

[家 庭]

主体的に意思決定する力を育む消費者教育

－ 意思決定プロセスの活用 －

青木久美江*

1 主題設定の理由

電子マネーによる決済のキャッシュレス化やインターネットによる買い物の日常化など私達の消費生活は、大きく変化している。新型コロナウイルス感染症予防のための「新しい生活様式」を受け、消費生活は、この変化を加速させた。また、エコロジカル・フットプリントの指標によると、現状の消費生活を維持するためには、地球1.6個分の自然資源が必要と言われている。私達の消費行動が環境や社会に大きく影響することを自覚し、一人一人が「持続可能な開発目標 (SDGs)」に向けて、努力する必要がある。

令和4年4月1日から成年年齢が18歳に引き下げられる。高校生が自分の意思でクレジットカードを作り、一人暮らしのためにアパートを借りることなどができるようになる。現行では、保護者の同意を得ずに未成年者が契約した場合、「未成年者取消権」によって契約を取り消せるが、来年度からは、高校生でも成年であればできなくなる。18歳になったと同時に言葉巧みに消費者金融等から借金をさせられ、高額の買い物をさせられるような消費者被害に遭うことも予想される。

本年度から全面実施された学習指導要領では、総則においても「消費者教育の充実」が明示された。技術・家庭科家庭分野（以下、家庭分野）では「C消費生活・環境」に(1)金銭の管理に関する内容が新設され、「生活の課題と実践」が追加されたことから消費者教育が重要視されていることが分かる。現在、中学3年である生徒（以下、生徒）は、3年後の高校在学中に成年となることを念頭におき、変化著しい消費生活において、リスクから身を守り、環境にも配慮した適切な消費行動をとることができる力を身に付ける必要がある。

しかし、学習前に生徒に行ったアンケート調査によると、「C消費生活・環境」は、他の分野に比べて関心が高いとは言えない。自分で使う物も買い物のほとんどを親任せであり、日常的に金銭を使う経験の少ない生徒にとって当事者意識が低いことが要因であると思われる。小遣いを定期的にもらう生徒と文房具や書籍など欲しいものがある時に必要な金額をもらう生徒は半々であった。小遣いに使う金額も1回につき、お菓子や飲み物など100円程度から書籍やゲームソフトなど3000円程度の範囲であった。購入にあたっては、判断基準が少なく多角的に判断していないことが分かった。3年後に成年となる生徒に主体的に意思決定する力を育みたいと考えた。

さらに、今までの授業において、「B衣食住の生活」に比べて、「C消費生活・環境」の学習は、生徒が知識や技能の進歩や上達を実感しにくいと感じることに気付いた。進歩・上達を生徒が実感しながら学習を進めることができるような題材の開発の必要性を感じていた。

荒井（2020）は、「生徒が生活のなかで出会う問題に自ら取り組む問題解決型の学習を授業に組み入れると、生徒は自ら探求を深めていく。」とし、「a：生活の中での問題に着目する。b：その問題を取り巻く現在の状況を把握する。c：要するに何が問題か（課題）を特定する。d：特定した課題の解決（改善）方法の選択肢を多く出したところで、e：選択肢を多角的に検討し、f：最も良いと判断できる方法を決定

