

ゲームの説明書【デジタル版】

○事前に準備するもの

☐ サイバーポリスゲーム （組織版）データ	Microsoft PowerPoint スライドショー形式 ※モニター、電子黒板等に表示し、操作できるように準備してください。
☐ ワークシート／ あいち情報セキュリティ五箇条	推奨サイズ A3（両面印刷） ※ゲーム内での意見などを記載するものです。 ゲーム開始前に配布してください。
☐ ポイントカード	推奨サイズ 名刺サイズ

○ゲームの進め方

1 参加者全員に

【ワークシート／あいち情報セキュリティ五箇条】（両面印刷）
を配布します。

ワークシート裏面の「あいち情報セキュリティ五箇条」について、ゲームで使用する旨を説明します。

ポイントカードを印刷しておきます。

2 Microsoft PowerPoint スライドショーの「サイバーポリスゲーム」（組織版）を開始します。

初めに「サイバーポリスゲーム」（組織版）のゲームボード画面の説明が入ります。
その後、ゲームボード画面を表示させ、スタートしていきます。

3 画面右下のサイコロをクリックし、サイコロを振ります。（サイコロのページに進み、サイコロの目が出たらゲームボード画面に戻ります。）

出た目の数だけ先のマスをクリックし、止まったマスの指示に従いながら進めます。
ゲームボード画面で紫色のマスが現在の位置を示しています。

★ 「問題発生」のマス

「Q1～Q8」の数字を1つ選択します。

参加者は、自分の意見などをワークシートに書きます。

考える時間は3分程度とし、時間に余裕があれば、記載した意見を発表しあってください。

2問とも解答できた参加者に、ポイントカード2枚（100pt）を渡してください。

★ 「クイズ」のマス

「Q1～Q8」の数字を1つ選択します。

参加者は、答えをワークシートに書きます。

考える時間は3分程度とし、時間に余裕があれば、答えを発表しあってください。

正解した参加者に、ポイントカード1枚（50pt）を渡してください。

★ 「？」のマス

マスの指示に従って、ポイントカードを渡したり、回収してください。

マスの解説は画面右寄りの「解説を表示する場合はこちら」をクリックしてください。

○参考事項

- ・ 「ゲームの進め方」は一例であり、必ずしもこれに沿う必要はありません。
- ・ 「問題発生」のマスは、決まった答えを求めるものではないです。
また、ゲーム終了後、参加者をグループで分け、問題発生の問題を自分達で考えて発表しあうワークショップ形式で進めていただくと、より効果的な学習ができるかと思います。

【問合せ先】

(代表)052-951-1611

愛知県警察本部サイバー犯罪対策課 対策第1係

