

消費者教育デジタル教材連携ブック

公開されている教材も一緒に使おう

公開されている他の教材と連携すると、学習内容をより広げていくことができます。生徒により深い学びをもたらすための教材を紹介します。

テーマ	対象Unit	タイトル	提供元
全体	Unit 1~8	大人への道しるべ	文化庁
金融教育	Unit 3~7	高校生のための金融リテラシー講座	金融庁
金融教育	Unit 3~7	【中学生向け】大人になる前に知っておきたいお金の話	J-FLEC（金融経済教育推進機構）
金融教育	Unit 3~7	【高校生向け】大人になる前に知っておきたいお金の話	J-FLEC（金融経済教育推進機構）
著作権	Unit 1	デジタル時代の著作権を考える-豊かな文化を支える制度とは	未来の教室 STEAM Library
投資	Unit 7	自分にとってのお金、社会にとってのお金～金融、投資って何？ リスクとどう付き合えば良い？	未来の教室 STEAM Library
SDGs全般	Unit 9	SDGsと価値創造～探究の入口～	未来の教室 STEAM Library
エシカル消費	Unit 9	幸せな未来のためのチョコっと計画	未来の教室 STEAM Library
食品ロス	Unit 9	食品ロス削減ガイドブック(令和6年度版)	消費者庁
海洋プラスチックごみ	Unit 9	プラスチックごみと海洋汚染について考える～「科学の力」で海洋ごみ問題に取り組む株式会社ピリカの活動を事例に～	未来の教室 STEAM Library
海洋プラスチックごみ	Unit 9	海とともに拓く日本の未来	未来の教室 STEAM Library
海洋プラスチックごみ	Unit 9	生分解性プラスチック【日本語版のみ】/生分解性プラスチックは人々のどのようなニーズに応えられるか？	未来の教室 STEAM Library
エシカル消費 海洋プラスチックごみ	Unit 9	「身の回りのものができるまで」～何からできている？どんなふうにできている？～	未来の教室 STEAM Library
ごみ問題	Unit 9	「杜のスタジアム」にみる次世代都市づくりワークショップ版	未来の教室 STEAM Library
その他	Unit 1~4,8	ネット社会の歩き方	JAPET&CEC

大人の世界を知るために

文化庁

大人への道しるべ

成人すると何が変わらぬか。成人後に注意するべきことは何か？に力点を置いた短編マンガ教材です。税金や法律の事についても触れられていますが、「消費」「契約」や「ネットワークの使い方」など、消費者教育教材と連携できる部分が数多くあるコンテンツです。

コマ	タイトル
第1話	大人って何？
第2話	契約は人ととの約束
第3話	消費は賢く
第4話	クレジットカードの利用は慎重に
第5話	成年はお酒もOK？
第6話	SNSは便利で怖い
第7話	何に気をつけて選ぶべき？
第8話	アルバイトにもルールあり！
第9話	越えるとどうなる？103万円の壁
第10話	知っていた!?少年法の改正
第11話	自己破産は最後の切り札？
第12話	その動画、アップして大丈夫？



QRコードからもアクセスできます。

活用方法

基本的には黒字のコンテンツを利用します。

第2話、第3話は「契約」と「クーリング・オフ」についての補助教材としてUnit 2で利用できます。

第4話はクレジットカードの使い方について紹介しており、Unit 5で利用できます。また第11話はクレジットカードなどでお金を使い過ぎてしまった場合の事例となります。

第6話、第12話はSNSでのトラブルに関するもので、Unit 1で利用できます。

第7話は「情報の選び方」をテーマとし、主体的に情報を選ぶ場合の補助教材としてUnit 8で利用できます。

第8話は、Unit 4の参考としてお使いください。

グレー文字のコンテンツの利用については、「総合的学習の時間」または「総合的探究の時間」などで、「成人」をテーマとした学習への利用が考えられます。基本的には短時間で読める内容ですので、授業中にも利用可能です。もちろん事前学習での利用もできます。

