

生成 AI を活用した消費者教育についての考察と提案

鳴門教育大学大学院学校教育研究科

重野 亮太

1. はじめに

最近では、生成 AI を教育に導入する取り組みが多く見られる。その取り組みについても、教員の働き方を改善することを目的とした校務の自動化への導入や、児童生徒の学び方の改善や多様化を目的とした学習への導入など、導入方法についても多岐にわたっている。

消費者庁（2025a）によると、消費者教育においても生成 AI を活用することについて、多様な意見を取り入れることにより、何が正しいのかをしっかりと判断していくための教育を基本に、教材への AI 技術の活用を適切に進めていくことは重要であるとしている。

多様な意見を取り入れたり、情報を収集したりすることによって、批判的に物事をみる批判的思考力の必要性については、消費者教育において、以前より指摘されていたが、その情報収集や批判的思考力の一助として、生成 AI が検討されるようになった背景の一つとして、ダークパターンや消費行動のデジタル化などが挙げられる。消費者庁（2025b）によると、ダークパターンについて、消費者を特定の意思決定に誘導するウェブサイトの表示やデザインの呼称とされている。例としては、カウントダウンタイマーを表示することで、消費者が慎重に意思決定することを妨げるウェブデザインや定期購入などの事前選択済のチェックボックスが見えにくくなっているものなどが挙げられる。

このようなダークパターンについては、「事前選択」に該当するものが多く、消費者がものやサービスを選択する段階において、慎重な意思決定を行う必要性が増しているのである。消費者教育においては、従来行われている多様な意見を取り入れたり、情報を収集したりすることによって、批判的思考力を働かせる教育に加えて、生成 AI を取り入れることにより、自分が持ち得なかった視点や情報についても検討し、より良い選択に繋げる実践が求められると考える。

本稿では、現在行われている生成 AI を活用した授業実践をもとに、今後の消費者教育において、生成 AI をどのように活用することで、効果的な学習となるのかについて検討し、提言することを目的とする。

2. 教育現場と生成 AI

生成 AI を教育現場において用いることに関しては、様々な議論がなされている。文部科学省(2024)は「初等中等教育段階における生成 AI の利活用に関するガイドライン」において、児童生徒が学習活動で生成 AI を利活用する場面における基本的な考えは、「生成 AI と人間との関係を対立的に捉えたり、必要以上に不安に思ったりするのではなく、生成 AI は使い方によって人間の能力を補助、拡張し、可能性を広げてくれる有用な道具になり得るこ

とを理解した上で、発達の段階や情報活用能力の育成状況に十分留意しつつ、リスクや懸念に対策を講じた上で利活用を検討すべきである」としている。また、基本的な利活用の場面として、「問題を発見し、課題を設定する場面、自分の考えを形成する場面、異なる考えを整理したり、比較したり、深めたりする場面等での利活用」を例示している。したがって、生成 AI については、発達の段階や情報活用能力の育成状況をもとに、従来行われているタブレット端末を使用した学習やプレゼンテーションソフトを使用した発表学習などと同様に、一つの学習ツールとして使用することは有用になる可能性があると言えるのである。このように、利活用の場面が様々に挙げられる生成 AI を使用した授業について、田中 (2023) では、「仮説検証型」「創作表現型」「実践実習型」の 3 つの分類を提案し、生成 AI を活用した探究的な学習の学習モデルとしている。

田中 (2024) によると、仮説検証型の探究的な学習は、生徒が自らの思考を深め、理解を深化させるための重要な方法であるとしている。この学習方法は特に社会科や理科の授業に適しており、生徒は現実世界の問題について仮説を立て、データを収集し分析し、そして結論を導き出す。生成 AI については、この生徒主体の学習プロセスを向上させ、効率化する可能性を持つとしている。創作表現型の探究的な学習は、生徒が自身の感受性や創造性を発揮し表現する場となるとしている。この学習方法は生徒主体の創作活動や表現活動を伴う国語科や英語科、美術科での活用が考えられている。生成 AI については、この学習方法をより創造的な思考を豊かにする効果の可能性があるとしている。実践実習型の探究的な学習は、生徒に実践的なスキルや知識を実践の中で習得させることを目的としている。この学習方法は特に、総合的な探究の時間や特別活動での活用に効果的であると考えている。

