

中学校技術・家庭科家庭分野における消費生活の学びについて

関根 美貴

家政教育講座

Study of Consumption Class in Junior High School Home Economics

Miki SEKINE

Department of Home Economics Education, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

1. はじめに

近年、情報通信技術の急速な発展を背景に、キャッシュレス化が進行し、物資・サービスの購入方法及び支払い方法がより多様となった。購入方法及び支払い方法の多様化は、消費者にとって、時間や場所、手持ちの現金の有無などにあまり制約されず、物資・サービスを手に入れることできるなどのメリットがある一方で、従来では想定されなかった、様々な消費者トラブルを引き起こしてしまうといったデメリットも生じている。

キャッシュレス化は、今後さらに進展し、将来の私たちの消費生活のありかたを大きく変えていくことは想像に難くない。

このような社会状況の変化に対応し、平成29年に告示された中学校学習指導要領 第8節 技術・家庭科家庭分野¹⁾ (以下、中学校学習指導要領とする。)では、「C消費生活・環境」において、計画的な金銭管理、消費者被害への対応に関する内容が新設された。これは、文部科学省(2017)『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 技術・家庭編』²⁾ (以下、『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説』とする)の総説にも示されているが、これからの社会を生きる子どもたちに、消費生活・環境をめぐる「様々な変化に対しても、積極的に向き合い、他者と協働して課題を解決していく」自立した消費者としての能力や態度を身につけさせることが強く求められているからである。

そこで、本研究は中学校技術・家庭科家庭分野における消費生活の学びについて、平成29年告示の中学校学習指導要領で新設された計画的な金銭管理や消費者被害への対応に関する内容を中心に検討していく。

2. 平成29年告示の中学校学習指導要領について

まず、該当する平成29年告示の中学校学習指導要領における「C消費生活・環境」の「(1)金銭の管理

と購入」の項目について、今一度確認しておこう。また新設、追加、明記等された部分について、これに関連する生活及び社会状況の変化や背景などについても必要に応じてみていこう。このことは、現代の生活におけるより意味のある学びを考えるうえで、重要であるだろう。

表1は、平成29年告示の中学校学習指導要領の項目を示したものである。比較のため、現行の平成20年告示の中学校学習指導要領³⁾における「D身近な消費生活と環境」の「(1)家庭生活と消費」の項目を表2に示した。表1においては、平成29年告示の中学校学習指導要領で、新設、追加、明記等された箇所について、下線が引いてある。

これらの表からも、「(1)金銭の管理と購入」については、平成20年告示の中学校学習指導要領の「(1)家庭生活と消費」と比較して、多くのものが新設、追加、明記されていることがわかるだろう。

指導事項アの「知識及び技能」では、(ア)において、平成20年告示の中学校学習指導要領で用いられていた販売方法という語句は、購入方法及び支払い方法に分けた形とされた。これは、一つには消費者の立場からわかりやすくするためという理由があげられる。また、IT化、キャッシュレス化が進み、購入方法についても支払い方法についても、様々なものが一般に利用できるようになり、これらの特徴(利点・欠点)をきちんと理解したうえで、適切に選択することが、これからの自立した消費者にとって重要となったこともその理由であるだろう。

また先に述べたように「計画的な金銭の管理の必要性」も(ア)に新しく追加された。購入方法及び支払い方法の多様化に伴い、購入と支払いにタイムラグが生じる場合や、手数料等が必要な場合なども少なくなく、これまで以上に、計画的な金銭管理を行うことが、家計の健全化を図るうえで、重要となったためである。

『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説』から、(ア)の主な指導事項のより詳しい取扱いについてみ

表1 平成29年告示中学校学習指導要領における項目

C 消費生活・環境
(1) 金銭の管理と購入
ア (ア) 購入方法や支払方法の特徴、計画的な金銭管理
イ (イ) 売買契約のしくみ、消費者被害、 物資・サービスの選択に必要な情報の収集・整理
エ 情報を活用した物資・サービスの購入の工夫

