

## 2. 教材紹介

注) 本教材は、消費者教育での使用に限り、無償で利用することが可能です。営利目的のための使用はお断りします。

### 1 Web版消費者教育読本の使い方

本教材は、授業で活用されることを想定して作成されています。授業に合わせて各ステージ、各ステップを好きなところだけ使うことができます。本編のほか、パワーポイント資料、ワークシート等をダウンロードできます。

#### POINT 1 キャッシュレス決済の買い物が体験できる

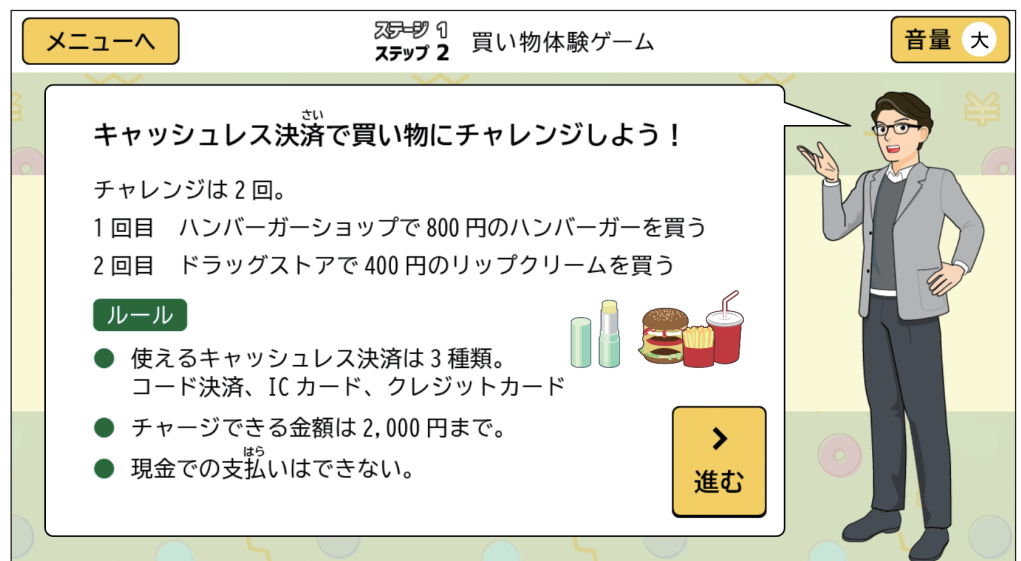
ステージ1「キャッシュレス決済を体験してみよう」では、Web上で、お店でのキャッシュレス決済が体験できます。

##### 指導者による解説

ステップ1「買い物前に準備をしよう!」を全員で視聴し、キャッシュレス決済の基礎知識を学びます。



ステップ2「買い物体験ゲーム」のルールを全員で確認します。



生徒による操作  
(一人一台端末)

前払いのキャッシュレス決済にチャージをします。  
準備ができた生徒から  
買い物に出かけます。



自分が使いたいキャッシュレス決済を選んで  
買い物をします。



難易度 ★  
キャッシュレス決済体験

01 キャッシュレス決済とは

キャッシュ + レス + 決済  
(現金) を (使わない) (支払い) 方法

スマートフォン IC CARD CREDIT CARD

授業展開例 P.18 ワークシート P.19

03 キャッシュレス決済：前払いのコード決済やICカードの場合

1000 円

チャージ

IC CARD

チャージ残高 1,000 円

800 円

ピッ

買う人(消費者)

売る人(販売店)

ハンバーガーセット

買い物の(前)に、現金をチャージすることで買い物ができる。

※チャージする=入金すること

パワーポイント資料ST1-1「現金とキャッシュレス決済の違い」スライドのNo.1とNo.3

## POINT2 多様な支払い方法で、1か月間の金銭管理が体験できる

ステージ2「キャッシュレス決済を使ってみよう」では、Web上でキャッシュレス決済を利用した1か月間の支払いと金銭管理の体験ができます。

### 指導者による解説

ステップ1「キャッシュレス決済のメリット・デメリット」を全員で視聴し、キャッシュレス決済の特長や注意点を学びます。

メニューへ ステージ2 ステップ1 キャッシュレス決済のメリット・デメリット 音量 大

キャッシュレス決済 2つのポイント

ポイント②

キャッシュレス決済の  
メリット、デメリットを理解すると、  
使い分けることができる。

まなぶ

では、もう一つのポイントです。  
まなぶさん、読んでください。

先生

自動再生  
■ オフ

戻る 進む

キャッシュレス決済のメリット、デメリットを理解すると、  
使い分けることができる。

### 指導者による解説

ステップ2「1か月間の支払い方法体験ゲーム」のルールを全員で確認します。

メニューへ ステージ2 ステップ2 1か月間の支払い方法体験ゲーム 音量 大

休日の買い物を中心に、1か月間の支払いを体験してみよう!

