「大学生期における消費者教育推進事業」に係る企画提案公募に対する質問への回答

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 質問 | 回答 |
| 1 | 〇仕様書P４「５．事業内容及び提案を求める事項（３）デジタルコンテンツ（令和２年度にリーダー会が制作した消費行動に関するウェブゲーム）等を活用し、大学生に効果的な消費者教育・啓発活動の実践を促すための支援」について  令和２年度にリーダー会が制作した消費行動に関するウェブゲームについて、これまでの実施状況や活用状況（課題やその修正点等があればそれも含めて）を知りたい。 | 「令和２年度にリーダー会が制作した消費行動に関するウェブゲーム」は、日々の消費行動のなかで経験する「選択のジレンマ」について、問題を作って遊ぶゲームです。  〇これまでの実施状況や活用状況  【令和３年度】  １．大阪府消費者フェア2021（ウェブ開催）に出展：11月13日（土）～12月６日（月）  ２．府内高等学校の家庭科の授業内で使用：２月14日（月）  詳細は以下ホームページをご確認ください。  ■大阪府消費者教育学生リーダー会「ボランティア活動」のページ  <https://www.aice-p.com/consumer/student_leader/volunteer.html>  〇課題や修正点  ・学校現場での活用を想定しているものの、活用実績が少ない  ⇒効果的な啓発手法について検討が必要  （上記「２」で本ゲームを使用した際に見つかった課題）  ・生徒間でタブレット等の操作能力に差があるため、進度の差が発生する  ⇒本ゲームの操作手順をまとめた手順書を作成するなどの対応が必要  ・「選択のジレンマ」について問題を作成するにあたり、高校生にとっては「選択のジレンマ」の理解が難しく、問題を作成できない生徒が多かった  ⇒問題の具体例を増やすなど、高校生がアイデアを出しやすくなるような工夫が必要 |
| 2 | 〇仕様書P６「６．提案にあたっての留意点（（１）～（４）共通）」  「事業の実施にあたっては、大学や事業者団体等の協力機関の状況を踏まえ、協議し行うこと。」について  「協力機関の状況」とは具体的にどのようなことか。また、どのように状況を確認すればよいか。 | コロナ禍において学生が消費者教育・啓発活動を実施する際、大学・事業者団体等で規定されている新型コロナウイルス感染拡大防止のためのガイドライン、方針等があればその規定を順守するなど、各協力機関の状況を踏まえて実施することを想定しています。  具体的には、リーダー会に所属する学生が課外活動を実施する際、必要に応じて大学に課外活動申請等を行うこと等です。各協力機関の状況については、各大学、事業者団体等のホームページ等で適切に確認を行ってください。 |