表2 平成20年告示中学校学習指導要領における項目

D 身近な消費生活と環境
(1) 家庭生活と消費
ア 消費者の基本的な権利と責任
イ 販売方法の特徴、物資・サービスの選択、購入及び活用

ておこう。購入方法の特徴については、文部科学省(2008)『中学校学習指導要領(平成20年告示)解説技術・家庭編』⁴⁾(以下、『中学校学習指導要領(平成20年告示)解説』とする)では、中学生に関わりの深い無店舗販売の例として、通信販売や訪問販売があげられていたが、『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説』では、インターネットを介した通信販売などとされており、より具体化された。

総務省「家計消費状況調査」によれば、2018年におけるインターネットを通じて注文をした世帯の割合は39.2%で、インターネットを通じて注文をした世帯当たりの支出金額は32,056円となっている。同調査によれば、2008年における利用世帯の割合は16.3%、世帯当たり支出総額は21,198円であった。この間に調査項目の変更があったことに注意が必要ではあるものの、いずれの数値も10年間で大きく伸びていることがわかる。また、今後もインターネットを介した通信販売は、さらなる拡大が予想される。これに加え(イ)に取り上げられているように、インターネットを介した通信販売における様々な消費者トラブルが生じていることも、中学校で取り扱う無店舗販売がインターネットを介した通信販売に具体化された背景である。

支払い方法の特徴については、「支払い時期の(前払い、即時払い、後払い)の違いによる特徴が分かるようにするとともに、クレジットカードによる三者間契約を取り上げ、二者間契約と比較しながら利点と問題点について理解できるようにする」とされた。

キャッシュレス化の普及において、クレジットカードの利用は、直接的なものだけでなく、プリペイドカードのオートチャージや、キャリア決済の利用においても最終的な支払い(決済)手段として間接的にもよりその重要性が大きくなる可能性がある。このことからクレジットカードによる支払い方法について理解することは、重要であるといえる。

また、支払い方法と売買契約を関連付けて学ぶことも要請されている。

これからの社会において自立した消費者となるうえで、契約について理解することは、これまで以上に重要となる。そのため小学校家庭科で売買契約の基礎について学ぶこととなり、中学校では、これまでの二者間契約を中心とした取扱いから、クレジットカードによる三者間契約を取り上げることへと変更された。なお、クレジットカードについては、これまで高等学校

の家庭科において取り扱われていたものである。

次に(イ)についてみていこう。(イ)では、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することが新設された。これについて『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説』では、「消費者被害の低年齢化に伴い、消費者被害の回避や適切な対応が一層重視されることから、売買契約の仕組みと関連させて消費者被害について取り扱うこと」と述べられている。

後で述べるように、インターネット等の利用が普及してきたことに伴う、オンラインゲームやアダルト情報サイトなどデジタルコンテンツに関する未成年者の消費者トラブルの増加が背景にあると考えられる。

また、売買契約の仕組みについて理解することが新設された理由の一つとして、2022年4月1日から、一人で契約をすることができる年齢である成年年齢が20歳から18歳に引き下げられることがあげられることはいうまでもないだろう。

これに関連して、『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説』では、売買契約の仕組みの部分において、「未成年・成年の法律上の責任の違いについて触れるようにすること。」とされている。

また、「インターネットを介した通信販売は、売買契約であること、クレジットカードによる支払いは、三者間契約であることについても理解できるようにする。」と述べられており、(ア)の支払い方法の記述でもみられたように、クレジットカードを取り上げ、その支払い方法と売買契約の仕組みを関連付けて学ぶことが要請されている。

これは、クレジットカードを用いた後払いをはじめ、キャッシュレス化の進展で普及した支払い方法及び購入方法の多くは、消費者にとってより便利になった一方で、その契約はより複雑なものとなった。そのために、消費者が、その仕組みや内容について、きちんと理解することの重要性が、これまで以上に増したためである。

消費者被害への対応の部分においては、「誤った使い方などによる被害を防ぐためには、消費者が説明書や表示、契約内容を確認することが重要であることに気付くようにする。」という解説がされている。