金融リテラシーを身につけよう 1

金融庁

高校生のための金融リテラシー講座

働いて得たお金を「消費」や「貯蓄」「投資」などに、どの様に割り振るのかを考えるための教材です。消費者教育教材では取り上げなかった「ローン」などについても取り上げています。金融について考える入口－リテラシーとして使えるコンテンツです。

コマ	タイトル
第1章	家計管理とライフプランニング ～働く「稼ぐ」ことと将来設計について
第2章	「使う」
第3章	「備える」～社会保険制度と民間保険
第4章	「貯める・増やす」～資産形成
第5章	「借りる」
第6章	金融トラブル
第7章	まとめ



QRコードからもアクセスできます。

活用方法

Unit 5～7で利用できるコンテンツです。特に第4章はUnit 7をもっと詳細に学習したい場合に使える情報を多く含んでいます。

また第3章、第5章は消費者教育教材では取り上げていない「保険」と「奨学金」について触れています。また第6章では金融トラブルが発生した場合の対処法なども説明していますので、授業が終わった後の発展など、自学・自習教材としても活用できます。

金融リテラシーを身につけよう 2

J-FLEC
(金融経済教育推進機構)

大人になる前に知っておきたいお金の話 [【中学生向け】](#) [【高校生向け】](#)

働いて得たお金を「消費」や「貯蓄」「投資」などに、どの様に割り振るのかを考えるための教材です。消費者教育教材では取り上げなかった「ローン」などについても取り上げています。金融庁のものと同じく、金融について考える入口ーリテラシーとして使えるコンテンツです。

コマ	タイトル
第1章	【はじめに】金融リテラシーってなに？
第2章	【使う】 生活設計（ライフプランニング）
第3章	【使う】 中：家計管理と決済 高：家計管理とキャッシュレス
第4章	【貯める・増やす】 中：資産形成の基本 高：資産形成の基本（長期・積立・分散）
第5章	【備える】 中：保険の仕組み 高：社会保険と民間保険
第6章	【借りる】 中：ローン・クレジット 高：ローン・クレジット、奨学金
第7章	【注意】金融トラブル



中学生向け



高校生向け

QRコードからもアクセスできます。

活用方法

Unit 5～7で利用できるコンテンツです。特に第4章はUnit 7をもっと詳細に学習したい場合に使える情報を多く含んでいます。

また第5章、第6章は消費者教育教材では取り上げていない「保険」と「奨学金」について触れています。また第7章では金融トラブルが発生した場合の対処法なども説明していますので、授業が終わった後の発展など、自学・自習教材としても活用できます。

もっと深く著作権について学びたい

STEAM Library

デジタル時代の著作権を考える-豊かな文化を支える制度とは

著作権に関連したテーマを題材に、クリエイターがどの様に収入を得ているのか、コンテンツビジネスはどの様になっているのかを知ることで、「著作権」の必要性について学べるようになっています。不正利用を防ぐため何が必要なのかななど、著作権について深く考えるためのコンテンツとして利用できます。

コマ	タイトル
1コマ目	イントロダクション／文化の豊かさとは？
2コマ目	豊かな文化を支えるための諸制度①
3コマ目	豊かな文化を支えるための諸制度②
4コマ目	クリエイターと収入①
5コマ目	クリエイターと収入②
6コマ目	コンテンツ産業のビジネスモデル①
7コマ目	コンテンツ産業のビジネスモデル②
8コマ目	著作権制度の現在①
9コマ目	著作権制度の現在②
10コマ目	著作権制度の未来①
11コマ目	著作権制度の未来②



QRコードからもアクセスできます。

活用方法

Unit 1で学習する「著作権」についてより深く学べます。本来はこのコンテンツだけで11回の授業を行えるだけのボリュームがあります。そのため、生徒に考えて欲しい部分に焦点を絞って動画を提示する方法や、生徒のグループで著作権についての検討を行う場合に、グループ単位で視聴してもらうなどの使い方が良いでしょう。幾つかの動画をピックアップしておき、事前に動画視聴をさせておく反転学習にも活用できます。

逆に消費者教育教材のUnit 1に収録された著作権についての動画を視聴した後に、「総合的学習の時間」または「総合的探究の時間」などでこちらの教材を使った授業に繋げることもできます。

