

ゲームの説明書【デジタル版】

○事前に準備するもの

<input type="checkbox"/> サイバーポリスゲーム 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。
<input type="checkbox"/> ワークシート/ インターネット5つの約束	推奨サイズ A3 (両面印刷) ※ゲーム内で児童の意見などを記載させるものです。 ゲーム開始前に配布してください。
<input type="checkbox"/> コマ	ワークシートのポイント表用 ※児童各自の消しゴムなどで代用可能です。

○ゲームの進め方

- 1 児童全員に
【ワークシート/インターネット5つの約束】(両面印刷)
を配布します。
- 2 「インターネット5つの約束」を見せて、インターネットを使う上で、守るべき事項を教示します。
ゲームを通じて理解を深めることを目的としているため、児童はこの時点で全てを理解する必要はありません。
- 3 ワークシートのポイント表の0の位置にコマを置きます。
ポイント表に置いたコマは、ゲーム内のポイントに応じて増減します。
- 4 Microsoft PowerPoint スライドショーの「サイバーポリスゲーム」を開始します。
- 5 画面右下のサイコロをクリックし、サイコロを振ります。
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緑色のマスが現在の位置を示しています。

★ 「問題発生」のマス

「ア～ク」のカタカナを1つ選択します。

児童は、自分の考えをワークシートの1問目「自分の考えを2つ書きだそう」と、2問目「番号に○をつけよう」に書き出します。

児童の考える時間は3分程度とし、時間が経過したら、数名が自分の考えを発表します。

児童は、ほかの児童が発表した内容をワークシート「みんなの考えをメモしよう」に書き込みます。

教員は、「答え」で回答例等を示します。

1問目は、児童が自ら考えることを目的としていることから、答えが回答例になくても、自分の考えを2つ書いたら1ポイント獲得となります。

2問目は、5つの約束を正解したら1ポイント獲得となります。

教員は、「ポイント」を説明します。

★ 「クイズ」のマス

「1～8」の数字を1つ選択します。

児童は、答えをワークシートに書き出します。

児童の考える時間は3分程度とし、時間が経過したら、数名が自分の考えを発表します。

教員は、「答えと解説」で答えを教示し、解説をします。

正解したら1ポイント獲得となります。

★ 「？」のマス

問いがあるマスの場合、児童は自分の考えをワークシートに書き出します。

児童の考える時間は3分程度とし、時間が経過したら、数名が自分の考えを発表します。

ポイントやコマの行き先はそのマスの指示に従います。

マスの解説は必須ではありませんが、解説を児童に行う場合は、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、説明をします。

○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。クラスの特性などを加味し、教員の使いやすい方法で利用してください。
- ・ 「問題発生」及び「？」のマスは、決まった答えを求めるものではないため、自由に考え、発言させてください。
インターネット上で発生するトラブルに対し、どうすれば巻き込まれないかを自ら考え、また他の児童の考えを聞くことでいろいろな考えを知り、自らスマートフォンの危険性について学習することを目的としています。

【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 対策係



サイバ課長 マホ巡查