(イ)では、さらに、平成20年告示の中学校学習指導要領では「生活に必要な物資・サービスの適切な選択、購入及び活用ができること」とされていた部分に

ついて、平成29年告示の中学校学習指導要領では「物資・サービスの選択において必要な情報の収集・整理が適切にできること」となり、情報の収集・整理という語句が追加され、より具体的な記述となっている。

これらのことから、平成29年告示の中学校学習指導要領における指導項目ア（ア）、（イ）ともに、学びのキーワードとして、インターネットを介した通信販売とともにクレジットカードがあげられることがわかった。

クレジットカードについては、これまで高等学校家庭科で取り扱われていたものであり、今回より中学校でも扱われることとなったものである。そのため、中学校段階でのより効果的な指導については、これからしっかりと検討していく必要がある。

そこで本研究では、このクレジットカードを軸としながら、消費生活の学びをどのように展開していけばよいのかについて考えていくこととする。

3. クレジットカードを題材とした授業に関する先行研究

ここで、近年の家庭科におけるクレジットカードを題材とした授業に関する先行研究を概観しておこう。

クレジットカードについて、主に多様な支払い方法の一つとして着目し取り上げているものとしては、大原・赤塚（2010）⁵⁾ や、高橋（2010）⁶⁾ などがある。いずれも高等学校における実践で、高橋（2010）は、司法書士と連携した授業を行い、クレジットカードによる支払いには、一括払い、分割払い、リボルビング払いの様々な種類があること、またそれぞれの支払い方法によって、支払い総額が異なってくることを、買い物の疑似体験ゲームを通して理解させるものであった。また、クレジットカードについて消費者金融とともに消費者信用の一つとして、借金としての側面を重視して取り上げているものについては、坪内（2012）⁷⁾、立松・松本・湯川（2007）⁸⁾ があげられる。これらはいずれも高等学校家庭科の消費者信用の授業において、消費者金融とともに販売信用の一つであるクレジットカードについても言及している。クレジットカードの支払いそのものではないが、広くローンの仕組みについて取り上げ、その支払い額や利息額を実際に計算してみることによって、理解を深める授業を提案している。また、長谷川・上野・新谷（2015）⁹⁾ は、クレジットカード決済によるネットショッピングを疑似体験できるWeb教材や、クレジットカードを上手に利用するポイントを理解するための指導案の開発を行っている。金澤・高木（2013）¹⁰⁾ は、中学校の社会科公民的分野において、中学校学習指導要領 社会の「(2) 私たちと経済」の「ア 市場の働きと経済」で「金融などの仕組みや働きを理解させる」ために、

クレジットカードをテーマとした経済学の概念に基づいた意思決定の合理化を図る授業を提案している。その中で、クレジットカードの仕組みとして三者間契約を取り上げ、ショッピング機能についてはリボルビング払いの返済額の計算を取り入れた学びを提案している。家庭科の授業ではないものの、クレジットカードをテーマにしていることや、体系だった展開に留意していること、経済学の概念を用いて意思決定の合理化を図ることを試みており、家庭科の先行研究とともに本研究にとって多くの示唆がある。

4. クレジットカードを軸とした消費生活の学びの提案

本節では、先行研究を参考にしながら、中学校技術・家庭科家庭分野におけるクレジットカードを軸とした消費生活、特に金銭の管理と購入についての学びについて、提案していく。その際、下記のような点に留意した。

総じて、中学校における消費生活に関する学びには、これまでの生徒自身の生活経験が少ないというむずかしさが存在する。特に、本研究で取り上げるクレジットカードについては、当然のことながら自らが契約した自分名義のカードを所有した経験はなく、クレジットカードによる物資・サービスの購入についても、生徒自身が主体となって意思決定した経験は、ほとんどないといえるだろう。さらに、消費生活に関する学びは、これまで座学が中心であることが多く、食生活や衣生活に関する学びのように、実習や製作による達成感や喜びを実感することが少ないという側面もある。これらのことから、消費生活については生徒たちが関心をもって学ぶことは他の内容に比べ難しいといわれることが多かった。

