

消費者教育研究校報告書

愛知県立岡崎特別支援学校 力久 泰成

1 はじめに

本校は、岡崎市東部に位置する主に肢体不自由のある児童生徒を対象とした特別支援学校である。小学部から高等部まで合計 102 名（令和 5 年 5 月 1 日現在）が在籍し、肢体に障害のある児童生徒のほか、知的障害を併せ有する児童生徒や、障害の程度が重度で常時医療的ケア（経管栄養の注入やたんの吸引などの医療的行為）が必要な児童生徒が通学している。また、障害の程度が重度・重複化し通学困難な児童生徒に対し、教員が家庭や児童福祉施設を訪問して指導する「訪問教育」、入院・療養をする児童生徒に対して愛知県三河青い鳥医療療育センターに院内学級を設け、「施設内学級」として指導をするなど、多様な障害と児童生徒一人一人の教育的ニーズに応じた教育を実践している。

本校では児童生徒の障害の状態や発達を考慮して、AからCの教育課程を編成して指導・支援を行っている。本研究では、高等部教育課程A（高等学校の当該学年の各教科等に加えて自立活動の学習を行なう教育課程）の中でもA1コース（主に進学を目指し、各教科等を中心に学習するコース）を履修する生徒1名と、教育課程B（知的障害者である児童生徒に対する教育を行う特別支援学校の各教科等に加えて自立活動の学習を行う教育課程）の一部生徒3名、計4名を対象に消費者教育を行った。

令和4年4月1日より成年年齢が18歳へと引き下げられ、高等部在学中に18歳成年を迎えることとなり、社会経験の少ない生徒も等しく成年として責任のある行動が求められる。社会に巣立っていく前に消費者教育を行うことは大変有意義なものであると考える。

今日、クレジットカードを用いたタッチ決済やスマートフォンを用いたバーコード決済などキャッシュレス決済は、日本政府の施策（「成長戦略フォローアップ」令和元年6月21日閣議決定等）によって、日本におけるキャッシュレス決済比率は36.0%（令和4年）に増加した（経済産業省HPより）。キャッシュレス決済の浸透は、支払いの際に金銭を差し出す手間を省くことができ、より買い物がしやすい仕組みが整ってきた。そこで、本研究ではキャッシュレス決済の代表ともいえるクレジットカードに焦点を当て、一般社団法人日本クレジット協会（以下、日本クレジット協会）の協力を得て、クレジットカードの仕組みや使用方法、体験機を使ったタッチ決済等の体験、トラブルに合わないための正しい知識が得られるような実践に取り組んだ。

2 ねらい

- (1) 18歳で成年年齢に達することを知り、成年として責任ある行動について理解を深める。
- (2) 多様な支払い方を体験を通して学び、消費行動への意欲と知識を育てる。
- (3) 消費者トラブルについて知り、未然に防ぐための方法やトラブルに巻き込まれた際の対処方法を理解する。

3 生徒の実態及び課題の把握

(1) 生徒の実態

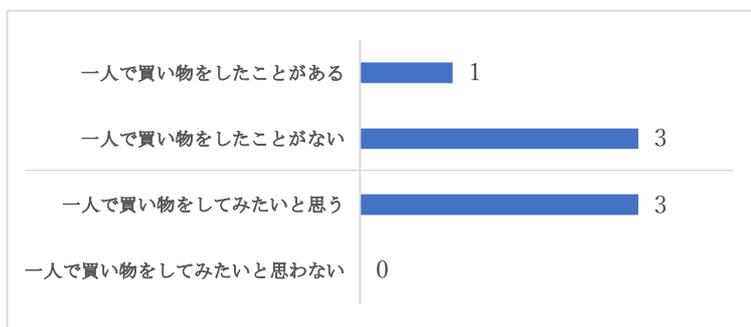
本研究の学習グループ4名は、主障害はさまざまで、左腕にまひがあるが自力通学ができる

生徒や電動車椅子を使用する生徒、クラッチ（杖）を使って独歩する生徒など、4名の移動方法に差異がある。生活経験にも差異があり、買い物を含む生活経験を十分に重ねられていない生徒もいる。障害の状況や実態によって、家庭生活や学校生活で部分的に介助を必要としたり、場面によっては全介助を必要としたりする。また、自宅から最寄りの店舗への外出に困難さや付き添いの必要があるなど、生徒をとりまく環境因子（ICF生活機能モデルより）が生活経験を重ねる障害となっていることも考えられる。

