

登録までの手順

- ①右上のQRコードからWebページを取得する。
- ②「初めての方はこちら」を選択。
- ③新規会員登録を行う先生の管理用IDと児童・生徒用IDの2種類を発行します。
 - 「氏名」は登録される先生のお名前を記入してください
 - 授業で使う場合、用途は「みんなで作る」を選択してください
 - IDとパスワードは忘れないようにメモ等に控えておいてください
管理用IDは、一度作ったコンテンツの編集、削除、また公開・非公開、プログラム名などの変更ができます。
 - 「サブユーザー」は児童・生徒のお名前を記入してください
サブユーザー(児童・生徒)はメンバーIDでは、つくることだけができます。
 - 「プログラム名」は使われる授業などに沿って作成してください
 - 非公開を選ぶと、例えばゲームを作っているクラスの人たちだけで自分たちが作った問題であそぶことができます。
- ④TOPページをブックマークすることをお勧めします!



私たちが作った Webゲームを紹介します!

～「そのときあなたは どうする?」ゲーム～

私たちは日々「ものの選択」を行いながら生きています。そして少しだけ視野を広げてみると、その選択は周りの人にもものすごく影響を及ぼしていることがわかります。私たちの選択が環境や人々の生活に密接に関わっているということを知った上で行動すること、それを知らずに行動することは同じようで実は違います。ぜひ自分自身の行動が環境や社会に影響を及ぼしていることを児童・生徒のみなさんに気づいてもらえたらと考え、このゲームを作りました。

「そのときあなたは どうする?」ゲームを授業で使ってみませんか?!

https://www.aice-p.com/consumer/student_leader/game.html



こんにちは、大阪府消費者教育学生リーダー会です。
「大阪府消費者教育学生リーダー会」とは、消費者教育・啓発のリーダーとして活動できるように大阪府より研修を受けた大学生の団体です。このリーフレットは私たちが作りました!

長島巨輝／摂南大学
藤井優希／和歌山大学
浦野紗那／武庫川女子大学
神屋俊輔／大阪商業大学
中田景子／武庫川女子大学
渡邊果音／武庫川女子大学

リーフレットのデータは
こちらからダウンロードできます。



学生リーダー会 リーフレット 検索

キャラクター紹介



なまえ：さいふのフウちゃん
愛称：フウちゃん
消費者からお金を連想したので、財布のキャラクターになりました。エコでクリーンな、地球に優しいイメージを持たせるために、白色を選び、葉を持たせてみました。消費者教育に対して難しさなどを感じる事があるかもしれませんが、このキャラクターによって、優しさや柔らかさが伝わればうれしいです。
作者：長谷川望 (帝塚山学院大学)

この教材を使うと…!

- その吉：消費行動の大切さがわかる!
- その式：私生活でも意識するようになる!
- その参：一人一人の行動で世界が変わる!!



このゲームを通してみんなに消費の大切さをしてほしいな!



SDGs12番目の目標「つくる責任・つかう責任」が私たちにはあります。ゲームでの学びを通じて、「つくる」生産者だけでなく、「つかう」私たち消費者1人ひとりがより良い選択で地球の未来を作っていきましょう!

ゲームについて



「そのときあなたはどのようにする？」ゲームとは、私たち日々の消費行動について一度は経験しているであろう「ジレンマ」の問題を作って遊べるゲームです。

このゲームは「つくる」と「あそぶ」の2つの遊び方があります。

「つくる」では、自分の経験をもとに、「しっかりエコタイプ」「ちゃっかりエコもう一息!タイプ」「おっちょこちょいマイペースタイプ」の3つのタイプのジレンマの問題を作って、ウェブ上に公開することができます。作った問題は「あそぶ」で出題され、みんなと共有することができます。「あそぶ」では、ジレンマ問題に回答し、自分がどんなタイプの消費行動をしているのかを確認することができます。

選択のジレンマとは

「選択のジレンマ」とは、買い物をするときやサービスを受けるときに、どちらにするか迷ったり、どうしても1つに決められなかったりするような状況を指します。例えば、バナナを買うときに、ちょっと高いけれどフェアトレードのバナナを選ぶか、安いバナナを選ぶかといったことです。

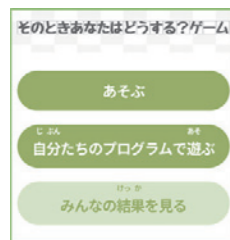
フェアトレードとは

直訳すると公正な貿易という意味です。市場の中には、とても安い賃金で働いて作られた商品があります。そこで労働環境を整備したり、適正な賃金を労働者に支払ったりすることで貧困のない公正な社会を目指しています。このように適正な環境で作られた商品にはパッケージにマークが貼られています。

ゲームで遊ぶ



大阪府消費者教育
学生リーダー会



① ホーム画面
児童・生徒が作った
問題でも遊べます。



② 遊ぶテーマや対象
年齢を選べます。



③ 3択の問題に5問答えます。



④ 選んだ答えから
消費行動タイプを
判定します。

私たちがこのWebゲームを授業で使って欲しいわけ



① 児童・生徒に当たり前のことを考えて欲しい

このゲームは「買う・使う・捨てる」といった消費行動について一度立ち止まって考えることができます。消費について考える授業が終わった後に、児童・生徒が私生活での買い物で、このゲームで経験したことを思い出しながら消費行動を行うことで、それは無意識に行えるようになり、大人になっても忘れない「感覚」となります。ぜひそのきっかけに、このWebゲームを利用して私生活での消費行動を改めて見直して欲しいなと思います。

② 授業内容によって問題のテーマを変えることができる

このゲームでは、出題される問題に「衣」「食」「住」「環境」「健康」「詐欺(騙されない)」「その他」の7つの幅広いテーマ設定を行っており、それらから好きなテーマを選んで(複数選択も可能)遊ぶことができます。また、上記の問題テーマに加えて、消費行動の段階に応じた、「購入」「利用」「廃棄」「その他」の4つに分類できます。

おすすめの教科:〔小学校〕生活・家庭科、〔中学・高校〕社会・家庭科、〔大学〕SDGs関連など

③ 先生が児童・生徒に向けてアンケートを作ることができる

アンケートを作ることによってアンケートを通してゲームに参加した児童・生徒が、どんなことを考え、どんなことを身につけたかを調査することができます。そして、その結果を皆さんで共有することで、より消費について考える時間を作ってもらえればと思います。



みんなの選択で未来は変えられる

さあ! これからの子ども達に希望を託そう!



冊子裏面に進む➡