これらを踏まえると、学校現場において、生成 AI を活用する方法や場面は、多様に検討されており、使い方によっては、自身が持つ能力を補助、拡張し、可能性を広げてくれる学習アプリやプレゼンテーションソフトなどと同じ有用な道具になり得ると言える。しかしながら、生成 AI を活用した授業や学習に対して、不安視する意見も数多く存在する。文部科学省 (2025) の教育委員会に対する調査によると、生成 AI のリスクの認識として、「子供が誤情報、偽情報を鵜呑みにすること」、「セキュリティ、機密情報・個人情報の流出」、「著作権等の知的財産権の侵害」、「ハルシネーション (事実と異なることを最もらしく回答する現象)」、「発達段階における子供の思考力の低下」などが多く挙げられている。

したがって、生成 AI を活用した消費者教育を検討するにあたって、児童生徒の発達段階や情報活用能力の育成に十分留意し、リスクや懸念に対策した教材開発が求められる。

3. 消費行動と生成 AI

消費者教育に対して、生成 AI を効果的に導入する方法を検討するために、教育現場と生成 AI の関係性について考察したが、消費者教育では、実生活や今後の生活において、どのような消費行動を行うことがより良い消費生活につながるのかを意識する観点を常に持つ必要がある。したがって、学校内や授業内で完結するような学習ではなく、今後の実生活

の消費行動においても、活用できる学習が求められる。実際に、最近のオンラインショッピングサイトでは、AI を使ったチャットボットがサイトや商品の案内をしてくれる機能や消費者の買い物履歴のアルゴリズムをもとにおすすみを表示してくれるレコメンド機能などが実装されている。

このようなAIを用いたチャットボットやレコメンド機能について、Mogaji & Jain(2024)は、消費者の意思決定プロセスを支援する一方で、技術の利便性や能力に依存する可能性や消費者の批判的思考の必要性、アルゴリズムのバイアスと倫理的な懸念などの観点から情報源の偏りを生み出してしまう可能性を示唆している。特に技術の利便性や能力に依存することにより、AI 主導の提案を批判的に評価したり、代替案を検討したりすることなく、意思決定を行なってしまう可能性がある。この影響により、個人が独立して考える能力や多様な視点を求める能力が制限されると考えられている。

これらを踏まえると、生成 AI を消費行動の場面において使用する際、消費者の意思決定を支援する効果がある一方で、消費者が生成 AI の技術や能力に依存することによって、本来は多様な視点や情報を検討するために用いる生成 AI が、消費者が持つ考える能力や多様な視点を求める能力を制限する可能性がある。したがって、消費者教育において、生成 AI を活用する際、消費者教育が育成を目指す批判的思考力を制限する可能性を踏まえた上で、教材の開発を目指す必要がある。

また、生成 AI を活用することで、批判的思考力の育成を目指す取り組みも行われている。Liu (2024) によると、生成 AI を活用したディベート学習では、人間同士のディベートと比較して、競争的な雰囲気がなく、リラックスした状態で、多くの主張を考え出すことが可能となった。また、生成 AI を用いることによる多様な視点の提供によって多くの立場から考える態度の向上や論理的思考モデルの提示による物事を正確に考える自信の向上、情報源に対する意識の向上による客観的な意思決定の向上が結果として見られた。つまり、人間同士では競争的な雰囲気となり、限定的な主張になる傾向にあるディベートも生成 AI を活用することで、情報源や多様な視点を意識した多くの主張を行う態度の向上が見られたのである。

4. 消費者教育と生成 AI

生成 AI について、消費者教育における有用な活用について検討することを目的に、教育現場と消費行動との関係性について考察した。まとめると、表 1 の通りである。

生成 AI 活用による懸念・リスクについては、多くが発達の段階や情報活用能力の育成状況に十分留意することによって、対策することができる。しかし、発達の段階や情報活用能力については、児童生徒によって異なり、授業者がそれらをすべて把握することは困難であると考えられる。この問題に対して、生成 AI を API 連携し、事前プロンプト指定を行うことによって、児童生徒に合わせた回答を生成 AI に求めることができるのではないかと考えた。

