

1 題材名 消費者トラブルを解決する方法を知ろう

2 目標

- (1) 自分や家族の消費生活について関心をもち、よりよい生活を実践しようとしている。
(生活や技術への関心・意欲・態度)
- (2) 家庭生活と消費について課題を見付け、その解決方法を目指して工夫することができる。
(生活を工夫し創造する能力)
- (3) 物資・サービスの選択、購入及び活用について、必要な情報を収集・整理することができる。
(生活の技能)
- (4) 家庭生活と消費について、物資・サービスの選択及び活用に関する基礎的な知識を身に付けることができる。
(生活や技術についての知識・理解)

3 題材について

(1) 題材観

現代の日本では、物や情報の多様化から、社会環境が大きく変化している。その中で、消費者として正しい情報を持ち、行動していく力が必要とされる場面が普段の生活の中で多く発生している。近年、物資の購入やサービスの利用によるトラブルが増加し、いつ、誰が、トラブルに巻き込まれてもおかしくない状況にある。このような社会では、中学生においても、主体的に生きる消費者を育む視点から消費者トラブルに関する知識だけでなく、かしこい消費者としての適切な対応の仕方考えることは重要である。この題材を通して、家庭生活と消費について考えを深め、豊かな家庭生活への実践の手がかりとすることで、よりよい生活を主体的に工夫できる能力や態度を養っていくものと考え。

(2) 生徒の実態

身近な消費生活と環境についてのアンケート (男子15名 女子20名 計35名)

平成23年9月1日実施

1 今までに商品の購入やサービスの利用で失敗したことはありますか。	はい…15名	いいえ…20名
2 1で「ある」と答えた人は、その後どのような行動をとりましたか。	何もしなかった…7名	家の人に相談した…7名 店に連絡をした…1名
3 あなたの身近で、消費に関するトラブルがあったことはありますか。	ある…8名	ない…27名
4 3で「ある」と答えた人は、どんなトラブルがありましたか。 (記述式)	<ul style="list-style-type: none"> ・携帯電話の高額料金の請求 ・店員に勧められて無駄な物を買ってしまった ・買ったはずなのに商品が入っていなかった ・高額な問題集の購入 	

本校の校区内は、ショッピングセンターが点在しており、インターネットによる通信販売を利用したことがある生徒も多く、消費行動の経験は豊富である。また、物資やサービスの購入も自分で行う生徒が大半を占めている。しかし実態調査をしたところ、経験が豊富なだけに、今までに商品の購入やサービスの利用で失敗をしたことがある生徒も多い。その内容は、購入時に勧められ買わなければ良かったと後悔したり、購入したものの不要品となってしまういたり、消費者としての自覚や消費生活についての知識が不十分であることが分かる。また、生徒の家に高額な問題集の訪問販売員が来るなど、日々の生活の中で消費トラブルにも直面する可能性があることが分かった。

(3) 指導観

「身近な消費生活」は、消費に関する実践的・体験的な学習活動を通して、消費生活についての基礎的・基本的な知識及び技術を習得するとともに、消費者としての自覚を高め、身近な消費生活の視点から持続可能な社会を展望して、生活を主体的に営む能力と態度を育てることをねらいとしている。また、社会において主体的に生きる消費者としての教育を充実する視点から、消費者としての自覚を育む指導計画の工夫改善や、中学生の消費生活の変化を踏まえた実践的な学習活動を重視していく必要がある。そして、身に付けた知識及び技術を実生活の中で生かし、生徒一人一人が適切に判断し行動できる消費者の育成を目指したい。

そこで、消費活動について主体的に考え判断する力や意志決定能力を育てるために、授業の中で言語活動を取り入れた実践的・体験的な活動を重視し、正しい判断や行動ができるようにしたいと考えた。本時では、消費者トラブルについてのロールプレイングを活用することにより、販売者・消費者、それぞれの言動に注目させ、言葉たくみに勧誘されるという手口を認識させていく。そして、かしこい消費者になるための心構えを自分の言葉でまとめることで、消費者としての自覚を高めていきたい。

4 学習計画 (8時間扱い)

学習計画 (時間)	学習内容	観点別評価計画			
		関意態	工・創	技能	知・理
第1次 (1時間)	自分や家族の身近な消費生活を振り返ろう	◎			
第2次 (2時間)	生活の場にあった商品を選択しよう			◎	○
第3次 (1時間)	販売方法と支払い方法を知ろう				◎
第4次 (4時間)	消費者としての自覚をもとう				
第1時	契約について理解し、消費者の基本的な権利と責任について考えよう	○			◎
第2・3・4時	消費者トラブルを解決する方法を知ろう (本時は2時)	○	○		◎

