

特別な配慮を要する子どもに対する

消費者教育疑似体験教材

～オンライン時代に対応した買い物や課金ゲーム～

活用のヒント



教材一覧

オンライン教材

消費者教育教材「OCTくん消費者教育教材ナビ」

<https://okane.oct-kun.net/>

ネットショッピング・デジタルコンテンツ購入疑似体験教材
「レインボーショッピングモール」

<https://rainbowmall.oct-kun.net/>


電子くじ（ガチャ）ゲーム疑似体験教材「たくさん集めて！水族館」

<https://aqua.oct-kun.net/>

疑似クレジットカード利用状況確認教材「クレジットカード利用状況の確認」

<https://okane.oct-kun.net/credit/>

実物教材




活用のヒント（本書） 

マグネット付授業用提示教材 

対面販売用値札 

対面販売用レジ袋サンプル（小・中・大）

対面販売・ショッピングモール販売商品

- 「OCTくん」クッション 
- 「ジンベイザメ」クッション 
- 「クリオネ」クッション 
- 「たくさん集めて！水族館」ブランケット

ネットショッピング・「たくさん集めて！水族館」用疑似クレジットカード 

ガチャゲームコイン交換チケット「チケットカード」 

ガチャ提供割合体験くじ引きカード 



コ ラ ム

実物教材は無償で貸し出しを行っています。クッションが手元にない場合は、原寸大PDFデータを印刷することで大きさを比較するためのクッションの代わりとすることができます。

また、各種カードは、市販の名刺用紙に印刷可能なWordデータを提供しています。

なお、各教材は編集可能なWordやPowerPoint版を提供していますので、教材の修正等、実態に合わせた自作をしたい場合にご活用いただけます。



レベル別教材構成

レベル
A

クッション等の購入（対面販売） P4

ねらい：欲しいものを手に入れるには、お金と交換することなどを知る

レベル
B

ネットショッピングモールの利用 P5

ねらい：安全にネットショッピングをすることや支払い方法などを知る

レベル
C

デジタルコンテンツの購入 P6

ねらい：利用規約を読むことでデジタルコンテンツの購入・利用などを知る

レベル
D

電子くじ（ガチャ）ゲームの利用 P7

ねらい：ゲームに実際のお金を使用していることや欲しい景品が当たるまで高額な出費が必要な場合があることなどを知る

学習指導要領（知的障害）における家庭科の目標および内容

本文中の「活用のヒント」において、表の1段階、2段階に対応する目安を表記しています。

1段階（本文対応項目 1 段階 ）	2段階（本文対応項目 2 段階 ）
<p>（目標）</p> <p>ア 家族・家庭の機能について理解し、生活の自立に必要な家族・家庭、衣食住、消費や環境等についての基礎的な理解を図るとともに、それらに係る技術を身に付けるようにする。</p>	<p>（目標）</p> <p>ア 家族・家庭の機能について理解を深め生活の自立に必要な家族・家庭、衣食住、消費や環境等についての基礎的な理解を図るとともに、それらにかかる技術を身に付けるようにする。</p>
<p>（内容）</p> <p>C 消費生活・環境</p> <p>ア 消費生活</p> <p>（ア）</p> <p>ア 購入方法や支払方法の特徴が分かり、計画的な金銭管理の必要性に気付くこと。</p> <p>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・整理ができること。</p>	<p>（内容）</p> <p>C 消費生活・環境</p> <p>ア 消費生活</p> <p>（ア）</p> <p>ア 購入方法や支払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。</p> <p>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。</p>

出展：特別支援学校高等部学習指導要領（平成31年2月告示）知的障害者である生徒に対する教育を行う特別支援学校における家庭科の目標および内容（文部科学省）

特別な配慮を要する子どもに対する消費者教育疑似体験教材

～オンライン時代に対応した買い物や課金ゲーム～

研究・開発体制

研究代表者

新谷 洋介

(現在：金沢星稜大学・平成31年度：学習情報研究センター・平成29年度～30年度：国立特別支援教育総合研究所)

〒920-8620 石川県金沢市御所町丑10番地1 金沢星稜大学

076-253-3924 (代表)

研究分担者

上野 顕子 (金城学院大学)

長谷川 元洋 (金城学院大学)

授業実践協力者 (敬称略)