本研究では、中学校の消費生活の学びについて、生徒がじぶんごととして捉えられるような、また実感を持つことができるような工夫を考えたい。じぶんごととして捉え、実感を持つことができはじめて、主体的に取り組むことができ、自ら課題を設定し、様々な解決方法を考え、実践・評価するという深い学びにつながるのではないだろうか。

また、金銭の管理と購入についての指導項目を、できるかぎり一つの流れの中で考えさせる展開になるような工夫する。このような工夫によって、授業で学んだそれぞれの知識を断片的なものままとせず、有機的につなげて考える力を育み、より実際の生活で生かすことができる学びとなると考えるからである。

以下の(1)～(3)が、本研究で提案する学びの流れである。なお、ここでの提案については、教員養成系の大学生・大学院生対象の授業において実践を試行している。

(1) オンラインゲームの課金は買い物であることを認識しよう

消費生活の学びの導入として、オンラインゲームの課金について取り上げることとする。

三菱総合研究所（2016）「スマホゲームに関するアンケート結果」¹¹⁾によると、中学生の96.8%がスマホゲーム（スマートフォンのオンラインゲーム）を利用した経験があり、56.7%が1週間に5日以上スマホゲームで遊んでいる。また、中学生の約40%が、スマホゲームで、アイテムや有料の電子くじ（ガチャ）等を購入した経験があり、その割合は高校生よりも高い。

スマホゲームなどオンラインゲームのアイテムや有料の電子くじ（ガチャ）等の購入、いわゆる課金は、中学生にとってとても身近である。このようなオンラインゲームを題材とした授業の先行研究としては、奥谷（2016）¹²⁾などがあげられる。

子どもたちの中には、オンラインゲームで課金するという行為が購買行動であるという認識を持っていないものが少なくないといわれている。そこでまず、自分や周りの人々の経験を振り返ることで、オンラインゲームの課金は、買い物であることを再認識させることから始める。オンラインゲームのアイテムや電子くじ（ガチャ）という商品の購入方法や支払い方法を整理することで、インターネットを介した通信販売による買い物が、小学校家庭科で学んできた店舗での買い物とは異なる特徴を持っていることに気付かせることができるだろう。

(2) オンラインゲームの課金における消費者トラブルについて考えよう

オンラインゲームの課金における消費者トラブルについて考察し、トラブルが起きた時の対処の方法や、事前に回避する方法について生徒自身が見いだしていくことが次の段階である^{*1)}。

(1) に引き続きオンラインゲームの課金を事例として取り上げることで、インターネットを介した通信販売は、いつでも、どこでも、現金が手元になくても、商品を購入できるという利点をもつ一方で、より気を付けないとトラブルになってしまうこともあることを認識させたい。

まず、オンラインゲームの課金で、これまでに困ったことや気になったことについて、自分たちの経験や周りの人々から見聞いたことなどに基づき、グループ等で生徒たちに話し合いをさせることで、オンラインゲームの課金トラブルが、自分や自分の周りでも起こりうる身近な消費者トラブルだということに気づかせる。

中学生など未成年者において、これまでに消費者被害にあった経験をもつ者は少ない。全国消費生活情報ネットワークシステムPIO-NETで集計された2018年度の消費生活相談件数のうち、「契約当事者が20歳未

満」は、全体の1.7%に過ぎない。

中学生にとってほとんど経験のない消費者被害を例として学びを展開した場合、実感が薄く、じぶんごととして考えることは難しいだろう。

しかし、オンラインゲームに関する消費生活相談に限れば、「契約当事者が20歳未満」の相談件数は、全体の44.9%と半分近くを占めている。

また、先述の三菱総合研究所（2016）の調査における中学生のスマホゲーム内での購入・支払い金額についてのアンケート結果によれば、中学生の70%以上は、購入・支払い金額の平均月額が1,500円未満である一方で、購入・支払い金額の平均月額が10,000円以上となっている中学生も、2.7%存在する。これはクラスに一人はいるかもしれないと想定されうる値である。

