

情報セキュリティすごろく

～すごろくで学ぶスマホの安全～

1 目的：

小学生がネット利用に関するトラブル等の問題点に加えネットを有効活用する手法について、「すごろく」を用いて学ぶ。

すごろくを使って小学生自身の正しいネット利用についての意識づけを行うとともに、各学校で実践し県内各地に広げることで、小学生の情報モラルの向上や正しいネット利用の推進を目指す。

2 すごろくの内容：

1グループ6名程度で実施し、5名がプレイヤー、1名がブラック（悪者）となり、すごろくの止まったコマで情報モラルを題材にしたゲームで対決。

時間内での総得点を競いながらネットの正しい利用方法やネットの危険性等を学習。

【すごろくのルール】

すごろくが進む中で、カード（トランプ）を入手し、最終的に手元にあるトランプの数字の合計が多い者が勝利。

トランプはすごろくのマスの記載内容により増減。ゴールはなく、制限時間を決めて実施。

プレイヤーはすごろくの中で止まったマスに書いてある内容について、声を出して読み上げる。

【すごろくのイベント】

GET

適切なネット利用をしてカードを入手。（例：家族でスマホのルールを作った）

LOST

不適切なネット利用をしてカードを失う。（例：アイテムが欲しくて多額の課金をした）

QUIZ

情報モラルに関するクイズに回答。（正解ならカード入手、不正解ならカードを失う）

ながらスマホGAME

トランプの数字を読みながら、サイコロの数字4つを覚える。スマホの画面に集中していると、他の物事への注意力が散漫になることを体験。

情報を見極めるGAME

グループ全員がそれぞれトランプのカードを1枚持ち、マスに止まった人がヒントを元に、自分が全員の中で何番目に大きい数字かを当てる。ブラックは嘘だけを言い、プレイヤーは嘘か本当のことを言う。これにより、正しい情報を見極めることを体験。

トラブル発生！

ブラックが自分の手持ちのカードを使いプレイヤーを攻撃げき。（例 10 ウイルスをかく散する）

※プレイヤーが攻げきと同じ番号のカードを持っていれば、受けた攻げきを回ひする事が出来る。

（例 10 ウイルス対策ソフトを入れる）

回ひできない場合はブラックが指定された枚数を入手する。

Event（イベント）

それぞれのマスに記載されている指示に従う。

（例：簡単なパスワードがばれて情報が盗まれた。ブラックにカードを渡す。）