鈴木 美奈子 (平成30年度：愛知県立いなざわ特別支援学校)

佐竹 郁恵 (平成31年度：愛知県立豊川特別支援学校)

杉江 清恵 (令和2年度：半田市立乙川東小学校)

片岡 優紀 (令和2年度：半田市立乙川東小学校)

デザイン・実装 (敬称略)

Link Aid 合同会社 代表社員 伊藤 文子

参 考 文 献

新谷洋介・上野顕子・長谷川元洋 (2020a), 特別な配慮を要する子どもに対する授業用ガチャ疑似体験ゲームと活用のねらい, 消費者教育, 40, 175-185

新谷洋介・長谷川元洋・上野顕子 (2020b), 特別支援学校高等部家庭科における消費者教育の実施状況, AI時代の教育論文誌, 2, 43-48

新谷洋介 (2020c), 特別な配慮を要する子どもに対するガチャ疑似体験ゲーム「たくさん集めて!水族館」, 国民生活, No.93, 26-27

新谷洋介・上野顕子・長谷川元洋 (2016), デジタルコンテンツ購入に対応した体験型消費者教育教材の開発, 消費者教育, 36, 41-52

長谷川元洋・上野顕子・新谷洋介 (2015), クレジットカード決済によるネットショッピング疑似体験教材と体験型授業の開発, 消費者教育, 35, 127-136

長谷川元洋・上野顕子・新谷洋介 (2013), ネットショッピングの体験型教材と体験型授業の開発, 消費者教育, 33, 109-111

対面販売

使用教材

- マグネット付授業用提示教材（レジ袋販売スライド）
- 対面販売用値札
- 対面販売用レジ袋サンプル（小・中・大）
- 対面販売販売商品
 - ◆ 「OCTくん」クッション
 - ◆ 「ジンベイザメ」クッション
 - ◆ 「クリオネ」クッション
 - ◆ 「たくさん集めて！水族館」ブランケット



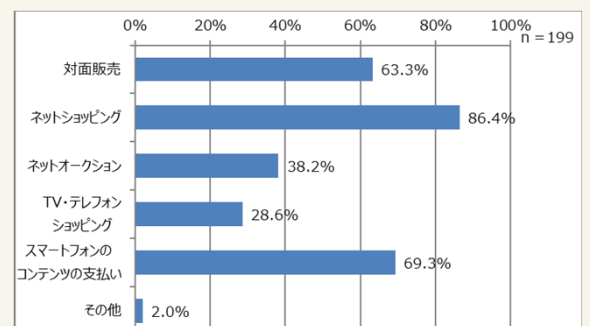
活用のヒント

- お金の計算が難しい場合は、商品を手に入れるには、何かと交換する必要があることを体験できる活動からはじめる方法があります。
- 必要に応じて支払いやすい価格に変更して活用することもひとつの方法です。
- お金の計算が難しい場合は、現金以外の電子マネー等で支払う体験をする活動にすることもひとつの方法です。 1 段階 2 段階
- 大きなクッションと、小さなクッションの価格の違いに気づかせ、商品によって価値が違うことを体験できる活動にしましょう。 1 段階
- セットで購入するとお得で買えることがあることを知る体験をする活動にしましょう（ネットショッピングのコラム参照）。 2 段階

コ ラ ム

レジ袋の有料化に伴い商品に合ったサイズのレジ袋を選択する学習を加えてもよいでしょう。お金は、疑似硬貨・紙幣（市販等）を使うほか、家庭の協力を得て、子どもが使用しているお財布にお金を入れて持たせる等で準備ができます。お金の複製は法律で禁止されていますので絶対に行ってはいけません。

生徒に学習させたい消費形態の調査結果では、ネットショッピング、スマートフォンのコンテンツの支払いと共に対面販売の学習が上位を占めています。



生徒に学習させたい消費形態(新谷・長谷川・上野, 2020b)

ネットショッピングモールの利用

ネットショッピング

使用教材

- ネットショッピング疑似体験教材「レインボーショッピングモール」
<https://rainbowmall.oct-kun.net/>
- マグネット付授業用提示教材（特定商取引法等の表記）
- ショッピングモール販売商品（クッション・ブランケット）
- ネットショッピング用疑似クレジットカード



