

埼玉県生活科学センターくらっしーシアター映像コンテンツ制作業務委託 仕様書

- 1 件名 埼玉県生活科学センターくらっしーシアター映像コンテンツ制作業務委託
- 2 目的 埼玉県生活科学センターくらっしーシアターで上映する、時代の変化に適応した新たな映像コンテンツを追加制作することで、同センターの消費者教育の拠点施設としての機能を強化するものである。
- 3 履行期間 契約日から令和6年3月26日（火）まで
- 4 納入場所 埼玉県川口市上青木3-12-18 SKIPシティA1街区2階
埼玉県生活科学センター

5 委託業務内容

(1) 制作物（映像コンテンツ）について

ア 上映時間：4分以上5分以下 3編。

ただし、この範囲に収まらない場合は理由を示し、埼玉県と協議すること。

イ テーマ：身近な暮らしの中にある消費生活に関する問題について考える。

ウ 内容構成：・日常の消費生活に関する場面やテーマ・課題を提示し、参加者に解決法や選択肢等を考えさせる内容とする。

・映像を見た参加者に、「今日から自分も実践してみよう」という意識付けを行う内容とする。

・10年以上の長期使用を前提とし、現在一時的に話題性のあるテーマに終始しない内容とする。

・「楽しく学ぶ」施設のコンセプトにマッチした内容とする。

・映像の前後にマスコットキャラクター「くらっしー」のアニメーションを登場させ、参加者、プレイリーダー（司会者）、くらっしーと3者で対話を行いながら、課題について理解を深めるアクティブラーニング型シアターである特性を生かし、参加者の発言を促し、参加者自らが考える工夫をすること。また、視覚的な効果や印象に残る演出等、映像の特性を生かした工夫をしたプログラム構成とする。

・映像の前に、プレイリーダーが参加者に説明する導入コメントや、映像の後に、プレイリーダーが参加者に投げかける質問やまとめのコメントについてのシナリオ案も制作する。（映像の前後に3分程度）

・映像の後に学習効果を高めるため、アナライザーボタンを押して参加者が回答できるクイズ案（1つの映像につき1問）やクイズに使用するイラスト（クイズ1問につき、出題1枚、答え1枚、解説1～3枚）及びシナリオを作成する。

・小学校5年生学習指導要領の社会科、家庭科、総合的な学習の時間に示された内容を参考にした内容とする。

エ 対象等：2編は主たる対象は小学校5年生とし、1編は主たる対象を未就学児（5才程度）とする。

<テーマ例>

①対象：小学生

・持続可能な消費（SDG's）

自分の消費行動が、社会や環境に影響を与えていることを気付かせ、自らの消費行動について考えさせる内容。持続可能な社会を作るために、普段から自分が実践できる行動について考えさせるもの。

・情報と消費者（メディアリテラシー）

自立した消費者となるために、情報の受信者、発信者両方の立場から必要なメディアリテラシーについて考えさせる内容。

②対象：未就学児（5才程度）

・食べ物と消費（食育）

自分の食生活が社会とつながっていることに気付かせ、食をとおして消費について考えさせるもの。

オ 設定：映像には、チャプターを設けること。

（2）基本条件について

- ①契約締結後、速やかに制作スケジュールを記載した制作計画書を提出すること。
- ②制作に当たっては、適宜、県と協議を行いながら進めること。
- ③不明な事項がある場合は、県と協議し承諾を受けた上で実施すること。
- ④粗編集、本編集、ナレーション録音、アニメーション制作の各段階において、試写又は立ち会いにより県の承諾を受けること。

（3）制作の実施について

- ①構成・シノプシス（あらすじ）案を作成すること。
- ②構成・シノプシス案に基づき協議し、県の承諾を受けること。
- ③シナリオ案を作成すること。
- ④シナリオ案に基づき協議し、県の承諾を受けること。