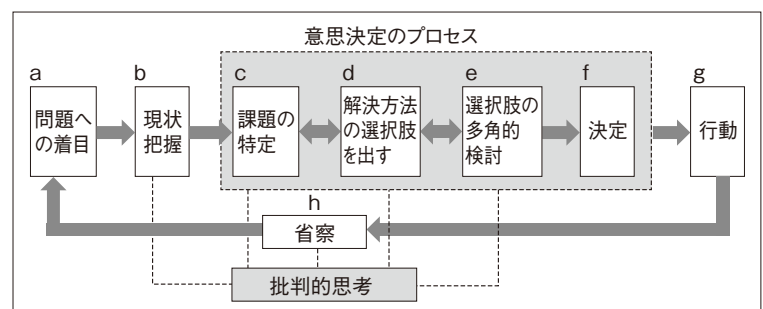


図1 問題解決学習における意思決定のプロセスと批判的思考

出典：荒井紀子。（2020）.「探求的で深い学び」をつくる家庭科のカリキュラム・デザイン.「SDGsと家庭科カリキュラム・デザイン」p.18 図1

*長岡市立越路中学校

し、g：行動（実行）する。さらに、行動の結果をh：振り返り、その省察の結果を新たな問題解決のサイクルに生かしていく。この一連のサイクルを螺旋形につなげていくことで、学習の探究的な輪がつながっていく」（図1参照）としている。「とくに核心の部分はcの課題の特定とそれに続く選択肢の創出と多角的検討である。この部分をしっかり考えた生徒の問題解決は的確なものになるし、ひとたび授業で丁寧にこのサイクルを踏むと、生徒は問題解決の方法を会得し、納得する。」と述べている。また、家庭科における消費者教育の意思決定プロセスを重視した「検証授業」を計画・実施した柴崎（2010）は、「生徒が無意識的な意思決定から自らの価値観に基づいた意識的な意思決定ができる力を育むためには、消費生活に必要な知識を習得した上で、判断基準に基づいた比較・検討、選択、決定、評価の手順で『意思決定プロセス』の活動を繰り返し行うことが有効である。」と結論づけている。

以上のように、時代とともに消費生活が大きく変化する中、3年後、成人する生徒たちが主体的に考え行動する消費者に成長していくためには、「意思決定プロセス」の活動を取り入れることが有効であろう。しかし、限られた家庭分野の時間数の中で複数回経験させるためには、各小題材の目標・学習内容に合わせて「意思決定プロセス」の活用方法を変化させ、学習活動を多様に展開することが必要になると考え、研究を進めることにした。

2 研究の目的

本研究では、消費生活の学習において「意思決定プロセス」（図2）を活用することが基本的な知識・技能を身に付け、意思決定する力を育み、消費者としての自覚を高めることが可能であるかどうかを検証する。

3 研究仮説

消費生活に関する基本的知識を踏まえ、柴崎（2010）の実践研究を参考に「意思決定プロセス」シート（以下「意思決定プロセス」）を活用して意思決定することを授業で取り入れ、各小題材の目標・学習内容に合わせて「意思決定プロセス」の活用方法を変化させて繰り返し実践させる。このことにより、生徒は自信をもって適切な意思決定ができるようになり、消費生活に興味・関心を持ち、消費者としての自覚を高めて意欲的に学習に取り組むとともに、今後適切な判断をする力となるであろう。

4 研究の方法

(1) 柴崎（2010）の「検証授業」の題材計画及び「意思決定プロセス表」を参考に指導計画を検討する。題材計画を検討し、「意思決定プロセス」を活用し、授業実践を行う。

(2) 生徒の学習の記録（「意思決定プロセス」シート）や学習の振り返りは柴崎（2010）の分析を参考にを行い、生徒の授業前後のアンケート調査等の分析を通して仮説を検証する。

5 研究の内容

(1) 生徒の生活の中での興味・関心や必然性を大切にした問題解決型の授業展開の工夫

(2) 「意思決定プロセス」の意図的な複数回の活用

図2は、授業で使用した「意思決定プロセス」である。柴崎の先行研究を参考にして、本校生徒が記入しやすい形に工夫したものである。この図に沿って考えていくことにより、生徒が必要な情報を収集し、比較や検討し、最終的に判断し、自らの価値観に基づいた購入できるようになると考えた。生活体験が少ない生徒にとって「意思決定プロセス」を繰り返し実践することが重要であると考え、1次の導入段階では、これまでの商品購入の行動を振り返る学習場面で活用し、2次では商品購入のシミュレーション場面、そして、長期休みに買い物をする場面と、買い物後、仲間と買い物を発表し合い、仲間の体験を共有場面で活用することにした。3次では、消費者被害の事例を検討する場面や環境に