「レインボーショッピングモール」商品、送料等、特定商取引法に関する表記の内容

		レッドRショップ	ブルーショップ	グリーンショップ	イエローショップ
商品	「OCTくん」クッション サイズ317mm×383mm		¥1,800	¥1,800	
	「じんべいざめ」クッション*1 サイズ 218mm×399mm	¥1,500	¥1,800	¥1,800	¥2,000
	「クリオネ」クッション*2 サイズ57mm×47mm	¥600	¥800	¥800	¥1,000
	「たくさん集めて！水族館」ブランケット*3 サイズ456mm×672mm	¥1,200	¥1,200	¥1,200	¥1,200
	「たくさん集めて！水族館」セット（*1,2,3セット）	¥3,000			
送料等	送料	¥500	¥0	¥0	¥0
	代引き手数料	¥300	¥0	¥0	¥0
特定商取引法	契約の申し込みの撤回又は解除について	返品可 (送料客負担)	記載なし	返品不可	返品可 (送料客負担)
	事業者の連絡先	記載あり	記載あり	記載なし	記載あり
	商品に問題があった場合の販売業者の責任について	交換可 (送料店負担)	記載なし	交換可 (送料店負担)	交換可 (送料店負担)

活用のヒント

- レッドショップを利用して、代引き等でネットショッピングを体験することができます。 **1 段階**
- 「じんべいざめ」と「クリオネ」クッションの実物を見ることで、商品説明（サイズ等）をしっかりと読む必要があることに気づかせることができます。 **1 段階**
- レッドショップとイエローショップを使用することで、送料を加えた支払総額を考えさせることができます。 **1 段階**
- セット商品がある場合は、単独でそれぞれ購入するよりも安くなることを理解できる活動ができます。 **2 段階**
- 各ショップの特定商取引法に関する表記の項目を比較することで、安全に取引できるショップを選択する活動ができます。 **2 段階**
- 銀行振り込みや代金引換、クレジットカードの支払いを疑似体験することで、それぞれの便利な点、不便な点を考えさせることができます。 **2 段階**

コ ラ ム

「じんべいざめ」1,500円をベースに、限定商品の「OCTくん」を高めに設定しています。また、「クリオネ」がなぜ他に比べると安いかを疑問に感じさせるために価格を低めに設定しています。

「セット」3,000円は、単品を組み合わせるよりも、セット商品の方がお得に購入できることを知ることと、もう少しの金額を追加すると「クリオネ」が追加できることを、お得に購入できると考えるのか、逆に、必要のない商品を追加してしまうかを考えられるようにしています。

「じんべいざめ」1,500円+「ブランケット」1,200円+「クリオネ」600円=3,300円

「じんべいざめ」1,500円+「ブランケット」1,200円=2,700円



デジタルコンテンツの購入

使用教材

- ネットショッピング疑似体験教材「レインボーショッピングモール」
<https://rainbowmall.oct-kun.net/>



活用のヒント

- デジタルコンテンツの利用には、利用期間があるものや、買い取りできるものがあることを知り、**利用規約をしっかりと読む必要がある**ことに気付かせることができます。 **1 段階**

クレジットカード利用状況の確認

使用教材

- 疑似クレジットカード利用状況確認教材「クレジットカード利用状況の確認」
<https://okane.oct-kun.net/credit/>
- ネットショッピング・「たくさん集めて！水族館」用疑似クレジットカード



活用のヒント

- 疑似クレジットカードを使用した、購入履歴や月末の支払金額を確認することで、**後払いの実感を持たせることや金銭管理の必要性を理解する活動**ができます。 **2 段階**
- **クレジットカードは、「レインボーショッピングモール」、「たくさん集めて！水族館」などの様々な商品やサービスの利用に使用できることを知る活動**ができます。 **2 段階**

電子くじ（ガチャ）ゲームの利用

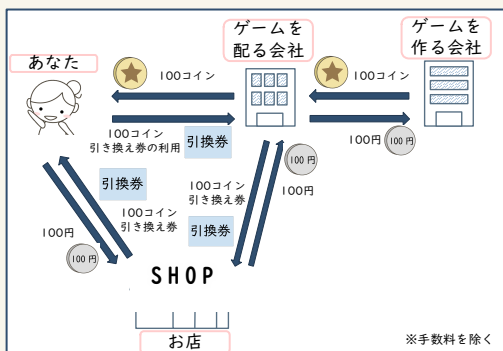
使用教材

- 電子くじ（ガチャ）ゲーム疑似体験教材「たくさん集めて！水族館」・ゲーム紹介ビデオ <https://aqua.oct-kun.net/>
- マグネット付授業用提示教材（提供割合、水槽の様子、チケットカード等スライド）
- 「たくさん集めて！水族館」用疑似クレジットカード
- ガチャゲームコイン交換チケット「チケットカード（100円分、500円分、1,000円分）」
- ガチャ提供割合体験くじ引きカード（100枚1セット）

