



消費者教育×国語科教育

—障がいのある人に向けた教材制作と授業実践—

平田 丞 Hirata Tasuku 岡山理科大学教育学部中等教育学科国語教育コース札埜和男研究室
当研究室は従来の国語科教育にとどまらず、国語科における消費者教育を始め、模擬裁判を手法とした国語科における法教育や、方言教育など新しい国語科教育の実践的研究に取り組む。

ゼミ発足後の最初の取り組み

岡山理科大学教育学部中等教育学科国語教育コース^{ふだの}札埜研究室は2018年の秋に発足しました。その記念すべき最初の活動が今回の実践です。きっかけは、岡山県消費生活センターから障がいのある人たちに向けた消費者教育教材作成とモデル授業の依頼があったことです。私たちは、国語科教育法Ⅲという授業で実用的文章を教材にした講義を受けていました。そのときの内容を生かせるのではないかと考え、障がいのある高校生を対象とした「消費者教育×国語科教育」という教科横断的な教材作成と授業の準備にゼミ生9名で取り掛かりました。

3つのねらい

今回作成した教材と授業実践のねらいは3つあります。1つ目は「身近であること」です。世の中には幾つもの利用規約が存在します。その中で高校生にとって一番身近な利用規約とは何かを初めに考えました。ほとんどの高校生がスマートフォンを所持している実情から「ネットショッピング」と「オンラインゲームアプリ」に関する教材を作成することにしました。

2つ目は「分かりやすいこと」です。ただし、「分かりやすい＝詳しい」ではありません。情報量を多くし、事細かに説明したのではさまざまな障がいのある生徒たちにとって苦痛でしかありません。そうならないように全員が内容を理解し、今後の消費生活に生かせる内容になるよう工夫しました。

3つ目は「生徒の心に残る授業であること」で

す。対象が高校3年生なので、すぐ社会に出て働く人もいます。卒業後、消費生活においてトラブルに巻き込まれた際に思い出せるような授業にしたいと考えました。

言葉をかみ砕いて分かりやすく説明

2019年1月に、岡山市内の特別支援学校において高校3年生13人を対象に、2時間にわたって授業を行いました(写真)。

1時間目はネットショッピングについてです。初めにネットショッピングとは何か、利用規約とは何かを説明しました。その際、利用規約という言葉をもそのまま説明しても伝わりづらいと考え、利用とは「自分が得するように使うこと」、規約とは「約束やルールである」といった具合に、熟語に分けて丁寧に説明しました。そして利用規約とは「自分が損をしないために読まなければならないルール」であること、ネットショッピングを利用するにはその利用規約に同意をしなければならないことを学んでもらいました。その後、自作マンガを盛り込んだスライドを通してネットショッピング利用の失敗例を示し、どこがいけなかったのか生徒たちと一緒に考えました。最後に、実際の利用規約を読んでもらい、トラブルが起きた際に特に読む

写真 授業のようす



べき箇所を伝えました。

2時間目はオンラインゲームアプリについてです。初めにゲームを利用する際にも利用規約を読み同意ボタンを押さなければならないことを説明し、ゲームサービス終了の可能性とゲーム内課金における危険性という2つの内容を中心に展開しました。前者では、1時間目と同様にマンガを盛り込んだスライドを通して、せっかく時間と労力をつぎ込んだゲーム内データも、サービス終了によって消えてしまうことがあることを伝えました。後者では、オンラインゲームアプリには課金というシステムがあり、①電話料金として払う ②クレジットカードで払う ③プリペイドカードで払う、といった3つの方法が主流であることを、実際のゲーム画面を提示しながら説明しました。その際、全国では月に3千円以上課金している高校生がおおよそ7人に1人いること^{*1}や、課金額がかさむと高額になることを、労働で得られる賃金と比較して説明するなど、当事者意識を持って学べるよう心がけました。

まとめとして、もしネットショッピングやオンラインゲームアプリの利用でトラブルにあってしまったときは、1人で抱え込まず、親や先生、消費生活センターに相談すること、そして一番はトラブルを未然に防ぐために、利用規約をよく読んでから同意ボタンを押すことであると伝えました。両方の教材を通して、トラブルにあっては必ずしも自分だけの責任ではないこと(自己責任論に陥らないこと)を訴えました。

仲間の感想と「優秀賞」受賞

トラブルを回避しつつサービスを利用する方法をどう伝えていくかは課題として残りましたが、スライドを活用した対話のある授業は生徒や教員の皆さんに好評でした。ネットショッピングやオンラインゲームアプリを利用するうえでのポイントをしっかりと伝えることができ、また、今回の実践を通じて、多様な生徒への対

応力や分かりやすく伝えるスキルを磨くことができました。「マンガを描くことで、誰にでも分かるような工夫とは何かを考えさせられた。絵1つとっても、線の濃さや色の使い方、セリフにおいては漢字を使うのか平仮名を使うのかなど、対象者を考えて工夫する重要さを学んだ」「大学4年の間に、かたちに残るものを作るといのはなかなかないことだと思うし、それができて、完成まで頑張った良かったと心より思った。この経験はいつまでも自分の誇りになると思う」とゼミの仲間は振り返っています。

作成した教材を基にして岡山県より発行された「インターネットショッピング授業教材パック^{*2}」と「支払い授業教材パック^{*3}」が、消費者教育支援センターの消費者教育教材資料表彰2019で優秀賞を受賞したのも大きな喜びでした。

「障がい」に向き合う学び

一から教材を作成し、授業を構想するのは大変で、試行錯誤の連続でした。障がいのある人は何ができて、何ができにくいのかを確認することから始め、特別支援学校に足を運び何度も話し合いを重ねるなかで、生徒たちに何か1つでも残るものを、という思いで取り組みました。指導教員も含めてゼミ生全員で「障がい」について向き合い、学びを深めたことにも大きな意義があったと思います。この活動が縁となって、後輩たちは特別支援学校卒業生を対象とした学びの場である福祉型カレッジにおいて、国語科の視点から消費者教育に取り組む機会をいただき、私たちの実践をさらに発展させようと頑張っています。今回の内容は、障がいの有無や学生・社会人にかかわらず誰にとっても必要な学びであると私たちは考えます。

今回の授業を受講した高校生たちにとって、授業が消費生活への不安を少しでも軽くできたとしたら、また私たちの作成した教材が安心安全な消費生活の一助になればうれしい限りです。

*1 第20回インターネット消費者取引連絡会資料「スマホゲームの動向」(消費者庁)
https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_policy/policy_coordination/internet_committee/pdf/160324shiry01.pdf
 *2 <https://www.pref.okayama.jp/uploaded/attachment/253797.pdf>
 *3 <https://www.pref.okayama.jp/uploaded/attachment/253798.pdf>