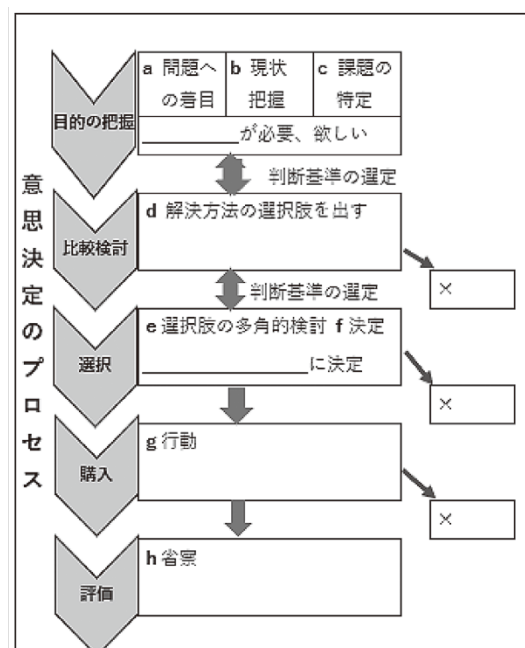


図2 本研究における「意思決定プロセス」シート
柴崎厚子. (2010). 中学校技術・家庭科における消費者教育の授業づくり：主体的に考え、判断し意思決定できる生徒の育成. p.50, 第2図を基に筆者が一部加筆し改善したワークシート

配慮した買い物のシミュレーション場面でも「意思決定プロセス」を活用する。

6 研究の実際

(1) 題材計画

- ① 題材名 消費生活と環境
- ② 題材の目標 消費生活と環境についての基礎的・基本的な知識及び技能を習得するとともに、消費者としての自覚を高め、環境に配慮した生活の確立の基礎を培う。
- ③ 題材計画 3 学年(4 学級) 令和3 年4 月～9 月

次	時間	学習内容	学習課題 ○学習活動	「意思決定プロセス」の活用★
1	2	生活の管理と契約 家庭生活と消費	①消費に関する生活管理の技能を活用し買い物や貯金を計画的にしよう ○自分の消費行動を振り返る。 ○消費生活の仕組みを理解する。 ○家庭生活における収入と支出を考える。	★①これまでの商品購入の行動を振り返る学習場面
2	4	購入・支払いと生活情報	②消費生活情報の評価、選択の方法について学び、意思決定の大切さを知ろう ○購入前に知っておくこと(売買契約)について考える。 ○いろいろな購入方法のメリット・デメリットを考える。 ○いろいろな支払い方法のメリット・デメリットを考える。 ○クレジットカードの仕組みを理解する。 ○自分や家族が必要なもの・欲しいものについて商品購入のシミュレーションをする。	★②商品購入のシミュレーション場面
	家庭実践(夏休み)	生活の課題と実践	○自分や家族が必要なもの・欲しいものについて商品を購入する。	★③実際の買い物の場面
	1		○仲間の買い物から学ぶ。	★④買い物の経験の共有場面
3	2	商品等の安全 情報とメディア 消費者被害・消費者の自立	③販売方法の特徴を知り、危険を回避しトラブル解決の法律や制度、相談機関を知ろう ○新聞記事から「18歳成年制」を知る。 ○消費者被害の事例から学ぶ。 ○消費者を支える機関とその活用の仕方を調べる。 ○「18歳成年」で起こりうるトラブルを考える。 ○消費者の権利と責任を考える。	★⑤消費者被害の事例を検討する場面
4	2	消費者市民社会の構築 消費がもつ影響力の理解 持続可能な消費の実践 消費者の参画・協働	④生活に関する情報の収集と発信の技能を身に付けよう ○消費行動が社会に与える影響を考える。 ○消費行動が環境に与える影響を考える。 ○持続可能な社会のための消費のあり方を考える。 ○著作権や発信した情報への責任を考える。	★⑥環境に配慮した買い物のシミュレーション場面
		学習のまとめ	⑤学びを生活に生かそう ○「18歳成年」に向けて自分の消費生活のあり方をまとめる。	