ルール

- キャッシュレス決済の特徴を考えながら、支払い方法を選ぶ。
- 選べる支払い方法は4種類。  
現金 / ICカード / コード決済 / クレジットカード
- 1週間後、2週間後で終了することも可能。

なお、このゲームは「卒業後、一人暮らしをする人」を想定しています。

まなぶ

先生

進む

家庭科で使う

難易度 ★★

### キャッシュレス決済って?

難易度★★の授業展開例では、キャッシュレス決済のメリット・デメリットだけでなく、トラブル事例を解説できるパワーポイント資料も充実させました。



授業展開例 P.20 ワークシート P.21

キャッシュレス決済のトラブル (例)

間違えてチャージをしてしまった

落とし物、なくしたりしてしまった

利用した覚えのない請求が来た

パワーポイント資料ST2-1「キャッシュレス決済のメリット・デメリット」スライドNo.10

指導者による  
解説

黄色の各ボタンについて説明します。体験ゲームは1か月を通して行うことも、途中の1週間、あるいは2週間でやめることもできますので、あらかじめ指導者側で期間を指定してからスタートします。

「チャージ・現金引き出し」ボタン以外でも、日々のイベントの支払い時に、チャージや現金の引き出しが可能です。※1

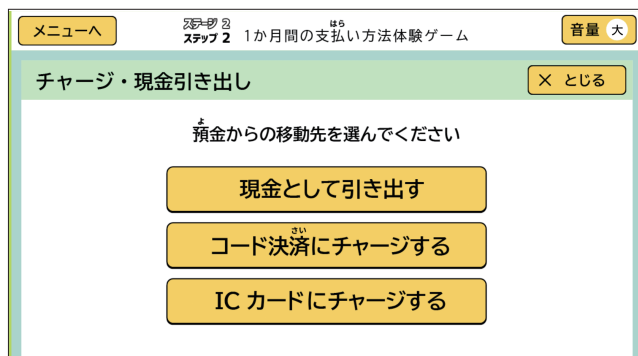


・実際の支払いと同様に、一度決めた選択はやり直すことはできません。  
・銀行の残高が不足した場合はゲームオーバーとなります。(最初からやり直すことは可能です。)

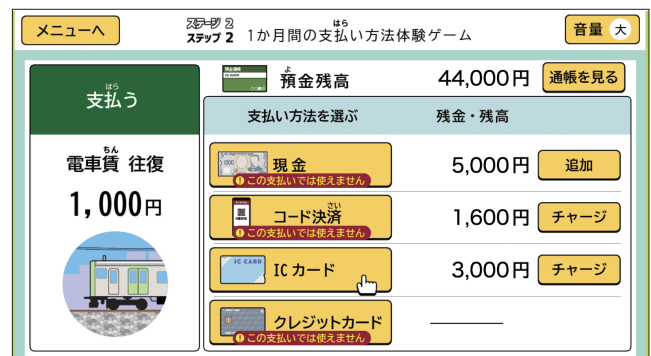
・30日のうち、カレンダーにマークのある日だけ、キャッシュレス決済の体験ができます。  
・買い物はレジャーをメインに設定しています。

