をします。

★パナソニック(株)エコソリューションズ社との共催になります。(1～2時限)

NEW コース⑦ 参加型 スマホのトラブル

中学生のスマホの普及率は、約55%と以上と言われ、その便利さから進学と同時にスマホへ移行する児童はめずらしくなく、気づくと「トラブルに巻き込まれていた」というケースが増えています。中でも、個人情報の流出やインターネット通販、オンラインゲームへの課金等の被害が若年者には深刻な状況になっています。また、SNSによる「炎上」「著作権侵害」「肖像権の侵害」による被害についても事例等を紹介しながら、情報モラルの必要性や情報に対する責任について学習します。日頃、自分たちが思っている使用方法是適切であるかどうか、どのようなルールが必要かどのようにしていくべきかを生徒同士の話し合いを通じて学習します。(1～2時限)

★上記の内容にネット問題全般(基礎編)について実施しているe-ネットキャラバンもご紹介いたします。

e-ネットキャラバン <https://www.fmmc.or.jp/e-netcaravan/>

NEW コース⑧ インターネット依存

平成 29 年度 青少年のインターネット利用環境実態調査（内閣府）によれば、中学生では約 57%がインターネットを 1 日 2 時間以上利用していると回答しており、4 時間以上では、約 21%が利用しているという結果になっています。契約やモラルの問題も去ることながら、青少年への健康被害に歯止めをかけるため、WHO も本年 6 月に生活に支障をきたすほどオンラインゲームなどに没頭する依存状態を精神疾患「ゲーム障害」と位置づけました。スマホの長時間利用が自分の健康や学習効果にどんな悪影響があるのか、また適切な使用方法と生活に支障なく情報化の恩恵を受けるためにはどんなことが自分たちでできるのかについてグループごとに生徒同士の話し合いを通して考えさせます。（1～2 時限）

■ 授業へ導入する際のご提案（例）

学 年	教 科	授業の位置づけ	時 間
小 5・6	家庭	身近な消費生活と環境	1～2 時限
中 1・2・3	技術・家庭	食生活と自立	1 時限
小 6	理科	電気の利用	1～2 時限
中 3	保健・体育	健康な生活と疾病の予防	1～2 時限

■ 準備内容

- 授業を行うために必要な資料・体験学習教材はすべて当方で準備し事前に発送します。（資料・送料は当方で負担します。）※ただし、実験機材には限りがありますので実施希望日が重なった場合は機材のご協力をお願いすることがあります。
- 事前に打ち合わせ等で教科や学年、時間数に応じた指導プランの変更が可能です。

ボクは北海道の消費者教育キャラクター「かしこしか」です。
北海道の消費者教育の啓発に使命を感じ、立ち上がった賢い鹿。よりよい行動を実践した人をあたたかく讃えたり、ときには愛のある叱咤を送って消費者を導きます。座右の銘は「鹿を追うものは山を見ず」・・・利益を得ることに熱中している者が道理を見失うたとえです。一緒に学習していきましょう！