④ 題材の評価

(1) 知識・技能	(2) 思考・判断・表現	(3) 主体的に学習に取り組む態度
消費や環境等に関する基礎的・基本的な知識・技能を身に付けている。	解決策を構想し、実践を評価・改善し、考察したことを論理的に表現するなど、これからの生活を展望して課題を解決している。	協働し、よりよい生活の実現に向けて、生活を工夫し創造し、主体的に実践しようとしている。

(2) 授業の実際

①消費に関する生活管理の技能を活用し買い物や貯金を計画的にしよう

授業の導入として、本年度から全面実施された学習指導要領で新設された(1)金銭の管理に関する内容を導入に取り入れた。生徒は、最近、購入したものについて「意思決定プロセス」に当てはめて行動を振り返ることを通して、生徒は、多角的に考えて商品を選んでいないことに気付いた。生徒の生活で消費したサービスや物資について、小遣い帳形式のシートに収支を書くことで、生徒は消費生活の学習を自分のこととして捉え始めた。

②消費生活情報の評価、選択の方法について学び、意思決定の大切さを知ろう

生徒は、日々の買い物が契約にあたることを理解し、いろいろな購入方法やいろいろな支払い方法のメリット・デメリットについてマトリックス図を作成し考えた。今まで意識せず行っていたことを仲間とともに分析することによって、消費生活を学ぶ意義を感じ始めた。また、自分や家族が実際に必要なもの・ほしいものについてインターネットで情報を収集し、商品購入のシミュレーションを行った。実際に必要なもの・ほしいものについて調べさせることにより、生徒は学びの必然性を感じ、意欲的にシミュレーションを行った。ここでは、2回目の「意思決定プロセス」に沿って考えた。生徒は1回目よりも商品について多角的に判断することができている自分に気付いた。さらに本年度から全面実施された学習指導要領で新設された「生活の課題と実践」として、長期休みに実際の商品を購入する際に3回目の「意思決定プロセス」を活用した。実購入が伴うことにより一層、商品選択の判断基準を広げていった。長期休み後の授業で買い物の体験の発表を仲間のレポートを回し読みの形で行った。一人一人の体験を生徒各々のペースでできる回し読み方式は、仲間の「意思決定プロセス」の疑似体験となり、消費生活の経験の少ない生徒の視野を広げることとなった。

③販売方法の特徴を知り、危険を回避しトラブル解決の法律や制度、相談機関を知ろう

「18歳成年制」については、新聞記事を活用することで教室に臨場感を作り、生徒の学習の意欲を引き出した。多様化、複雑化している悪質商法とその対策について、生徒はインターネットで体験者の記述や動画を調べた。また、調べたことについてシナリオを書かせ、班でロールプレイングを行った。また、その失敗について「意思決定プロセス」を活用させ、どこが失敗の分かれ道であったかを考えさせた。悪質商法とその対策をまとめた。

④生活に関する情報の収集と発信の技能を身に付けよう

消費者庁発行の中学生向け冊子のチャート図を使い生徒が商品を購入するときにも消費者の権利や責任が伴うことに気付かせた。また、それを踏まえて、主体的な消費者としてどのように行動していけばよいかを考えた。消費が社会に与える影響については、新聞記事やインターネットなどを使って情報を収集させ、情報の収集の仕方と発信の仕方も合わせて体験させた。ここでは、環境に配慮した消費行動をシミュレーションする場面で「意思決定プロセス」を活用して考えた。

⑤学びを生活に生かそう

最後に今までの学びを振り返り自己評価するとともに「18歳成年制」について再度確認し、4次と同じ商品を選択するときの「意思決定プロセス」を記入した後、まとめとして、「今後、どのように生活していくべきか」というテーマで今後の消費生活に対する宣言を記述させた。