もっと深く投資について学びたい

STEAM Library

自分にとってのお金、社会にとってのお金
～金融、投資って何？ リスクとどう付き合えば良い？

金融の中でも「投資」に重点を置いたコンテンツです。特に1コマ目から6コマ目までは消費者教育教材ではあまり深く取り扱っていない内容ですので、補足的に利用することで、生徒に対して「なぜ投資を行う必要があるのか？」について考えるきっかけを与えられます。

コマ	タイトル
1コマ目	お金はたくさんあった方がいい？
2コマ目	お金に働いてもらう
3コマ目	投資をする人が増えている？
4コマ目	私たちの貯めたお金は役に立っている？
5コマ目	貯めたお金で社会を作る？
6コマ目	社会のために私たちができること
7コマ目	リスクって何だろう？
8コマ目	リターンって何だろう？
9コマ目	リターンはどう決まる？
10コマ目	リスクは減らせる？



QRコードからもアクセスできます。

活用方法

対象となるのはUnit 7です。投資やリスクについてより深く学ぶために、全て視聴できれば良いのですが、特に理解するのが難しい「リスクとリターン」について知ることを目的として、7から10コマ目を視聴する方法もあります。事前に動画視聴をさせる反転学習を行い、Unit 7での「投資シミュレーター」と繋げることで、学習に活用することができます。

もっと深くSDGsについて学びたい

STEAM Library

SDGsと価値創造～探究の入口～

SDGsに関連したテーマを題材に、素晴らしいアイデアで他者と協働しながら新しい未来を作る「価値創造」に着目したコンテンツです。生徒がSDGsにチャレンジする際の、ベースとなる考え方を詳しく知るためのコンテンツとして利用できます。

コマ	タイトル
1コマ目	私と世界の幸せ
2コマ目	健康と人類～SDGsの今昔未来物語～
3コマ目	水と人類
4コマ目	食と人類
5コマ目	人々の不平等
6コマ目	人々の多様性～SDGsの今昔未来物語～
7コマ目	人々の包摶
8コマ目	世界を豊かに
9コマ目	世界をグリーンに
10コマ目	世界を健やかに
11コマ目	アイデアの魅力を表現しよう
12コマ目	料理提供方法と情報技術
13コマ目	中小企業のこれから
14コマ目	食を入口にして未来を探究する



QRコードからもアクセスできます。

活用方法

Unit 9を対象にしています。SDGsについて生徒に考えて欲しい部分に焦点を絞って動画を提示する方法や、生徒のグループでSDGsアクションを考える場合に、グループ単位で視聴してもらうなどの使い方が良いでしょう。

幾つかの動画をピックアップしておき、事前に動画視聴をさせておく反転学習にも活用できます。

逆にUnit 9の動画視聴を入口として利用し、「総合的学習の時間」または「総合的探究の時間」など、こちらの教材を使用しての探究学習に繋げることもできます。

もっと深くエシカル消費について学びたい

STEAM Library

幸せな未来のためのチョコっと計画

「フェアトレード」をキーワードにした場合に上位に現れる「チョコレート」を題材としたコンテンツです。生徒の身近にある「チョコレート」を通して、フェアトレードやエシカル消費について学ぶことができます。SDGsにチャレンジする際に知っておきたい考え方を、詳しく知るためのコンテンツとして利用できます。

コマ	タイトル
1コマ目	チョコレートがつなぐ物語
2コマ目	甘くないチョコレートの話
3コマ目	チョコレートから世界をのぞく
4コマ目	チョコレートの旅
5コマ目	皆が幸せになるお買い物って何だろう
6コマ目	幸せなチョコレートのために
7コマ目	チョコレートがつなぐ未来
8コマ目	私達がつなぐ未来①
9コマ目	私達がつなぐ未来②



QRコードからもアクセスできます。

活用方法

Unit 9が対象です。このコンテンツは身近なものを通して考えるため、様々な視点からSDGsについて学ぶことができます。生徒に考えて欲しい部分に焦点を絞って動画を提示する方法や、生徒同士でSDGsアクションを考える場合に、グループ単位で視聴してもらうなどの使い方が良いでしょう。