ここでは、じぶんごととして捉えられるように、消費生活センターに寄せられた実際のオンラインゲームの課金トラブルの相談例を取り上げ、学びをすすめていく。事例については、当事者の年齢が中学生前後であること、未成年者の保護者のクレジットカード（カード、暗証番号の無断利用など）による支払いであることを考慮して選定する。

まず、売買契約に関する基本となる知識（定義、成立要件、売主や買主に生じる権利と義務、契約書、契約の解消についてなど）について解説する。

そしてこれにより身につけた売買契約に関する基本となる知識を活用して、オンラインゲームの課金のようなインターネットを介した通信販売における契約の特徴について、生徒たち自身で考えさせる。具体的には、契約がどの時点で成立するのか、契約の解消の際のクーリング・オフ制度の適用が可能かどうかなどについて取り上げ、生徒たち自身で考えさせることで、インターネットを介した通信販売の売買契約の特徴を理解させたい。

クレジットカードの三者間契約の仕組みについても、契約の基本となる知識を生かすことで理解させることができる。

オンラインゲームのアイテムや電子くじ（ガチャ）などの商品を、クレジットカードを利用して購入（課金）した場合、商品の購入先と、後日商品の代金を支払う先が異なることに、気づかせることから始めるとわかりやすい。

このことに気づけば、オンラインゲームのアイテムや電子くじ（ガチャ）の購入（課金）において、消費者は、購入先のゲーム事業者（ゲーム会社、ゲーム販売代理業者など）と契約（売買契約）をしているだけでなく、代金の支払い先であるクレジット会社とも契約（立替払契約）をしているのだということが理解できるだろう。これらの2つの契約について理解できれば、おのずと、その背後にゲーム事業者とクレジット

会社の間でも契約（加盟店契約）がなされていることも認識でき、クレジットカードの三者間契約のしくみの全体像を理解することができるだろう。単に知識として教えることよりも、生徒自身で気付かせることは、より深い理解につながるだろう。

また、契約の基本となる知識のうち、特に契約書に関する知識を生かせば、クレジットカードの会員規約は、契約書であり、消費者は、会員規約の内容についてよく確認し、合意したうえで会員となる必要があることが理解できるだろう。言い換えれば、会員となった場合は、クレジットカードの会員規約の内容を守ることが求められるということである。

さらに、これらの知識や理解を活用しながら、オンラインゲームの課金に関するトラブル事例について、対処の方法について考えさせたい。身につけた知識や理解を活用して実際の事例について考えさせることで、生きた学びとなるだろう。

具体的には、オンラインゲームの課金に関するトラブルの事例について、契約を解消することが可能かどうか、生徒自身に考えさせる。その際、一段階ずつ問いをたて、生徒たちに考えさせるとよい。グループワークで、生徒同士で話し合いながらともに考え、対処の方法を導き出せる状況をつくることが大切であろう。

まず、クレジットカードによる支払いについては、ゲーム事業者との契約と、クレジット会社との契約を分けて考える必要があることは、先の三者間契約の仕組みの理解から容易に把握できるだろう。

ゲーム事業者との契約については、契約者は、ゲームの課金をした中学生本人であることに気づけば、契約は未成年者取り消しが可能なことが理解できるだろう。さらに未成年者取り消しができない場合についての知識を生かすと、ゲーム事業者が、アイテムや電子くじ（ガチャ）をインターネット上で通信販売する際に、購入者に対して、未成年であるか否かの確認をしている理由についても理解することができるだろう。

クレジット会社との契約については、クレジットカードの契約者は、課金をした中学生ではなく、保護者であることに気づけば、保護者は、会員規約におけるカードや暗証番号の管理や貸与に関する項目などの内容を守る必要があることが理解できるだろう。

これについては、グループワークにより、生徒たち自身に実際に会員規約をよく読ませることで、カードや暗証番号の管理及び貸与に関する項目や、これらに違反した場合において生じる支払いに関する項目などを見出し、事例のような場合には、会員である保護者に支払い責任があることを理解させたい。言い換えれば、事例のような場合、クレジットカードの会員規約の内容から、支払いの請求の取り消しは原則的には難しいことを理解させたい。