## ※1 チャージ・現金引き出し画面

## カレンダー画面から



## 日々のイベント画面から

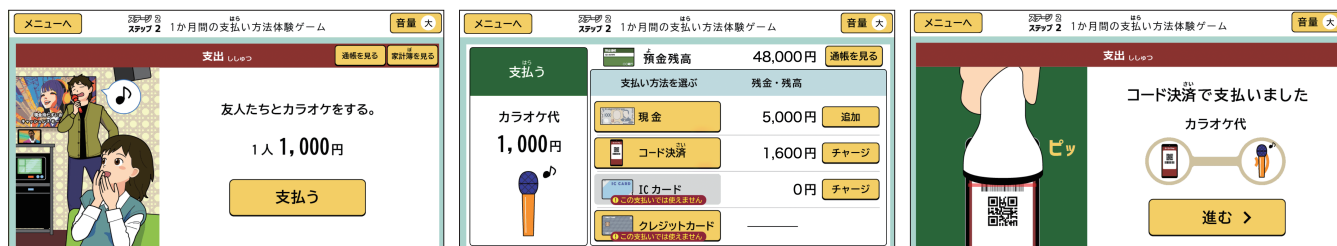




## 生徒による操作 (一人一台端末)

支払いが選択できるイベントでは、自分の意思でキャッシュレス決済の支払い方法を選びます。

### コード決済を選択した場合の画面展開例



イベントには、1つの支払い方法しか選べない画面もあります。

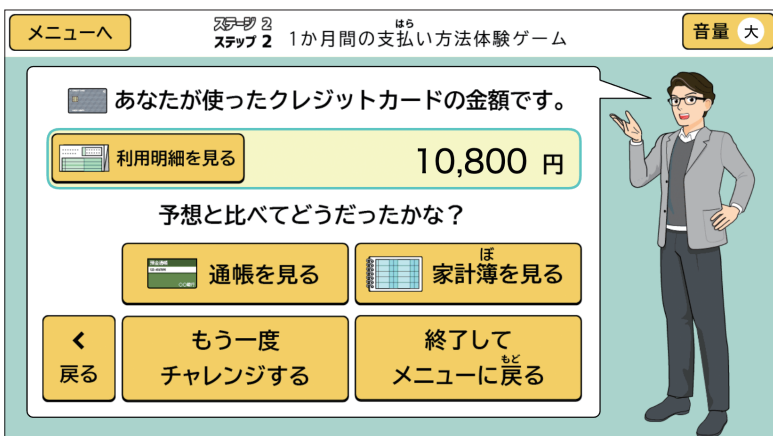
#### (例) ICカードしか選べない場合



#### (例) クレジットカードしか選べない場合



終了画面(1週間後、2週間後、1か月後)では、その時点でのキャッシュレス決済の残高とクレジットカード使用額を見ることができます。預金残高、家計簿も確認できます。



難易度 ★★★

### 1か月の消費生活体験



授業展開例 P.24 ワークシート P.25

キャッシュレス決済の総まとめの授業案を提案しています。

便利なところ	気を付けなければいけないところ
<p>〈解答例〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・現金を持たなくても良い。</li> <li>・支払い手続きをすばやく行える。</li> <li>・これまでに買ったものがわかるので、お金の管理がしやすい。</li> </ul>	<p>〈解答例〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・お金を使ったことがわかりにくい。</li> <li>・IDやパスワードをしっかりと管理する。</li> <li>・クレジットカードは次の月に支払われる。</li> </ul>

ワークシート④「1か月の消費生活体験」から

## POINT3 契約のルールやクレジットカードの仕組みについて学習できる

ステージ3「みんなで考えよう! 困りごとにアドバイス」では、友達の困りごとにアドバイスを考えることで、契約のルールやクレジットカードの仕組みを学習することができます。

## 指導者による解説

ステップ1「買った商品を返品したい」を視聴し、右記のクイズに挑戦します。正解は「返品できない」ですが、現実には多くの人が返品の経験をしています。本編ではその理由について、契約のルールをもとに解説しています。

[メニューへ](#)

ステージ 3  
 ステップ 1 買った商品を返品したい

音量 大

お店で靴を買って帰ったら、サイズを間違えたことに気づいたんです。靴はまだ使っていません。買った時のレシートも持っています。お金を返してもらいたいのですが、返品できますか？

あなたはどう思う？

視聴後、利益が相反する相手の立場や気持ちを考えるように促します。

契約のルールは、「買う人、売る人の両方の権利を守るために決められている」ことから、契約成立後はどちらか一方の都合では解約できないことを学びます。

契約のルール

返品できないのはなぜか、一緒に考えよう

ええ～、気に入っていたのに……お金も払ったのに……。

靴 1 足 3,000 円

やっぱり返してください。

買う人(消費者)

売る人

契約のルール

返品できないのはなぜか、一緒に考えよう

返品するので、お金を返してください。

靴 1 足 3,000 円

ええ～、困ったなあ……せっかく売れたのに……。

買う人(消費者)

売る人

## 指導者による解説

ステップ2「クレジットカードで買いすぎた」を視聴し、右記のクイズに挑戦します。正解は「お金を借りること」と同じです。本編ではクレジットカードの仕組みについて、解説しています。

[メニューへ](#)

ステージ 3  
 ステップ 2 クレジットカードで買いすぎた

音量 大

考えてみましょう。クレジットカードの利用は、お金を引き出すこと、お金を借りること、どちらと同じだと思う？

あなたはどう思う？