(3) 生徒の変化について結果分析と考察

①「意思決定プロセス」活用による量的な変化

柴崎(2010)は、主体的に考え、判断し意思決定する力が育まれたかどうかを、意思決定に至るまでの条件項目数の変化で検証している。条件項目とは、購入を判断する時に着目する事柄、観点である。柴崎(2010)は、「生徒の記述を4種類に分類して、『考えた消費』、『情報の活用』、『環境への配慮』の3項目を消費者意識のプラス項目、『消極的消費』をマイナス項目」ととらえて分析している。本研究でも「意思決定プロセス」の条件項目数の変化に着目する。条件項目数が増加は、その商品に対して着目すべきことが明確になり、多角的に考え選択していることを示すと考えたからである。

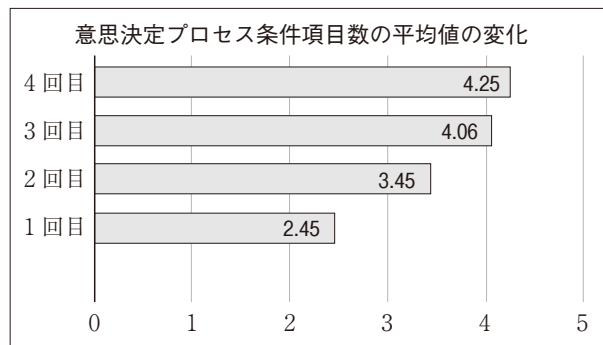


図3 「意思決定プロセス」条件項目数の変化

3図は、授業で意思決定プロセスを活用した4回、つまり、①これまでの商品購入の行動を振り返る学習場面、②商

品購入のシミュレーション場面、③実際の買い物の場面、④買い物の経験の共有場面における生徒120名について、条件項目数の平均値の変化を示したものである。調査の結果から活用を繰り返すごとに条件項目数が増えたことが分かる。生徒が判断基準を設定し、多角的に考え意思決定するようになったと考えられる。

② 「意思決定プロセス」活用による質的な変化

抽出生徒の「意思決定プロセス」の2回目と3回目を比較し、その内容を分析した。4図は、生徒Aの「意思決定プロセス」2回目の商品購入のシミュレーション場面（左）と3回目（右）の意思決定プロセスを転記したものである。Aの条件項目数は2回目の平均値より低く、3回目は高くなっており、変化が顕著な生徒である。2回目は、選択肢はなく、条件項目がメーカーの一つだけであり、意思決定にかかわるものは、漠然とした「好み」だけであった。それに対して、3回目は、メーカー、価格、機能性、大きさ、購入場所、使用期間、親の意見の7つの条件項目を設定した。前述①で述べたように数的な変化が見られ、多くの観点について、多角的に比較・検討して判断するようになったと言える。さらには着目すべきことは、購入後の自分の生活を想像し、未来を展望していることである。「意思決定プロセス」を活用し、考えることによって時間軸の視点も生じ、よく考えて購入したことによって品物に対する愛着の形成されていることがワークシートの記述から読み解くことができた。以上のことから、主体的に考え、判断し意思決定する力の質的な向上と捉えた。