この理解から、消費者トラブルを回避するうえで、

クレジットカードの申し込みなど、契約をする際には、会員規約を読むなど、しっかりと契約の内容を確認し理解しておくことがとても重要であることも認識させることができるだろう。

また、会員規約を読む際に、あわせて、個人情報の収集・保有・利用・提供などに関する様々な項目についても同意していることに気づかせたい。これにより、クレジットカードの利用には、このような見えないコストも支払っているのだということを理解させたい。

もちろん、実際に消費者トラブルが発生した場合には、一人で悩まず、すぐに保護者など周りの大人に相談し、できるだけ早く消費生活センター等に相談することを伝え、消費者ホットラインについてもおさえておくことも当然必要である。

(3) クレジットカードによる後払いに強くなる

ここでは、キャッシュレス化によって普及した多様な支払い方法の中でも複雑でトラブルが発生しやすいクレジットカードによる後払いについて理解させる。その際、支払い額などを実際に生徒たちに計算させることで、自らが体験していないことについても実感をもって理解できるようにする。また、(2)の学びと同様に、会員規約（契約書）の内容を事前にしっかりと理解することの大切さもあわせて認識できるよう配慮した。

最終的には、これからのキャッシュレス社会を生きる子供たちが、クレジットカードを含めた様々な支払い方法についてそれぞれの長所、短所をきちんと理解したうえで適切に判断し、計画性をもって利用できる力を身につけさせたい。

まず、クレジットカードの後払いの基本となる知識として、後払いには、大きく分けて、一括払い、分割払い、リボルビング払いの三種の種類があることを伝え、それぞれの仕組みの概略について解説する。ただし、それぞれの長所及び短所については、あえてここでは触れず、後述の実際の計算で求められた数値から、生徒自ら考察し見いださせるようにしたい。

生徒に実際に計算させる具体的な事例について、本研究では、最初の月、翌月、翌々月に異なった商品をそれぞれ同額の代金で購入したと設定した。これは、後述のような観点からの気づきをより容易にできるようにするためである。

なお、リボルビング払いにおいては、複雑にならないよう設定を単純化し、一回の商品の購入を事例とした。その代金は、上記の基本設定の代金の合計と同額とした。なおここでは元金均等型を設定している。

順を追って計算できるよう図1のようなワークシートを作成し、基本的にこれを用いて計算させる。一人では理解が難しい生徒もいることを想定し、グループで生徒同士が教え合いながら進める。

まず、一括払いについてである。先述のような理由

クレジットカードの支払いに強くなるう

氏名

クレジットカードの後払いの種類

①一括払い	
②分割払い	
③リボルビング払い	

①一括払い

締切日(〇〇カードの場合は毎月15日)までの利用代金を、翌月(〇〇カードの場合は毎月10日)に一括して支払う方法

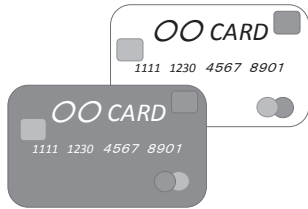
例えば、
6月に(正確には15日まで) 50,000円のタブレットを購入し、一括払いで契約した場合
⇒ 7月 50,000円一括して支払う

7月に 50,000円のブルーレイレコーダーを購入し、一括払いで契約した場合
⇒ 8月 50,000円一括して支払う

8月に 50,000円の飛行機の往復チケットを購入し、一括払い契約した場合
⇒ 9月 50,000円一括して支払う

合計 150,000円支払った。

いずれも、翌月に一括して代金を支払い、手数料は発生しません。



②分割払い

購入代金を、数回に分割して支払う方法。この場合手数料が必要です。

手数料については、会員規約で取り決められている！

分割払手数料	3	6	10	...	30
支払回数	3	6	10	...	30
支払期間(ヶ月)	3	6	10	...	30
実質年率(%)	12.20%	13.86%	14.57%	...	14.91%
利用代金100円当たりの分割手数料の額(円)	2.04	4.08	6.8	...	20.4