幾つかの動画をピックアップしておき、事前に動画視聴をさせておく反転学習にも活用できます。

STEP UP & JUMP UP

もっと深く食品ロスについて学びたい

消費者庁

食品ロス削減ガイドブック(令和6年度版)

食品ロスについての情報がまとめられた書籍です。電子ブック形式で公開されています。食品ロスの現状や、消費者が取り組める内容、民間企業や各種団体が取り組んでいる内容が網羅されています。SDGsについて考えるためのデータを入手できるコンテンツとして利用できます。

コマ	タイトル
第1章	情報編
第2章	実践編（消費者）
第3章	実践編（事業者・団体）



QRコードからもアクセスできます。

活用方法

Unit 9が対象です。食品ロスに関する情報が満載です。そのため、グループワークでSDGsアクションを考える場合に、必要な数値や、既に行われている取り組みなどを知ることのできる資料集として活用できます。

もっと深く海洋プラスチックごみについて学びたい 1

STEAM Library

プラスチックごみと海洋汚染について考える

～「科学の力」で海洋ごみ問題に取り組む株式会社ピリカの活動を事例に～

プラスチックごみによる海洋汚染について考えるコンテンツです。特に1コマ目から6コマ目までは消費者教材ではあまり深く取り扱っていない内容ですので、補足的に利用することで、生徒に対して「なぜ投資を行う必要があるのか？」について考えるきっかけを与えられます。

コマ	タイトル
1コマ目	海洋汚染に対する新たな視点を得る
2コマ目	社会課題や自分の興味関心を探究する



QRコードからもアクセスできます。

活用方法

対象となるのはUnit 9です。海洋プラスチックについて、動画2～4で「海洋ごみ問題」に取り組んでいる人物へのインタビューをしています。

また「360度動画」として日本の海岸に打ち上げられたプラスチックごみの様子を撮影した動画2本が上げられています。この問題を認識するための動画として、授業中に電子黒板上で再生するなどの活用方法が考えられます。

もっと深く海洋プラスチックごみについて学びたい 2

STEAM Library

海とともに拓く日本の未来

海洋をテーマにしたコンテンツです。その中の一部として海洋プラスチックごみについて扱っています。関連教材として長崎大学水産学部の附属練習船「長崎丸」が撮影した動画なども公開されています。海洋プラスチックごみの現状について研究分野からの提言を知ることができます。

コマ	タイトル
1コマ目	総論～水産と海洋のこれから
2コマ目	海の生態系保全のための取り組み
3コマ目	海を調べる技術:海と海洋生物の生態を知る
4コマ目	未来と人の健康を脅かす海洋ゴミ、マイクロプラスチックと海洋観測
5コマ目	再生可能エネルギー開発のフィールドとしての海洋:養殖と海洋工学の連携



QRコードからもアクセスできます。

活用方法

Unit 9が対象です。4コマ目「未来と人の健康を脅かす海洋ゴミ、マイクロプラスチックと海洋観測」を利用します。

本来は海洋資源について考えるコンテンツですが、その中で海洋プラスチックごみについて扱っている動画のみを連携して使用することで、消費者教育教材に不足している部分を補うことができます。

授業中に電子黒板に映し出す活用や、事前に動画視聴をさせておく反転学習にも活用できます。

もっと深く海洋プラスチックごみについて学びたい 3

STEAM Library

生分解性プラスチック【日本語版のみ】

生分解性プラスチックは人々のどのようなニーズに応えられるか？

プラスチックごみ問題を解決する手法の1つとして開発された「生分解性プラスチック」について紹介するコンテンツです。海洋プラスチックごみ問題を含めて、どこまでごみ問題を解決できるのかについて学ぶ資料として活用することができます。

コマ	タイトル
1コマ目	生分解性プラスチック：バイオマスプラスチックとは何か？
2コマ目	生分解性プラスチック：生分解性プラスチックをどう定義するか？
3コマ目	生分解性プラスチック：プラスチックにはどのようなニーズがあるか？
4コマ目	生分解性プラスチック：生分解性プラスチックはどのようなニーズに応えるか？
5コマ目	生分解性プラスチック：自分たちのプレゼンテーションに魅力はあるか？