(2) 課題の把握

そこで、消費者教育を実施するにあたって買い物に関する事前アンケートをとり、生徒たちの現状について調査を行った。一人で買い物をするに関する質問（グラフ1）では、「一人で買い物をしたことがある」と答えた生徒が4名中1名のみだった。

(グラフ1) 一人で自由に買い物をしたことがありますか？
また、一人で自由に買い物をしたいと思いますか？



。「一人で買い物をしたことがない」と答えた生徒に一人で買い物をしてみたいと思うか問うと、「一人で買い物をしてみたい」と思っていることが分かった。このことから、買い物に対する興味や意欲はあるものの、何らかの理由によって阻害されている可能性があるのではないかと推察した。

さらに、「一人で買い物をしたことがある」と回答した生徒に対して、一人で買い物をして困ったことや難しかったことがあるか自由記述で問うと、「小銭を立った状態で探るのが大変。電卓を使わないで計算をするのが大変。」という意見が出された。「買い物をしてみたいと思う」と答えた生徒に対しては、もしも一人で買い物をした場合に困ることや難しいことはどんなことか自由記述で問うところ、「レジに手が届かないのでお金が出せない」「商品を取るときや会計をするときに難しい」「お金を出すときに時間がかかる」「物を買い物袋に詰めたり、持ったりすることが大変そう」という意見が出された。よってこれらのことから、一人で買い物をしてみたいと思っものの、財布からお金を出すことに困難さと不安を抱いているという点で共通しているということが明らかになった。

次に、生徒自身がレジで支払いをする機会について調査を行った。家族で買い物に出掛けた場面のアンケートでは、自分の物を購入する場合でも保護者が支払いを済ませていることが分かる（グラフ2）。これまでにレジで支払いをした経験はあると思われるが、諸事情を考慮してもその機会としては少ないということが推察される。

(グラフ2) 家族で買い物に出掛け、自分の物を購入するときにお金を支払っているのは誰ですか？



また、一人で自由に買い物を

するためには安全に出掛けることが重要になってくるが、本研究では、行動の自由さを阻む要

因の一つとして押さえておくこととする。

これらのことから、本研究対象生徒たちの消費行動に関する課題として、以下の4点が浮かび上がってきた。

消費行動に関する本研究対象生徒たちの課題

- ・財布から金銭を出す行動
- ・商品を取る、購入したものを袋に詰める行動
- ・消費行動経験の不足
- ・店舗までの道のりの安全性

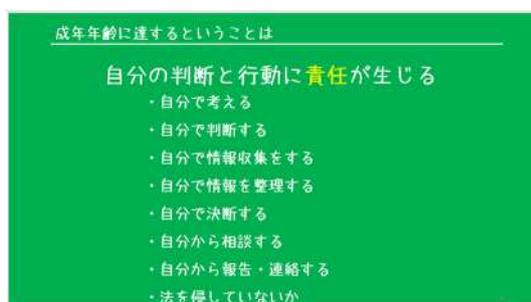
(3) 課題解決に向けた手だて

本研究対象生徒たちの消費行動に関する課題を解決するための第一歩として、支払いが簡単で手軽になるツールや具体的な支払い方法を知ること、不安な点の一部が解消され、消費行動の意欲につながっていくのではないかと考えた。そして、意欲の高まりから挑戦しようとする行動し、経験を積み、周囲の人や介助者の協力を得ながら、主体的な消費行動に発展していくことが考えられる。そこで本研究では、クレジットカードを使った支払い方法の模擬体験を通して、支払いを簡単に済ませることができることを知り、支払い時の困難さを解消するための選択肢を増やすことにつなげていくことをねらいとして、本研究の実践に取り組むこととした。

4 取組の実際

(1) 18歳成年年齢

本学習グループには、本年度末で高等部を卒業する見込みの18歳成年を迎えた生徒と、そうでない生徒が混在している。消費者教育を進めるにあたり、成年年齢が18歳に引き下げられたことについて要点をまとめた学習を行った。授業内で生徒たちに成年となる実感があるか問うと、すでに18歳を迎えている生徒を含め、4名とも「実感がない」という返答であった。授業の中では、