活用のヒント

- 「チケットカード」を現金で購入させることで、お小遣いが、ゲーム上のコインに変わっていること、ガチャは、自分のお小遣いを使用していることに気付かせることができます。 1 段階
- 買い物学習時の商品として、「チケットカード」を販売することで、お小遣いの範囲でゲームに使用する金銭感覚をつかませることができます。 1 段階
- 利用規約、資金決済法、特定商取引法に関連した記載があることを、「簡単な表記」を利用し知る活動ができます。 1 段階
- 携帯料金合算払い（後払い）、使用履歴を利用することで、月末に利用した分の金額がまとまって請求されることを知り、金銭管理の必要性を理解する活動ができます。 2 段階
- ガチャの提供割合を確認することや、ガチャを引く体験を通して、欲しい景品が当たるまでには、高額な課金が必要な場合があることを理解する活動ができます。 2 段階
- 利用規約、資金決済法、特定商取引法に記載している内容を理解する活動ができます。 2 段階

コ ラ ム



「100円とゲーム上の100コインの流れ」

一般的な、お金（日本円）とゲーム上のお金（コイン）の流れは図のようになります。ゲーム開発会社（作る会社）は、ゲーム配信会社（配る会社）に、ゲームの配信と集金を委託しています。ゲーム利用者（あなた）は、ゲーム配信会社が発行したコイン引換券をお店で購入し、それを利用することでコインが得られます。

※「たくさん集めて！水族館」を作る会社は、ゲームを配る会社の役割も兼ねています。



学習目的や実態に対応するための機能

全般

様々な環境動作

チケットカード、携帯料金合算払い、クレジットカードの支払いに対応

提供割合が低い景品が出にくいことを実感させる確率調整機能

ゲーム状況の一時的な保存が可能

ログの閲覧が可能

家庭科

特定商取引法に基づく表示

資金決済法に基づく表示

特別支援

着目してほしい部分の強調

特定商取引法に基づく表示等の簡単な表記

チケットカード（実物）の利用

金融教育

チケットカードの使用履歴の表示

携帯料金合算払いの使用履歴の表示



コ ラ ム

標準設定では、提供割合が低い景品が出にくいことを実感させるために、ガチャを無料の3回もしくは30回未満引く際、2等以上の景品が当たらないようにしています。表示通りの確率を体験させたい場合は、「ガチャ確率調整」を無効にしてください。

実物教材「ガチャ提供割合体験くじ引きカード」を引くことで提供割合のイメージを学習することもできます。なお、説明時には、ガチャゲームの多くは一度引いたくじを戻して抽選することに留意しましょう。



質問) オンラインゲームのガチャを100回引きましたが、1%の確率で出るレアアイテムが、1回も出ませんでした。確率表記が間違っているのではないのでしょうか。

回答) 多くのオンラインゲームの電子くじ（一般に「ガチャ」と呼ばれるもの）は、店舗等のカプセルトイ（一般に「ガチャガチャ」と呼ばれるもの）と仕組みが異なり、確率の計算方法も異なります。1%の入手確率のレアアイテムであったとしても、100回引いて少なくとも1回は当たる確率は約63%となり、4割弱の人は入手することができません。

確率の計算式)

アイテムの入手確率がa%、引く回数がn回の場合

$$1 - (1 - (a / 100))^n$$

【例】100回引いて、1%の入手確率のアイテムが出る確率

$$(a = 1, n = 100)$$

$$\begin{aligned} 1 - (1 - (1 / 100))^100 &= 1 - (1 - 0.01)^100 \\ &= 1 - 0.99^100 = 1 - 0.366... \div 0.63 \end{aligned}$$