6 成果品の納入

成果品は、次のとおりに納品するものとする。

・映像データ 映像配信用の指定ファイル形式（MP4）に変換してUSB及びDVDにより納入（予備含め各2本）すること。

※くらしシアターにおいて、縦横のピクセルサイズ4：3の画面（有効画面サイズ3048（W）×2286（H））に投影されることを前提として制作すること。

- ・シナリオ 各2部（印刷物及びPDFデータ）
- ・クイズ画像 指定ファイル形式（png）に変換した画像データをUSB及びDVDにより納入（予備含め各2本）すること。

7 資料等の貸与

制作に当たって必要な県が保有する資料については、県が必要と認める範囲で貸与する。

8 著作権等の処理

- （1）本件委託においては、著作権、意匠権等、知的財産権について処理済みの素材を使用すること。
- （2）本件に使用する映像、その他資料等について、第三者が権利を有するものを使用する場合には、使用の際、あらかじめ埼玉県に通知するとともに、第三者との間で発生した著作権その他知的財産権に関する手続きや使用権料等の負担と責任は、全て受注者が負うこと。
- （3）本件委託により得られる成果物、著作物に対する著作権は、全て埼玉県に帰属する。
- （4）その他、著作権等で疑義が生じた場合は、別途協議の上、決定するものとする。

9 その他

- （1）受注者は、業務の円滑な遂行に留意し、遅滞なく進めること。
- （2）撮影時に使う消耗品代等、本委託業務の実施に必要な費用については、契約金額に含む。
- （3）埼玉県との円滑な連絡を行うため、責任者を配置すること。
- （4）受注者は埼玉県との綿密な連携をとるとともに、業務の進捗状況について、適宜報告を行い、埼玉県の確認を得ること。
- （5）本件で制作したデータを本件履行以外に使用しないこと。また、第三者へ提供、貸与しないこと。
- （6）本業務遂行中に知り得た事柄を外に漏えいし、又はほかの目的に利用してはならない。
- （7）受注者は、この仕様書に定められた事項に違反する事態が生じ、又は生じるおそれがあることを知ったときには、速やかに埼玉県に報告し、その指示に従わなければならない。
- （8）本仕様書に定めがない事項については、その都度、埼玉県と協議を行うこと。

10 参考：くらしーシアター施設について

- ・90名まで収容可能。（この他に車椅子利用者対応席4席）
- ・団体上映は小学校5年生の視聴が中心である。
- ・団体上映時は団体の希望するテーマについて、一般上映時は参加者の年齢層等から、適宜上映内容を選択して構成している。
- ・1本の通し映像を上映するのではなく、オープニング映像、クイズ映像、今回制作するテーマ映像（1～2本）、エンディング映像を組み合わせで上映している。
（既に所有している映像コンテンツの一覧は別添1のとおり）
- ・映像の上映時間は全体で20分から30分程度である。
- ・客席にはアナライザーボタン（1～3の選択ボタン）があり、クイズ等で活用している。

- ・テーマ映像以外には、マスコットキャラクターである「くらっしー」が登場し、プレイヤーが映像中のくらっしーと掛け合いをしながら、生で参加者との交流を行い、テーマ映像の内容の理解を深められるよう工夫している。

埼玉県生活科学センター　くらしーシアター映像コンテンツ一覧

(2023年4月現在)