(資料1) 授業で使用したスライド資料

18歳成年になって「できること」と「できないこと」を確認し、自分の判断と行動に責任が生じることなど、成年としての心構えができるよう学習を深めた(資料1)。

(2) ロールプレイング

消費者教育への動機付けとして、コンビニエンスストアでの買い物場面と設定し、小銭入れから代金を支払うロールプレイングを行った(写真1)。生徒たちは店員役(教師)が伝えた金額を支払うために小銭入れの中を確認し、それぞれが可能な限り素早くお金を出そうと努力していた。ある生徒は、小銭入れの中から必要な金額を出してもらおうように店員役に依頼をすることができていた。他の生徒3名は伝えられた金額の1円単位まで正確に支払おうとし



(写真1) 小銭入れからお金を出している様子

た。紙幣や 500 円硬貨を出すなどして、時間を短縮する目的で多めのお金を出してお釣りをもらうようにした生徒がいなかったことが印象的であった。

(3) テレビCMによる動機付け

あるテレビCMを教材として引用し、支払いで手間取り、レジで他の客を待たせてしまうといったコンビニエンスストアで起こり得る状況のCMを視聴した。生徒たちは「ああ！見たことある」という反応とともに、「緊張する」「焦ってしまいそう」という感想を述べた。同じくコンビニエンスストアでのシチュエーションで、クレジットカードを使ってタッチ決済で支払いをするテレビCMを引用し、視聴した。CMでは金銭による支払いとタッチ決済のスムーズさが比較されており、先に視聴したCMと対照的かつ支払いの簡単さを知るために適した資料である。金銭を出す支払い方法に比べ、タッチ決済であれば後ろに並んだ他の客を待たせるような不安はなく、スムーズに支払いをすることができる。生徒たちは「見たことある！」といった反応を示しつつ、両者の違いについてははっきりと理解できた様子だった。この消費者教育の授業でクレジットカードについて学習していくことを伝えて、この後の学習の動機付けとした。

(4) 身近にある多様なカード

世の中にはたくさんの「カード」と名の付くものがある。授業では6つのカード（プリペイドカード、電子マネーカード、キャッシュカード、デビットカード、ポイントカード、クレジットカード）を取り上げて、そのカードの目的や使用場面などを学習した。この学習では、店舗等でカードを購入する「先払い」と、店舗等で電子マネーとしてチャージする「先払い」があること、デビットカードは「即時払い」であり、銀行口座が必要であることを説明した。また、クレジットカードの場合は唯一「後払い」になることを伝えた。生徒たちは、先払いの図書カードやコンビニエンスストア等で販売している電子マネーカードの関心が高かった。それぞれのカードの名前と用途を正しく理解できている生徒は少なく、興味をもって意欲的に学習に取り組んでいた。

(5) クレジットカード

多様なカードの中でも、後払い方式はクレジットカードのみである。後払いが認められるためには、クレジットカードで支払った金額を翌月に必ず支払う責任が生じる。そのために支払い能力があるか審査が行われる。生徒たちには、クレジットカードを作る際に必要事項をたくさん書き込む申込書を書く（入力する）必要があることを、実物の申込書やインターネット申込画面



(資料2) 授業で使用したスライド資料

を活用して、氏名、住所のほかに多くの個人情報を書き、家族構成や年収などを書き込む必要があることを説明した。そして、審査が通ったあとにはクレジットカードが自宅に届く。ここでは、日本クレジット協会の協力を得てクレジットカードの見本を提供していただき、クレジットカードの記載事項の確認や、裏面に実際にサインを書いて、クレジットカードが届いた後に行うことを確認した（資料2）。

(6) 設置型決済端末を使ったロールプレイング

日本クレジット協会に貸し出していただいた設置型決済端末を用いて、クレジットカードによる3種類の決済方法の体験を行った。クレジットカードには磁気ストライプを使った決済と、ICチップを使った決済、そしてタッチ決済の決済方法がある。これらは店舗によって支払い方法が異なる。磁気ストライプを使った決済では、クレジットカードを店員に渡し、磁気ストライプを読み取る。一旦店員の手に渡るため、スキミングのトラブルの可能性があることにも触れた。決済処理後には利用伝票が印刷され、サイン欄にサインを書く。クレジットカードの見本の裏面に書いた自分のサインと、伝票のサイン欄に書いたサインが一致することで本人確認されることを説明した。生徒からは「サインが書けない場合にはどうしたらいいんだろう」という疑問が挙がった。ICチップを使った決済では、決済機器にクレジットカードを差し込み、4桁の暗証番号を入力する。生徒たちにとって4桁の暗証番号入力はやさしく、決済端末を生徒の手元に寄せてもらうように依頼すること