∴ 約63%

出典：国民生活センター「オンラインゲームの『ガチャ』で欲しいレアアイテムが出ない」

http://www.kokusen.go.jp/t_box/data/t_box-faq_qa2018_09.html (参照日：2020/03/13)

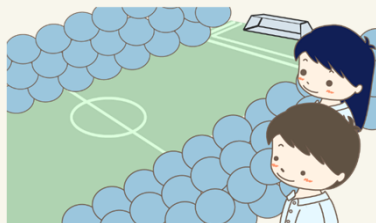
授業展開例

1) 教科名

家庭科

2) 対象

高等部3年男子7名



3) 単元名

自分の時間を有効に使おう～やりくりシミュレーション～



4) 単元計画

- ・24才の自分になってお金のやりくりをしよう（2時間）
- ・家でゆっくり過ごす時間もいいかな。何して過ごす？（1時間）（本授業）
- ・お金の扱い、銀行を有効に使う（1時間）



5) ねらい

余暇の上手な過ごし方として、携帯電話を使って家で過ごすときの消費生活上の注意点を考える

6) 授業の実際

時間 (分)	内容	特徴的な事項	教材
14	家での過ごし方	DVDのレンタル等余暇場面での消費について	授業用提示資料 (余暇活動)
1	ゲームの説明	ガチャを多く引き、たくさんの魚がいる例を示す	授業用提示教材 (水槽の様子)
10	ゲームの体験	無料3回分と、生徒の意思で1,000円(10回分)のチケットを好きなだけ購入させる	「たくさん集めて!水族館」 チケットカード1,000円
2	当たりの発表	2等が当たった生徒は1名で4,000円使用した 他の生徒は、うらやましそうにしていたり、高額課金に驚いていた	
2	利用規約や資金決済法等の説明	購入したチケットの取り扱い等を説明する	
6	ゲーム会社について考えさせる	ゲーム会社がゲームを開発する理由等をワークシートに記入させる	ワークシート
3	余暇の範囲内で使ってよい金額を考えさせる	余暇の範囲内でゲームに使用する金額を考えワークシートに記入させる	ワークシート
7	まとめ		

特別支援学校(知的障害)での活用事例(新谷・上野・長谷川, 2020a)をもとに作成

教材ピンポイント活用例

対面販売

- セットで購入するとお得に買えることがあることを、セットに含まれる商品の合計価格を電卓等を用いて計算したものとセットの価格と比較させることで気付かせる。

ネットショップの利用

- 商品説明をしっかりと読まないで、思っていた商品と違うものが届く場合があることを、ネットショップの「クリオネ」と「じんべいざめ」の商品画像を確認させ、その後、実物教材クッション等を見せることで気付かせる。
- 銀行振込とクレジットカード支払いの特徴を、教室に銀行窓口を設置し、振込用紙の記入や窓口に並ばせたり、営業時刻を設定したりすることで比較させる。

ネットショップの利用

- ガチャを回すために自分のお小遣いを使用していることを、100円支払わせ、1回分のチケットカードを使用しガチャを引くことを繰り返すことで気付かせる。
- 1等の「たこさんウインナ」2%が出にくいことを、ガチャ提供割合体験くじ引きカードを用いて、100枚のうち、「たこさんウインナ」は2枚しか入っていないことを実際に見せることで気付かせる。

コ ラ ム

特別支援学校では、授業全体に加えて、授業の一部で利用できる教材の学習効果が高いと回答された結果（新谷・長谷川・上野，2020b）があることから、ピンポイント活用例を示しました。

本教材は、組み合わせたり単独で使用、編集可能なデータを用いて修正したりすることができますので、授業のねらいや、ふりがなを振ったり大きく印刷したりするなど、子どもの実態に対応させて活用いただければ幸いです。

OCTくん消費者教育教材ナビ

本書で紹介している教材の編集可能なデータの外、ワークシートや授業用スライド、指導案などを公開していますので、本書と合わせて活用ください。

OCTくん消費者教育教材ナビ

<https://okane.oct-kun.net/>



発行

新谷洋介・上野顕子・長谷川元洋
〒920-8620
石川県金沢市御所町丑10番地1
金沢星稜大学
076-253-3924（代表）

令和3年3月

本教材は、JSPS科研費JP17K00779「特別な配慮を要する子どもに対する社会の情報化に対応した消費者教育教材の開発と検証（研究代表者：新谷洋介）」の一部として開発しました。