※使用頻度：☆最も使用する、◎よく使う、○時々使用する、△あまり使わない

※制作年に記載がないものは全てH15年制作

	大項目	テーマ 制作年	概 要	所要 時間 (分)	使用 頻度	対象	
						大人	子供
1	自分の消費行動への問いかけ	食品の表示 ～表示は大切な情報源～	<ul style="list-style-type: none"> 加工食品と上手に付き合うために、食品表示の見方を知る。 食品表示の目的とルール（原産地表示、原材料表示、添加物表示、栄養成分表示） 	3:30	△	○	
2	自分の消費行動への問いかけ	食べ物の選び方 ～レトルト食品・手作り食品、表示～	<ul style="list-style-type: none"> 手作り食品と加工食品（レトルト）の特色を理解して上手に選ぼう。 調理の手間、材料が明らかかどうか（添加物の使用有無）。 添加物は、人体への影響から使用制限されるものもある。 	2:10	○		○
3	自分の消費行動への問いかけ	洋服の選び方 ～失敗しない商品選び～	<ul style="list-style-type: none"> 洋服を選ぶ基準。安さだけでなく、サイズや素材も確認して選ぶ。 繊維の特徴も知っておく（最近は機能素材も…例：抗菌、保温性） 洗い方の注意。タグを確認する。 洗濯し易いものを選ぶ考えもある。 	3:40	△	○	
4	自分の消費行動への問いかけ	値段の違いとお店選び ～価格の仕組み、量販店・小売店～	<ul style="list-style-type: none"> 店によって同じ商品の値段が違う。 値段を決める要素＝仕入れ値、店員の給料、店の儲け等 薄利多売で安価な量販店に対し、電気店は商品や修理の相談が気軽にできるサービスに特徴あり。 	1:50	○		○
5	自分の消費行動への問いかけ	金銭教育 ～限りあるお金の上手な使い方～ (H25)	<ul style="list-style-type: none"> お金は有限、家族の労働で得られるもの。＝使い道は自由ではない。 家計：住居費、食費、光熱水費、通信費、教育費、交通費、衣料費等残額をレジャーや車等の高額な買い物に充てている。 万一の事態に備え予備費も必要。 ムダな買い物をしない、食べ物を粗末にしない、物を乱暴に扱わない。 	4:50	○		○

	大項目	テーマ	概要	所要時間 (分)	使用頻度	対象	
						大人	子供
6	身近な暮らしの中の危険・トラブル	製品事故～暮らしの中の危険～	<p>Q. 自転車の部品不良による事故は、損害賠償を請求できるか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・欠陥による事故への備え（保証書や取扱説明書の保管、破損した現物の保存、病院受診時の領収書や診断書の保管、事故現場の撮影） 	3:50	○	○	
7	身近な暮らしの中の危険・トラブル	製品事故～暮らしの中の危険～	<p>Q. 花火を振り回してやけど。病院の費用は払ってもらえるか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・花火の裏に遊び方のルールに記載あり（振り回さない等）。 ・本件は、ルールを破った方が悪い。 ・取扱説明書を良く読む。読めない時は大人の人に読んでもらう。 ・安全マーク（S T）をチェック。 	3:00	◎		○
8	身近な暮らしの中の危険・トラブル	契約トラブル～暮らしの中のトラブル～	<p>Q. 契約クイズ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・契約とは、物やサービスをやりとりする約束を交わすこと。 ・契約には法的な責任が発生する。 ・口約束でも契約成立。 ・悪質商法（訪問販売、キャッチセールス、無料商法など） ・クーリングオフ。契約後に冷静に考え契約を解除できる制度。 <p>自分の意志で店舗に出向いて買った場合やネット通販では返品不可。</p>	5:40	○	○	
9	身近な暮らしの中の危険・トラブル	契約とは～暮らしの中のトラブル～	<p>Q. 契約クイズ (買う、サービスの利用)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達との約束なら謝れば許されるかもしれないが、契約は破棄や変更が許されない。 ・例：レンタルビデオを期限内に返さなければ延滞料金発生。ルール違反に対するペナルティ。 	4:20	◎		○