5 本時の学習

(1) 目標

ロールプレイングの台本作りを通して、消費者トラブルを解決する方法を理解することができる。

(2) 準備・資料

教科書、学習シート、掲示用カード、グループ活動用ホワイトボード、ホワイトボードペン、消費生活センターからの資料

(3) 展開

※ ◎は言語活動に関する指導上の留意点
G Tはゲストティーチャーの略

学習内容及び活動	指導上の留意点と評価の観点	
<p>1 本時の課題をつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">消費者トラブルを解決する方法を知ろう。</div> <p>2 前時の学習を振り返り、契約の意味を確認し、消費トラブルの内容について理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・訪問販売 ・キャッチセールス ・アポイントメントセールス ・マルチ・マルチまがい商法 ・催眠商法 <p>3 消費トラブルのロールプレイングを通じて、適切な対応の仕方を考える。</p> <p>(1) 教師と生徒でキャッチセールスの販売者と消費者を演じ、販売者の手口や消費者の態度について考える。</p> <p>(2) ロールプレイングのような場面において、もし自分が消費者の立場だったらどう行動していたかを考える。</p> <p>(3) G Tから、消費トラブルにあった場合の適切な対応と、かしこい消費者としての心構えについて話を聞く。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時は、G Tとして消費生活センターの方から専門的なアドバイスを受けることを伝え、課題に対しての興味・関心を高める。 ・消費生活センターの仕事内容の紹介をし、消費者にとって身近な相談窓口であることを認識させる。 ・契約は約束と違って、法律で保護されるもので、販売者・消費者それぞれが責任を負うものだという点を確認し、台本作成の際に意識できるように確認しておく。 ・販売者は、商品を売るためにあらゆる工夫をしていることを確認し、商品を売ること自体が悪いのではなく、その売り方に問題がある場合があることを押さえる。 ・話合いの際、グループのメンバーを販売者と消費者の二つの立場に分け、言動を分析させる。 ◎販売者の巧妙な手口と、消費者側の曖昧な言動の危険性について気付いた点を意見交換し、消費者としての適切な対応の仕方について新たな気付きを各自がもてるようにする。 ・ロールプレイング中の消費者の立場を自分に置き換えることによって、普段の生活の中で、生徒自身が物資・サービスを購入する主体になっていることを認識させたい。 ・G Tは、消費者トラブルを解決するためには、正しい知識や情報の収集、心構えが必要であることを生徒に伝える。 ・教師は、消費者トラブルを解決する方法をより深く理解させるために、G Tからのアドバイスの後、掲示用カードを使って要点をまとめる。 	
<p>4 身近で起こりうる事例をもとに、消費トラブルの台本を考える。</p> <p>(1) 台本作成の柱となる六つの項目を考える。</p> <div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding: 0 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ①消費者トラブルの種類 ②いつ(状況・時刻) ③どこで(場所) ④何を(商品や契約内容) ⑤どのようにして(勧誘方法) ⑥どうなったか(消費者の反応) </div> <p>(2) 台本の作成をする。</p>	<p style="text-align: center;">教師</p> <ul style="list-style-type: none"> ・消費生活センターの冊子等を台本の作成の参考にさせる。 ・台本の構成として、①～⑥のポイントを最初に話合いによって明確にし、ホワイトボードに記入することでグループで内容を共有させる。 ・台本の作成を通して、消費者が断り切れなくなる心理の表現の仕方や、人の心理をついた誘い文句を、教師と生徒の対話の中から導き出していきたい。 	<p style="text-align: center;">G T</p> <ul style="list-style-type: none"> ・台本作成の六つの項目がまとまらない班に対して、G Tは各班に積極的にアドバイスをし、消費者からよく相談を受ける内容を紹介する。 ・各グループでの活動を回りながら、消費者トラブルが次々と進化し、消費者を脅かす存在であることを意識させる。
<p>4 自己評価を行い、次時の学習内容を確認する。</p>	<p>◎ ロールプレイングの台本作りを通して、消費者トラブルを解決する方法を理解している。 (知識・理解：学習シート)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の生徒の頑張りを賞賛し、学習した事への充実感や満足感を味わえるようにし、次時の台本完成に向けて意欲を高める。 	