(写真2) 設置型決済端末とクレジットカード

でさらに操作がしやすくなるのが体験できた。そして、タッチ決済ではクレジットカードを機器に触れさせるだけで決済が完了するためとてもスムーズであった。先の決済方法に比べて、あっという間に支払いが完了してしまうため、「え、これだけ？」という声も聞かれた。簡単に支払いが済んでしまうため、お金を使ったという感覚をもつことが大事であることを伝えた。



(写真3) タッチ決済の体験の様子

(7) 日本クレジット協会によるオンライン講義

「キャッシュレス決済とクレジットカードについて」と題して、オンラインによる講義をしていただいた。日本におけるキャッシュレス社会の現状や、キャッシュレス決済の種類と特徴についてクレジットカードの仕組みを中心に詳しく解説していただいた。最後には、実際に起きた消費者トラブルの事例や未然防止策について分かりやすく講義をしていただいた。専門家である講師自身が詐欺に合いそうになった話をしていただき、リアリティーのある話を聞いて生徒たちは大きな刺激を受けたようであった。

(8) 生徒用タブレット端末の活用

本研究では、生徒用タブレット端末を活用し、ロイロノート（クラウド型授業支援アプリ）による事前・事後アンケートと学習の確認テストを行った。テスト機能を活用することで授業時間外にもそれぞれのペースで振り返り学習をすることができ、知識の定着につなげることができた。特に、多様なカードの違いについての振り返りテストでは、解答後に表示される解説欄に授業中に説明できなかった情報を入力しておくことで、カードの詳細をさらに深く学習することができるように工夫をして、知識の定着を図った。

5 生徒の感想

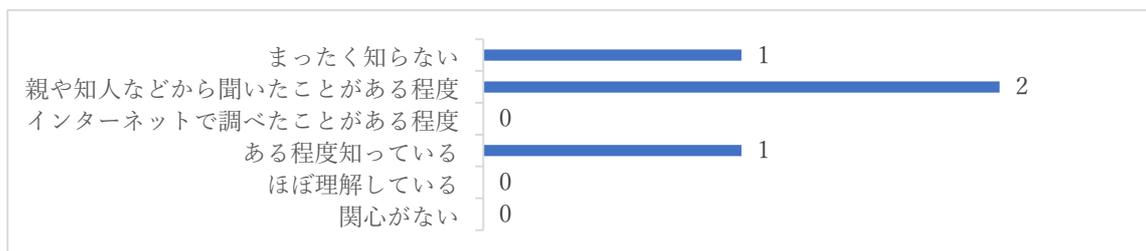
本研究では、可能な限り実物を用い実際の状況に近付けられるような工夫を行った。今回の消費者教育の取組の結果、以下のような生徒たちの感想が聞かれた。

- ・「クレジットカードの方がお金を出すよりスムーズにできたので、僕はクレジットカードの方が使いやすかった」
- ・「財布から限られたお金を出したり、クレジットカードの仕組みを理解したりすることは大変だったけど、将来の自分が使えるように、誰かに相談しながらクレジットカードの支払いの仕組みを勉強して理解していきたいと思った」
- ・「財布から金銭を出すより、クレジットカードでの支払いの方が容易にできそうだと感じた。でも、財布からクレジットカードを出すときに少し大変そう」
- ・「使い方を間違わなければお金を出すより早いし、荷物にならないので使いたいと思った」
- ・「最初は便利で楽に支払いができるよい制度だと思っていたけれど、テレビやネット等の情報や内容によっては、思わぬトラブルに巻き込まれる可能性があることが分かり、改めて怖いと感じた」
- ・「もし何か起こってしまった場合は一人で悩まず、家族や友達に相談するとよいことが分かった。また、家族や友達に相談しにくい場合は消費者相談センター（TEL188）に電話するとよいことを知ることができた」
- ・「専門家でもフィッシング詐欺に引っ掛かりそうになるほど詐欺の手口は巧妙になってきているから、常に疑いながらメールなどのやり取りをした方がよい」