6月に 50,000円のタブレットを購入し、10回の分割払いで契約した場合
分割手数料＝
分割支払い総額＝
毎月の分割支払金＝

7月に 50,000円のブルーレイレコーダーを購入し、6回の分割払いで契約した場合
分割手数料＝
分割支払い総額＝
毎月の分割支払金＝

*〇〇カードの場合は、確率は初めに掲載されている。
このことも規約に記載されている

8月に 50,000円の飛行機の往復チケットを購入し、3回の分割払いで契約した場合
分割手数料＝
分割支払い総額＝
毎月の分割支払金＝

3つの契約の分割手数料の総額は、
円＋ 円＋ 円＝ 円

各月の支払いは、

		毎月の支払額	
6月	タブレット	円	円
7月	ブルーレイレコーダー	円	円
8月		円	円
9月	飛行機チケット	円	円
10月		円	円
11月		円	円
12月		円	円
翌年1月		円	円
2月		円	円
3月		円	円
4月		円	円
合計		円	円

支払は、年 月まで。 か月で終了。

図1 ワークシートの例

から会員規約を生徒自身に読ませ、一括払いに関してどのように書かれているのかを確認させる。一括払いの場合には、手数料率がかからず、代金の支払いのみであることを理解させる。

そのうえで、例示した設定において、各月の支払い額がどのようになるのか、3つの商品に関する支払いの合計金額がいくらになるのかについて、確かめさせたい。

次に分割払いについてである。これについても同様に、生徒に、会員規約において分割払いに関してどのように書かれているのか確認、理解させる。分割払いには、商品の代金のほかに、分割手数料が必要なことなど、身につけた基本となる知識に関する内容を確認するだけでなく、分割手数料率(実質年率)は、支払い回数が多く支払い期間が長くなるにしたがって、高くなるように設定されていることなど、より具体的に理解させたい。

続いて、例示した設定において、購入する商品ごとに、分割手数料の総額、支払い総額及び月々の分割支払金がいくらになるかを、会員規約の算出表などを用いて、生徒たちに計算させる。会員規約の算出表や具体的算定例を用いれば、高等学校家庭科で学ぶ借入金の仕組みについて触れなくても計算可能である。

なお、分割払いにおいては、商品ごとに異なる分割回数を設定した。これにより、商品代金と同じ場合でも、分割回数ごとに手数料として支払う金額がどのよ

うに異なってくるのかを生徒自身で見出すことができるだろう。

さらに、各月における支払い合計についても計算させることで、それぞれの商品の月々の支払い額はそれほど高額でなくても、いくつかの支払いが重なることで、月単位の家計の支出が増大し、収支のバランスに支障をきたしてしまうこともあり得ることが、実感を持って理解できるだろう。

最後にリボルビング払いについてである。

まず、これまでと同様に、生徒に会員規約においてリボルビング払いに関してどのように書かれているのか確認、理解させる。

元金均等型では、基本的に、毎月の元金充当分として支払われる額が締切日残高によって一定で、これに手数料充当分の額を加算して支払う(弁済する)仕組みになっているという基本となる知識を確認するだけでなく、毎月の元金充当分の支払い額の設定には、いくつかの種類があること、基本形は最も少ない支払い額になっていることなどについて理解させる。

次に、設定した事例について、各月の締切日残高、支払い額の元金充当分、手数料充当分を、具体的算定例や算出表を用いて、生徒たちに計算させる。

リボルビング払いの支払いは長期にわたることから、支払いの全期間を見通した理解を進めるため、ICTを活用し、表計算ソフトで償還表のようなものを作成した。生徒の状況に合わせ、最初の数か月を各自