表 1 生成 AI 活用による有用性と懸念

	生成 AI 活用による有用性	生成 AI 活用による懸念・リスク
教育現場	<ul style="list-style-type: none"> ・学習プロセスの効率化 ・創造的な思考の拡張 ・人間関係が気にならない ・多様な視点の提供 ・情報源に対する意識の向上 	<ul style="list-style-type: none"> ・誤情報、偽情報を鵜呑みにする ・セキュリティや個人情報の取り扱い ・著作権等の侵害 ・ハルシネーション ・思考力の低下
消費行動	<ul style="list-style-type: none"> ・意思決定の支援 ・チャットボット機能 ・レコメンド機能 	<ul style="list-style-type: none"> ・技術や能力に対する依存 ・個人が独立して考える力の制限 ・情報源の偏り

重野・坂本(2025)では、家庭科の意思決定プロセスにおける選択基準の明確化において、チャットボットと主体的な対話を行うためのウェブアプリケーションを実装した(図1)。

このチャットボットの実装には、HTML、CSS、GAS を用いており、チャットボットの処理については、Gemini API を使用している。Gemini API については、年齢制限等の規約があることから、対象とする児童生徒の年齢を考慮して、別の生成 AI を使用することも検討する必要がある。また、事前プロンプト指定を HTML 上で行っており、このチャットボットに対しては、「あなたは親切で役立つ消費者教育の教師です。今回の課題のテーマは商品(授業者が商品名を記入することも可能)を購入する際の判断基準を探そうです。回答は簡潔に、中学生が主体的に対話して考えを深めていけるようにしてください。また、テーマに関係のない話題については『テーマに関係あるかよく考えよう!』と返答してください。」を入力している。

本稿では、このウェブアプリケーションを活用した中学校技術・家庭科(家庭分野)における商品選択を行う際の意思決定の力を育む消費者教育を次項に提案する。

AI チャット

あなた: 通学用のカバンを選択する時、デザインと価格の安さ以外にどのような選択基準がありますか？

AI: デザインと値段もいいけど、通学カバンを選ぶ時は、それ以外にも大事なポイントがあるよね！例えば…
****機能性:** **教科書やノート、PCなど、必要なものがきちんと入る大きさ？ 仕分けしやすいポケットはある？ 雨に強い素材？ 丈夫で長持ちしそう？
****使いやすさ:** **背負い心地は？ 肩や背中に負担がかからない？ 持ち手はしっかりしてる？
****安全性:** **反射材がついてる？ 防犯面を考慮した工夫はある？
 これらの点を考えて、自分にとって本当に「使いやすい」「安心できる」カバンなのかを考えてみよう！友達と意見を交換して、それぞれの考え方の違いも見よう！

あなた: 肩に負担がかからないような素材とはどのような素材ですか？

AI: 肩への負担軽減を考えるなら、軽くて通気性の良い素材が良いね。具体的には、綿100%や、ポリエステルと綿の混紡素材などが考えられるよ。例えば、綿100%のカバン(肩紐の紐の部分が綿)や、ポリエステルと綿の混紡素材のカバン(肩紐の紐の部分が綿)などがあるよ。中身の重さや、背負い心地なども考えてみよう！

図 1 実装した AI チャットボットのアプリケーション

5. 提案（生成 AI を活用した商品選択を行う際意思決定の力を育む消費者教育）
- 生成 AI を活用した商品選択を行う際意思決定の力を育む消費者教育について、ワークシート（図 2）と授業の展開を以下に示す。
- （ワークシート）

お買い物シミュレーションをしよう！

何を重視してその商品を買いたい？
(選択基準)

を買います！

☆ダイヤモンドランキングを使って、考え出した選択基準を順位づけてみよう！

☆ここまでの学習をもとに、購入したい商品の特徴を考えてみよう！

選択基準	商品の特徴

☆他の人の意見やチャットボットとの対話を踏まえて、選択基準や商品の特徴をどのように変化させると、より良くなるのかについて考えよう！

☆この授業では、購入したい商品の選択基準について、順位を出したり、これまでの買い物を振り返ったりする活動を通して、購入したい商品の特徴を考えました。自分にとって良い商品購入につながると感じますか？ 振り返って考えてみよう！

() 年 () 組 氏名 ()