QRコードからもアクセスできます。

活用方法

対象となるのはUnit 9です。プラスチックはどの様な場所に使われているのか、その中で生分解性プラスチックはどの様なニーズを満たすのかについて学ぶことができます。生徒のグループでSDGsアクションを考える場合に、グループ単位で視聴してもらうなどの使い方が良いでしょう。

幾つかの動画をピックアップしておき、事前に動画視聴をさせておく反転学習にも活用できます。

逆にUnit 9の「海洋プラスチックごみ」の動画視聴を入口として利用し、「総合的学習の時間」または「総合的探究の時間」など、こちらの教材を使用しての探究学習に繋げることもできます。

もっと深くモノのできかたについて学びたい

STEAM Library

「身の回りのものができるまで」 ～何からできている？どんなふうにできている？～

エシカル消費やプラスチックごみ問題を考えるために、「何からできているのか」について知ることは重要です。このコンテンツでは食べ物や衣類、プラスチックなどの身の回りにあるものがどの様にしてできているのかを知ることができます。

コマ	タイトル
1コマ目	導入 ～身のまわりのものに目を向けてみよう～
2コマ目	何からできている? 食べ物（豆腐・マヨネーズ）
3コマ目	どんなふうにできている? 食べ物（野菜・魚）
4コマ目	何からできている？ 衣類
5コマ目	何からできている？ プラスチック
6コマ目	何からできている？ 紙
7コマ目	まとめ ～自分の身の回りのものが何で、どのようにできているか調べてみよう～～身の回りのものは、これまでどのような科学の利用や技術の改善でできているか考えてみよう～



QRコードからもアクセスできます。

活用方法

対象となるのはUnit 9です。黒字のコンテンツを利用します。
衣類のでき方については「エシカル消費」の文脈で視聴することで、どういう問題点があるのかを考える指標となります。

またプラスチックのでき方を知ることで、身の回りにあるプラスチックがどうしてゴミ問題を引き起こすのかを考える基点とすることができます。

どちらも生徒同士でSDGsアクションを考える場合に、グループ単位で視聴してもらうなどの使い方が良いでしょう。

幾つかの動画をピックアップしておき、事前に動画視聴をさせておく反転学習にも活用できます。

もっと深くゴミ問題について学びたい

STEAM Library

「杜のスタジアム」にみる次世代都市づくり ワークショップ版

都市設計をテーマにしたコンテンツです。中学校版、高校版も展開されていますが、このワークショップ版では手を動かして何かを作ることを目的としています。

特に3コマ目は「ゴミ問題」に焦点を当て、「アップサイクル」をキーワードとした活動をしています。

コマ	タイトル
1コマ目	国立競技場と都市計画
2コマ目	建築技術と設計
3コマ目	都市設計と問題点



QRコードからもアクセスできます。

活用方法

Unit 9が対象です。3コマ目「都市設計と問題点」を利用します。

ゴミとして捨てられる物を利用し、そこに新たな価値を持つ製品として生まれ変わらせる目的とした活動を紹介しています。生徒同士でSDGsアクションを考える場合に、グループ単位で視聴してもらうなどの使い方が良いでしょう。

授業中に電子黒板に映し出す活用や、事前に動画視聴をさせておく反転学習にも活用できます。

その他：情報リテラシーに対応した動画集

JAPET&CEC

ネット社会の歩き方

Unit1～4,8で活用可能なネット社会で必要となる情報リテラシーなどについて解説している動画集です。指導案やワークシートも用意されていますので、より詳しく学習を行いたい場合に参考資料として利用することのできるコンテンツです。



QRコードからもアクセスできます。

活用方法

短い動画であれば2分程度。長いものだと10分を超える動画が140本近く集められています。
利用したい動画を探し、授業内で利用する、または幾つかの動画をピックアップしておき、事前に動画視聴をさせておく反転学習でも活用できます。