で算出させ、それ以降についてはあらかじめ表計算ソフトで数値が簡単に算出できるように設定しておくとうよい。

この表を応用し、月々の元金充当分の支払い金額の設定が異なると、支払い総額がどのように変わってくるのかについても、確認させることができる。特に、多くのクレジットカードの会員規約において基本コースとされている毎月の元金充当分の支払い金額が最も低い設定は、高い設定に比べて支払い総額がかなり大きくなってしまふこと、そのうち手数料充当分の占める割合が非常に大きいこと、さらに非常に長い期間にわたって支払いをしていく必要があることなどについて実感を持って理解させることができるだろう。このように、ICTを活用することで、時間のかかる計算も短時間で行うことができ、また算出された値を目の当たりにすることで、実感を持って理解させることができる。

さらに、支払い期間全体の各値の推移を見渡すことで、家計の金銭管理は、その月だけでなく、中長期的な時間的視野を持って計画的に考えていく必要があることに気づくだろう。この気づきは、高等学校の家庭科の長期的な経済計画の学びにつながるものである。

5. おわりに

以上、本研究では、平成29年告示の中学校学習指導要領で新設された金銭の計画的な管理について、クレジットカードを軸として、消費者被害、契約の仕組み、支払い方法などについて、じぶんごととして捉え、実感をもって学ぶことの工夫や、学んだ知識を一つの流れの中で理解し、これらを有機的につなげる工夫をすることで、より実生活に生かすことのできる学びを目指して検討してきた。

今後、消費生活の学びについて、さらに検討を重ねていきたい。

注

*1 消費者庁「消費者被害に関連する数値指標の整備に関する調査」(2013)の「消費者被害」の定義・分類において、消費者被害の分類の一つとして、「商品・サービスへの不満(勧誘・契約をめぐるトラブル)」があげられている。今回取り上げる消費者被害はこれに関するトラブルが中心であるため、ここではトラブルという語句を用いることとした。(https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_research/research_report/estimate_trouble_001/pdf/131111_shiryu3.pdf) 最終アクセス日2019年9月23日

文献・資料

- 1) 文部科学省(2017)『中学校学習指導要領(平成29年告示)』(http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2019/03/18/1413522_002.pdf) 最終アクセス日2019年9月23日
- 2) 文部科学省(2017)『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 技術・家庭編』教育図書
- 3) 文部科学省(2010)『中学校学習指導要領(平成20年告示)』(http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/chu/index.htm) 最終アクセス日2019年9月23日
- 4) 文部科学省(2010)『中学校学習指導要領解説 技術・家庭編』(平成20年告示)教育図書
- 5) 大原弘子・赤塚朋子(2010)「高等学校家庭科における「お金の教育」」『宇都宮大学教育学部 教育実践総合センター紀要』No.33, pp.275-282
- 6) 高橋恵子(2010)「授業実践例 クレジットカード・ポイントカードの上手な利用法を考える 司法書士との連携とICTの効果的な活用」『家庭科』Vol.60, No.618, pp.5-8
- 7) 坪内恭子(2012)「第1章 一人暮らしを考えてみよう 教材②クレジットと多重債務」大竹美登利・中山節子・藤田昌子『安心して生きる・働く・学ぶ—高校家庭科からの発信—』開隆堂, pp.37-39
- 8) 立松麻衣子・松本佐紀子・湯川聰子(2007)「『消費者信用』に関する高等学校家庭科の授業提案」『九州女子大学紀要 人文・社会科学編』Vol.43, No.3, pp.21-32
- 9) 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』Vol.35, pp.127-136
- 10) 金澤駿・高木啓(2013)「経済学概念に基づいた意思決定の合理化を図る中学校社会科授業」『関東学園大学紀要 Liberal Arts』Vol.21, pp.39-62
- 11) 三菱総合研究所(2016)「スマホゲームに関するアンケート結果」(第20回消費者庁インターネット消費者取引連絡会資料)(https://www.cao.go.jp/consumer/iinkai/2016/228/doc/20160712_shiryu2.pdf) 最終アクセス日2019年9月23日
- 12) 奥谷めぐみ(2016)「消費文化を題材とした消費者教育教員研修プログラムの提案」『消費者教育』Vol.36, pp.147-157

(2019年9月24日受領)