	大項目	テーマ	概要	所要 時間 (分)	使用 頻度	対象	
						大人	子供
10	身近な暮らしの中の危険・トラブル	インターネットトラブル (H26)	<p>1：インターネット通販の落とし穴</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ネット注文の決済済み商品の未着。 ・被害回復は難しい。信頼できるサイトから購入する。(極端な割引、不自然な文面、問合せ先記載なし) <p>2：安易なクリックに注意</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バナー広告のクリックで架空請求 ・覚えのない請求は無視、業者に連絡しない(個人情報を伝えない)。 <p>3：オンラインゲームにひそむ危険</p> <ul style="list-style-type: none"> ・子供が親の携帯で高額な課金 ・最初は無料でも有料のアイテムを買う(課金)仕組み。 ・一度入力したカード情報が反映。 <p>家庭内のルールづくり (時間、限度額)</p>	7:20	○	○	○
11	個人の消費行動が他へ与える影響	環境とのつながり～環境に与える影響～	<p>Q. ゴミの量クイズ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・先々ゴミになる物も一緒に買う(包装紙、パッケージ、トレイ等) ・ゴミ処理。埋め立て、焼却。 ・焼却処理で出た有害物質は、雨となって地上に降り、動植物に影響。 ・紙の大量使用で原料の森林破壊、砂漠化に繋がる。 ・その他、エネルギー問題、大気汚染、水質汚染、地球温暖化等。 ・「グリーンコンシューマー」 	4:40	☆	○	○
12	個人の消費行動が他へ与える影響	経済・国際社会～経済・国際社会との関わり～	<p>Q. 輸入クイズ(割合が高いのは)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・輸入食材は、米国等大規模農場での大量栽培により、国産より安価。 ・輸入品の多用で日本の農業が衰退。 ・国産か輸入か(食品の安全安心、安定供給＝海外の事件事故の影響) ・消費行動が与える影響を考える。 	4:10	△	○	○

	大項目	テーマ	概要	所要 時間 (分)	使用 頻度	対象	
						大人	子供
13	豊かな生活、自立した消費者とは？	イギリスの消費者～豊かな生活を目指して～	<ul style="list-style-type: none"> ・学校での消費者教育の紹介。 ・行政も消費者教育に積極的に関わる。 (買い物の疑似体験の取り組み等。) ・目的は、消費者としての自覚を持ち、考えて行動するということ。 	4:40	○	○	○
14	豊かな生活、自立した消費者とは？	ドイツの消費者～豊かな生活を目指して～	<ul style="list-style-type: none"> ・量り売りが普通。商品は包装なし。 ・商品を持ち帰る買い物袋やカゴ、デポジットの瓶等、消費者が自ら用意。 ・ゴミ回収は2週に1回。各家庭のチップ内蔵のゴミ箱で計量し、分量に応じた処理費用を払う。 ・自転車通勤、カーシェアリング。 	3:40	○	○	○
15	豊かな生活、自立した消費者とは？	ユニバーサルデザイン～ユニバーサルデザインとは？～	<ul style="list-style-type: none"> ・障害者、高齢者だけでなく、全ての人の使いやすさを考えたデザイン。 ・例：日本家屋（障子は誰でも開閉可） ノンステップバス、案内標識、誰でも使いやすい形状の工夫 	1:50	○	○	○

	大項目	テーマ	概要	所要 時間 (分)	使用 頻度	対象	
						大人	子供
16	自分の消費行動への問いかけ	「消費」ってなあに？ (H29)	<ul style="list-style-type: none"> ・未来から来たくらっシーの紹介 ・消費とは何かを事例で学ぶ ・物やサービスを買うことや使うこと、食べることなど、毎日消費をしている。 【4部構成①】	5:13	◎		○
17	身近な暮らしの中の危険・トラブル	インターネット (H29)	<ul style="list-style-type: none"> ・インターネットショッピングでの失敗例から、ネットの特性と契約の基本を理解する。 ・インターネットショッピングは実際に手に取って商品を確認できないなど注意点もある。 【4部構成②】	5:49	○		○
18	身近な暮らしの中の危険・トラブル	インターネットトラブル (H29)	<ul style="list-style-type: none"> ・インターネットトラブル ・架空請求の例から、悪質な業者の場合やその手口、架空請求された場合の対処法を学ぶ。 ・個人情報を安易に送信しない。 【4部構成③】	4:05	○		○
19	個人の消費行動が他へ与える影響	消費は世界とつながっている (H29)	<ul style="list-style-type: none"> ・消費は世界とつながっている ・食材や商品の輸入、消費が環境等に与える影響といった、消費は社会に影響を与えていることを学ぶ ・シチューや魚を例に環境への影響にも気付かせる。 <ul style="list-style-type: none"> ・エンディング ・くらっシーが未来へ帰る。 【4部構成④】	6:50 1:00	△		○