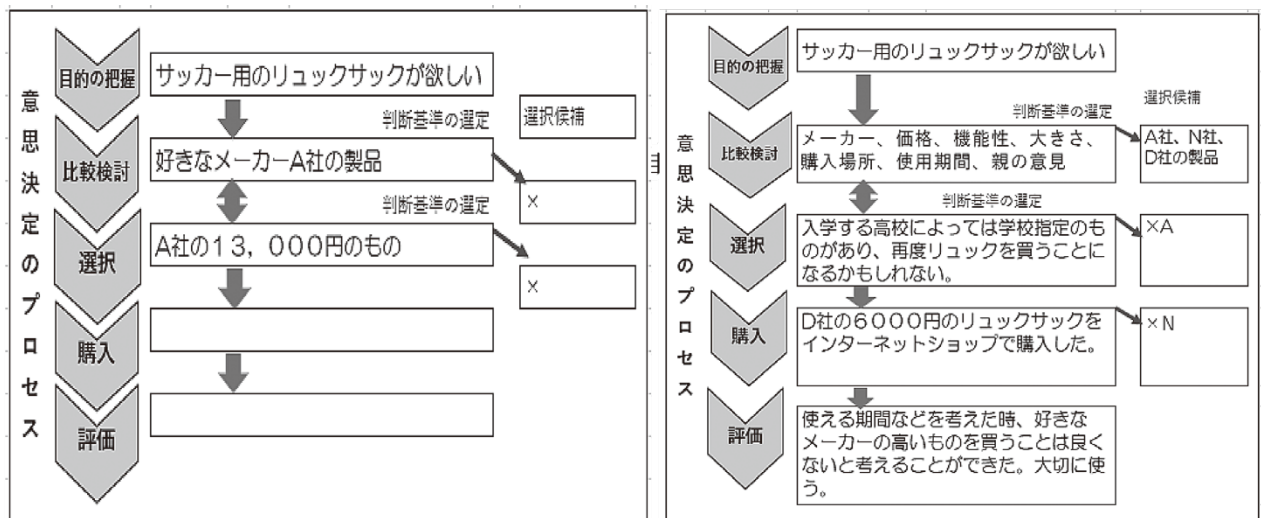


図4 生徒Aの「意思決定プロセス」2回目(左)・3回目(右)

③ 「意思決定プロセス」を活用による主体的に意思決定する力の変容

「意思決定プロセス」に沿って買い物をすることで考え、自信をもって適切な商品選択ができるようになったかを生徒の感想から探った。下記は、学習後の生徒の記述である。注目した点には、下線を引いた。

○授業で1回目の「意思決定プロセス」をやった時はそこまで思いつかず作業も遅くなってしまったけれど、2回目は、1回目よりスムーズに買い物の条件を考えられた。商品についているマークの意味なども分かった。

○家電量販店に行くと、多くのメーカーが商品を出していた。実際に店頭で見ることで他社との比較も簡単にできて良い買い物ができた。価格にとらわれずに性能や安全性を考慮して、安いから、高いからという視点だけで買わないようにしたい。

○買い物をする時、実際にお店に行って買う場合も、インターネットの場合もしっかり調べることが大切なことを学んだ。特に値段の高いものやいくつも買わないもの場合は、考えないで買うと悪いものをしばらく使うことになるので、調べて行かないといけない。

○無知なままだと様々な危険にあたりすることが分かった。消費生活について以前よりずっと関心をもつことができた。買い物をする時、本当に必要かどうかをまず考え、必要な情報を集めて、考える必要がある。消費生活についての知識を増やし18歳成年になりたい。

8割の生徒が「考える」「調べる」「比較する」といった意思決定に係わる語を使って肯定的に記述していた。これは、意思決定プロセスを繰り返すことにより、商品購入の際に、多角的に考えて選択する思考力が育まれ自信をもって考えることができている状態であると捉えた。一方で、●買い物が上手になったと思うが、何回も同じことをしているの

飽きた。●何度も書くのが面倒くさかった、といった「意思決定プロセス」複数回の活用について、否定的な意見もあった。

④ 主体的に行動する消費者としての意識の変化

主体的に行動する消費者としての意識の高まりを生徒の授業後の振り返りから考察した。下記は、学習後の生徒の記述である。消費者としての自覚の高まりと考えられる点には、下線を引いた。

○いままで何気なくしていた買い物だが、自分の中で基準を決めて選ぶことによって、一層楽しんではいることができるようになった。18歳成年になるので悪徳商法にだまされないよう正しい知識と判断力を身に付けたい。

