



第128号

門野 晶
KCCN 理事
消費生活相談員

「ペアワークとロールプレイで伝える消費者講座」

1. はじめに

消費生活相談員が行う啓発活動として、大学生を受講生とする若者向けの消費者トラブルに関する講座を担当する機会を得た。講座の進め方を検討するに際し、効果的な講義方法について考えた。

2. 講義の方法

講座を行うに際し、これまで自分自身が講義を受講する側になった時に感じていた経験も踏まえ、以下の点に注意した。

講義形式の講座では、講師の側が主体となって説明を行い、受講生に一方的に知識を伝えることになりがちである。このため、受講する側の知識の定着が図りにくく、その知識を実際に活用することも難しくなる。

また、講義ではパワーポイントを使って説明することが多い。今回もパワーポイントを使用することになった。パワーポイントは、講座のテーマや写真を示す場合には効果的である。しかし、画面に多くの情報を記載すると必然的に文字が小さくなり、受講生がパワーポイントの画面から情報を読み取ることは難しくなる。パワーポイントの画像をプリントして配布する場合も多いが、手元資料としてレジメを作成する方が活用しやすいのではないかと考えた。

そこで、今回の講座では、講師の側が受講生に知識を伝えることよりも、受講生がどう考えるかを引き出すことに重点を置き、受講生を主体とした講義方法を取り入れた。また、パワーポイントを作成する際も、表示する事項は講座の各テーマや受講生に伝えたい重要ポイントに絞り込み、受講生がパワーポイントの画面から一目で情報を得られる表示を心掛けた。

3. 講義の構成（60分講義）

（1）ペアワーク（10分）

ペアワークの進め方としては、まず、各受講生が講師の提示したテーマについて考え、自分の考えを所定のワークシートに記入する。次に、自分が考えた事項を、ペアとなった周囲の受講生と自分の言葉で伝え合う。周囲の受講生の考えで自分が気付いていない点があった場合は、自分のワークシートに追記する。更に、自分がワークシートに記入した事項を発表し、他の受講生とも考えを共有する。

今回の講座では、小学校から家庭科、社会科、情報の授業で消費者問題を学んできた大学生が、実際にどのような消費者トラブルを知っているかをテーマにペアワークを行った。

(2) ロールプレイ (20分)

ロールプレイは、実際の場面を想定した疑似体験を通して学習する方法である。消費者トラブルの実際や消費生活センターを介した問題解決のプロセスを知るには、ロールプレイで受講生自身がその役割を演じる方法が有効だと考えた。

今回の講座では、大学生が消費者トラブルに遭い、消費生活センターに相談してトラブルが解決できた事例を想定した台本を作成した。大学生役は受講生に担当してもらい、消費生活相談員役は講師が担当した。

ロールプレイ後は、ペアワークの場合と同様に、各受講生がロールプレイを通じて気付いたこと、トラブル防止のために注意すべきと考えたことをワークシートに記入した。そして、自分が考えたことを周囲の受講生と伝え合い、気付かなかった事項があれば追記した。更に、自分の考えを発表して他の受講生と共有した。

(3) 若者に多いトラブル事例の紹介 (25分)

今回の講座では、特に若者に多い消費者トラブル事例を4つ紹介した。講師から各事例の手口や問題点、消費生活センターでどのような解決が図れたかを具体的に説明した。

事例紹介の際も、受講生が一方的に講師の説明を聞くのではなく、ペアワークの場合と同様に、紹介した事例の中で、なぜ被害に遭ってしまうのか、被害を防止するためにはどんな力があればよいかを、各受講生が考えてワークシートに記入した。

そして、自分が考えたことを周囲の受講生と伝え合い、気付かなかった事項は追記し、自分の考えを発表して他の受講生と共有した。

講座の後半になると、各受講生が自主的に周囲の受講生と話し合う様子が伺えた。

4.おわりに

学校現場で消費者教育の取り組みが行われ、卒業後も各年代に応じた啓発活動が行われているが、消費者トラブルの手口は益々複雑化している。消費者トラブルを防止するには、時宜にかなった情報だけでなく、実践的な対処方法が必要である。

大学生は成人年齢となり、契約の主体として責任を負う立場にある。今回の講座で取り組んだ様に、自分で考えたことを言葉にすること、相手との対話の中でその考えを深めることは、消費者トラブルに直面した際にも自分で考えて決める力になると考える。

以上

(2025年2月)