図 2 ワークシート

- （授業の流れ）
- ① 自分が購入したいと思う商品を選択する。
 - ② 選択した商品を購入する時に、何を重視して買いたいのかを自分や家族のこれまでの消費生活をもとに考える。この重視したいポイントのことを選択基準と表現する。
 - ③ 自分が考え出した選択基準以外の重視したいポイントをチャットボットと対話し、考える。
 - ④ 考え出した選択基準について、思考ツールのダイヤモンドランキングを活用して、順位付けを行う。
 - ⑤ ダイヤモンドランキングをもとに上位 5 つを購入したい商品に対する選択基準とし、各選択基準をもとに理想的な商品の特徴を考える。
 - ⑥ 各選択基準をもとに考えた理想的な商品の特徴について、ペアワークやグループワークで共有し、互いの選択基準や商品の特徴の中で、疑問に思ったことや提案等をする。
 - ⑦ 自分の考えとペアワークやグループワークで得られた意見を踏まえて、選択基準や商品の特徴について、チャットボットと対話し、より良い考えを記入する。
 - ⑧ ここまでの活動を通して考えた選択基準と商品の特徴について、ペアワークやグループ

ワークで共有する。

⑨ 学習の活動を振り返る。

生成 AI を活用した授業展開の一例を示した。この授業展開については、中学校の家庭科の授業をもとに想定している。時間の配分については、合計 2 時間の授業が適切であると推測する。また、本授業の特徴を以下に示す。

(授業の特徴)

1. 生成 AI を使用する頻度

提案する授業について、生成 AI を使用するタイミングは 2 回としている。理由として、重野・坂本は、チャットボットの特性上、主体的に取り組めば取り組むほど、質問したい項目が増え、結果的に時間を要し、生成 AI の習熟度によって時間に対する学習効果の差が変化する可能性があることを挙げる。つまり、生成 AI の使用頻度の高い学習者は、主体的にチャットボットと対話を行い、時間をかけて思考の深化を行う可能性は高い。一方で生成 AI の使用頻度の低い学習者は、チャットボットとの対話による思考の深化に、時間をかけても限界がある可能性が推察できるのである。

2. 従来の学習との違い

提案する授業について、従来の学習との大きく異なる点は、購入したい商品を候補の中から選択するのではなく、購入したい商品の特徴を考える点にあると考える。購入し

たい商品を候補の中から選択する形式の従来の学習(図 3)では、具体性を持っていて、実際の買い物のように、いくつかある商品の中から選択するという体験ができる。しかし、商品の候補の特徴に偏りが生じ、もっともらしい候補が生まれる傾向があることや現在のようにインターネットショッピングが普及した買い物では、少ない候補の中から商品を選択するよりも莫大にある候補の中から商品を選択することのほうが多い傾向にあることが推察される。したがって、提案する学習のように、自分が購入したいと思う商品の特徴を考え出すことが、これからの消費生活において活用することができ、より良い選択につながると考える。



図 3 従来の学習の一例(東京書籍 2025)

3. 生成 AI の活用による批判的思考力の育成

生成 AI については、技術の利便性や能力に依存することにより、使用者が持つ批判的思考力を制限する可能性が示唆されている。一方で、ディベート学習の事例では、適切に活用することで批判的思考力を向上させる可能性も考察されている。

提案する学習について、HTML 上に事前プロンプトを指定することで、児童生徒によって異なる発達段階や情報活用能力に対して、適切に対応することを可能にしている。また、授業課題とは関係のない質問に対しては、答えないように指定していることから安全性も確保することができると考える。実際に、向田ら（2024）においても、事前プロンプト指定することによって、小学校の総合的な学習の時間の授業で、安全に生成 AI を使用することができたと効果を示している。