○欲しいものをすぐに買うのではなく、価格、品質、安全性、アフターサービス、SDGsの視点など考えて買い物をすることを継続したい。そうすることで、無駄をなくするし、悪徳商法にだまされにくいと思う。

○自分は親としか買い物に行かないからこの学習はあまり自分には関係ないと思っていた。しかし、自分にもすごく関りのあることだと考えが変わった。そして、様々な観点をしっかり考えて買い物をするようになった。

○今までより「この商品はどこでやってくられたのか」や「SDGsを意識している商品か」を気にするようになった。多くの人に買い物する時、環境のことも考えてほしいと思った。私もこれから身のまわりのことにアンテナをつけて、SDGs達成に携わる人になりたいと、買い物を通して思った。

○消費生活に学習前は全く興味がなかったが、勉強していくうちに知りたくなった。前よりも圧倒的に今の方が買い物上手の自信がある。18歳成年になってクレジットカード詐欺などに合わないよう気をつける。

上記の記述から生徒が学習前よりも自信をもって消費行動ができていくことが分かる。また、将来への展望という時間軸の視点や環境や周囲への人への影響など空間軸の視点をもつようになっており、生徒の思考の広がりが分かる。

7 研究の成果と今後の課題

(1) 研究の成果

本研究の成果は三点である。一つ目は、「意思決定プロセス」を複数回取り入れ、考えることにより、主体的に考え、判断し意思決定する力が育まれることである。「意思決定プロセス」に書き込んでいくことにより考えるべき視点や自分が大切にしたいことが明確になり、複数回取り入れることで、考え方が定着するからである。学習後も「意思決定プロセス」を意識して買い物をしていることから生きてはたらく力となったと言える。二つ目は、「意思決定プロセス」を使うことにより買い物に自信がついた生徒が「これからも学び続けたい」という感想を述べたように生涯にわたって消費者として学び続け、生活をより良くしようとする態度が育まれることが明らかになった。三つ目は、「意思決定プロセス」を活用して学習することで、思考の質が高まり、空間的、時間的な広がることが分かったことである。

(2) 今後の課題

研究を通して明らかになった課題は、次の二点である。第一に、「意思決定プロセス」の様式の改善である。さらに生徒の思考の流れに沿ったもの、汎用性が高く使いやすいものに改善できる可能性がある。また、活用の場面の設定や回数の精選が必要である。今後も研究を続けていきたい。

第二にこの題材を1学年で扱うことができるようにすることである。オンラインゲームなど通信手段を使ったトラブルの低年齢化が問題になっていることから消費者トラブルを未然に防ぐためにも、18歳成年制の対応のためにも1学年で扱うことが望ましいと考える。1学年で扱えば、食生活や衣生活の学習に「意思決定プロセス」を活用することができる。しかし、生徒の発達段階を考えると、題材の内容、進め方を工夫する必要がある。

8 引用文献（参考文献）

- 荒井紀子. (2020). 「探求的で深い学び」をつくる家庭科のカリキュラム・デザイン. 荒井他編著, SDGsと家庭科カリキュラム・デザイン, (pp.16-23). 東京: 教育図書.
- 柴崎厚子. (2010). 中学校技術・家庭科における消費者教育の授業づくり: 主体的に考え、判断し意思決定できる生徒の育成. 平成21年度神奈川県立総合教育センター長期研究員研究報告, 第8集, 49-54.
<https://edu-ctr.pen-kanagawa.ed.jp/kankoubutu/h21/chouken08/pdf/09.pdf> 2022年1月閲覧.
- 消費者庁. (2019). 消費者が権利を実現し、責任を果たすとはどんなこと?. 中学生向け消費者教育教材「消費者センスを身につけよう」(冊子教材). 10-11.
- 消費者庁. (2013). 消費者教育体系のイメージマップ (Ver.1), <https://www.kportal.caa.go.jp/search/pdf/imagemap.pdf>