6 成果

消費者教育を始める前の事前アンケートでは、クレジットカードのことをまったく知らない生徒がいたが（グラフ3）、授業内で行ったテレビCMの視聴や、設置型決済端末を使ったロールプレイング、オンライン講義を受けたことによってクレジットカードへの関心が高まった（グラフ4・5）。

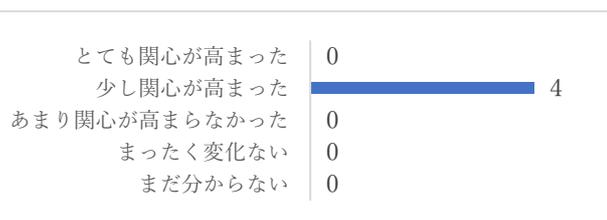
（グラフ3）クレジットカードについてどの程度知っていますか



（グラフ4）クレジットカードについて、
実践前 どの程度関心がありますか？

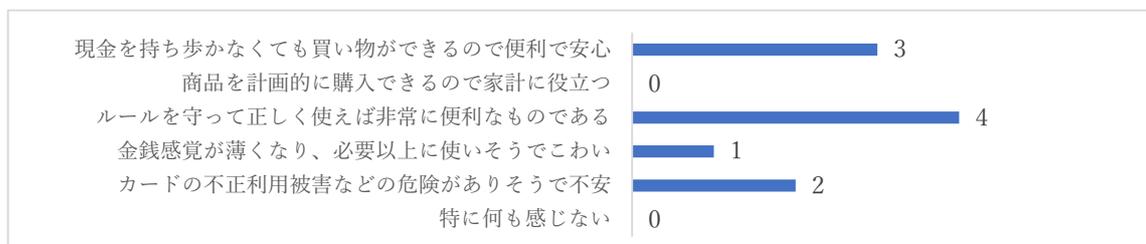


（グラフ5）クレジットカードについてどの程度関心
実践後 が高まりましたか？



また、生徒の感想に、「金銭を出す支払い方法よりもクレジットカードでの支払いの方がやりやすかった」という意見が出たことから、実際にクレジットカードを手にしてから体験することを事前に疑似体験できたことによって、支払い方法の選択肢を広げることができた実践であったと考えられる。クレジットカードの魅力や利便性などの利点を説明することで生徒たちの興味を高めることができた実践であった（グラフ6）。

（グラフ6）クレジットカードに対するイメージはどのようなものになりましたか？（複数回答可）



しかし、興味を高めることで生徒たちを誤った方向へと導いてしまうのではないかという不安も感じていた。それを回避するために先払い方式のプリペイドカードやチャージして使用する電子マネーカードの学習を行った。生徒たちは財布から金銭を取り出す困難さを解決する選択肢はクレジットカード以外にもあるということに気付くことができたであろう。

また、オンライン講義でトラブル事例を紹介してもらったことで、トラブルの危険性にも気付くことができた。今回の取組で、キャッシュレス決済が使いやすかったこと、クレジットカード以外にも多様な支払い方法があること、トラブルの危険性も含めてメリットとデメリットを考えて、自分自身に適した支払い方法を選択・決断していくための一助につながったであろう。

7 おわりに

本研究対象生徒たちの消費行動に関する課題として、4点の課題が浮かび上がり、本研究では「財布から金銭を出す行動」の課題の解決について取り組んだ。多様な支払い方法を知り、買い物に対する意識を変えることができたのではないかと思う。また、オンライン講義では、タッチしないタッチ決済のことにも触れられ、あるカード会社がスマートフォンの取り出しや画面操作を必要としない新たな認証・決済方法を検討していることを教えていただいた。生徒たちにとってさらに買い物のしやすい未来が待っているようである。

今回、消費者教育の研究に取り組んだことによって、トラブルを回避する能力やトラブルに気付く力、困ったときに声を上げる方法など、さらに踏み込んで取り組むべき内容がたくさんあることに気付くことができた。また、外出して買い物をしなくて、自宅でインターネットショッピングやゲーム課金、SNSや動画広告などからトラブルになっていくといった問題もある。生徒たちの将来の生活を想定しながら、生徒たちの実態に即した消費者教育をしっかりと行っていく必要があると痛感した。18歳成年年齢を迎えて社会の一員として、また、消費者として正しく社会の仕組みを理解し、自己の選択に対する責任をもって消費行動を行えるように、今後も継続して消費者教育に取り組んでいきたい。