7. おわりに

本稿では、現在行われている生成 AI を活用した授業実践をもとに、今後の消費者教育への効果的な活用の仕方について、授業の提案の一例をもとに検討した。生成 AI を活用した学習については、児童生徒によって異なる発達段階や情報活用能力、問題解決能力を理由に懸念する意見も見られる。また、実際に生成 AI が誤った回答を出力したことにより、児童生徒の誤答につながったというケースをメディアなどで耳にすることもある。しかし、インターネットショッピングを筆頭に、生成 AI を使用したチャットボットやレコメンド機能は各サービスにおいて実装が進んでいる。このような消費社会をこれから生きていく世代にとって、生成 AI を避けるのではなく、正しく使いこなし、理解するという姿勢が重要であると考えられる。したがって、本稿では、中学校の家庭科における消費者教育の授業を提案したが、このような授業を実践していくにあたって、教育課程全体で生成 AI を使用する機会を設ける必要がある。生成 AI との関連性が高い分野である消費者教育における、生成 AI を取り入れた教育実践は、生成 AI を活用する教育のパイロット的な取り組みとなり、教育課程へ働きかける一因となり得る。今後は、提案した授業や生成 AI を API 連携したチャットボット等の開発を深め、実際の教育現場での活用を行い、効果検証を行う必要がある。

（参考文献）

消費者庁：第 6 期消費者教育推進会議 取りまとめ（案）（2025a）

<https://www.caa.go.jp/policies/council/cepc/meeting_materials_6/assets/consumer_education_cms203_20250916_02.pdf>（参照 2025-10-03）

消費者庁：いわゆる「ダークパターン」に関する取引の実態調査 リサーチ・ディスカッション・ペーパー（2025b）

<https://www.caa.go.jp/policies/future/icprc/research_010/assets/caa_futurer101_0407_01.pdf>（参照 2025-10-04）

文部科学省：初等中等教育段階における生成 AI の利活用に関するガイドライン（2024）
<https://www.mext.go.jp/content/20241226-mxt_shuukyo0_2-000030823_001.pdf>（参照 2025-10-04）

田中博之：生成 AI と学校教育—学校現場での生成 AI の活用—, Educasphere, 全国公立学校教頭会（2023） <[https://kyotokai.jp/wp/wp-content/uploads/2023/11/61011_第11号_14_連載テーマ2_\(田中先生\).pdf](https://kyotokai.jp/wp/wp-content/uploads/2023/11/61011_第11号_14_連載テーマ2_(田中先生).pdf)>（参照 2025-10-03）

田中博之：生成 AI を生徒が探究的な学習において活用する学習方法に関する一考察, 早稲田大学大学院教育学研究科紀要 第 34 号：33-44（2024）

文部科学省：令和 6 年度 次世代の学校・教育現場を見据えた先端技術・教育データの利活用推進（実証事例を踏まえた先端技術の活用方法・諸外国の先端技術の動向に関する調査研究）成果報告書 第 II 部 学校教育における生成 AI の利活用推進に向けた調査研究（2025）
<https://www.mext.go.jp/content/2025414-mxt_shuukyo01_000033776_03.pdf>（参照 2025-10-04）

Liu, Xinyuan：生成 AI による批判的思考態度に関する研究-ChatGPT によるディベート教育を通じて-, 経済論叢（京都大学）第 198 巻, 43-62
<https://www.jstage.jst.go.jp/article/keizaironso/198/0/198_198.1.3/_pdf/-char/ja>（参照 2025-10-03）

重野亮太 坂本有芳：選択基準の定量化支援に向けた対話型ツールの検討-模擬授業における活用と評価をもとに- 情報処理学会研究報告 Vol2025-CE-180,No.10,1-7（2025）

東京書籍：新編 新しい技術・家庭 家庭分野 自立と共生を目指して, p207（2025）

向田識弘, 平林千恵, 磯部征尊:生成 AI の API を用いた創造的思考支援ツールの開発, 日本教育工学会報告集, 2024 巻 3 号, p17-22（2024）
<https://www.jstage.jst.go.jp/article/jsetstudy/2024/3/2024_JSET2024-3-A4/_pdf/-char/ja>（参照 2025-10-05）.

Mogaji, E & Jain, V : How generative AI is (will) change consumer behaviour: Postulating the potential impact and implications for research, practice, and policy, Journal of Consumer Behaviour, 23(5), 2379-2389（2024）
<<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/cb.2345>>（参照 2025-10-04）

審査委員長のコメント

生成 AI という時宜を得たテーマに対し、メリットとデメリットを整理した上での具体的な授業実践は、即応性の高い実現性を備えている。教育現場の視点からのアプローチは興味深く、評価に値する。今後は、単なるシステム活用にとどまらず、適切な教育的な問いかけや指導方法の考察を深めることで、次世代の消費者教育モデルとしてさらに深化していくことが期待される。