疑似体験で情報モラル学習

プリペイドカードってなぁに？

―教材の使い方解説―

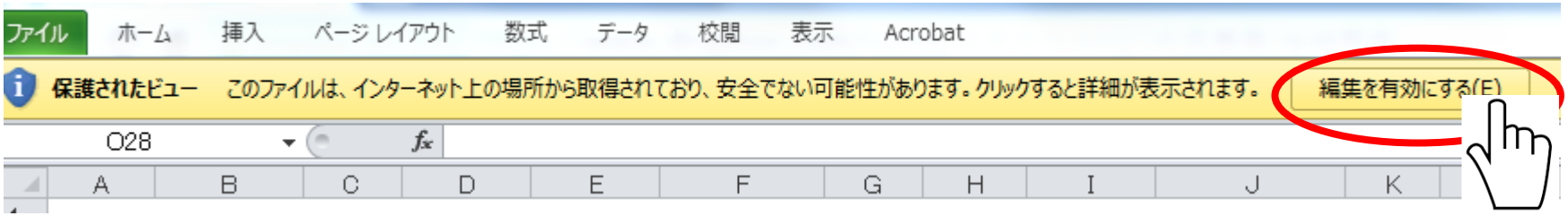
①必要ファイルをダウンロードしてください

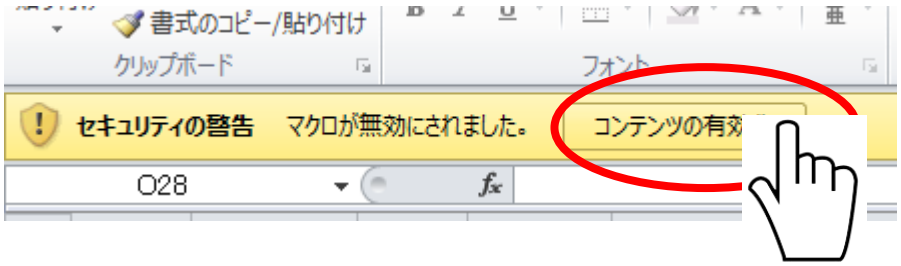
ｉ）おかいもの.xlms（エクセルファイル）

ii）カード.pdf（必要に応じて表裏印刷してください）

iii）ワークシート（指導案例.pdfの最終ページを印刷してください）

②エクセルは、「編集」と「コンテンツ」を有効化してください



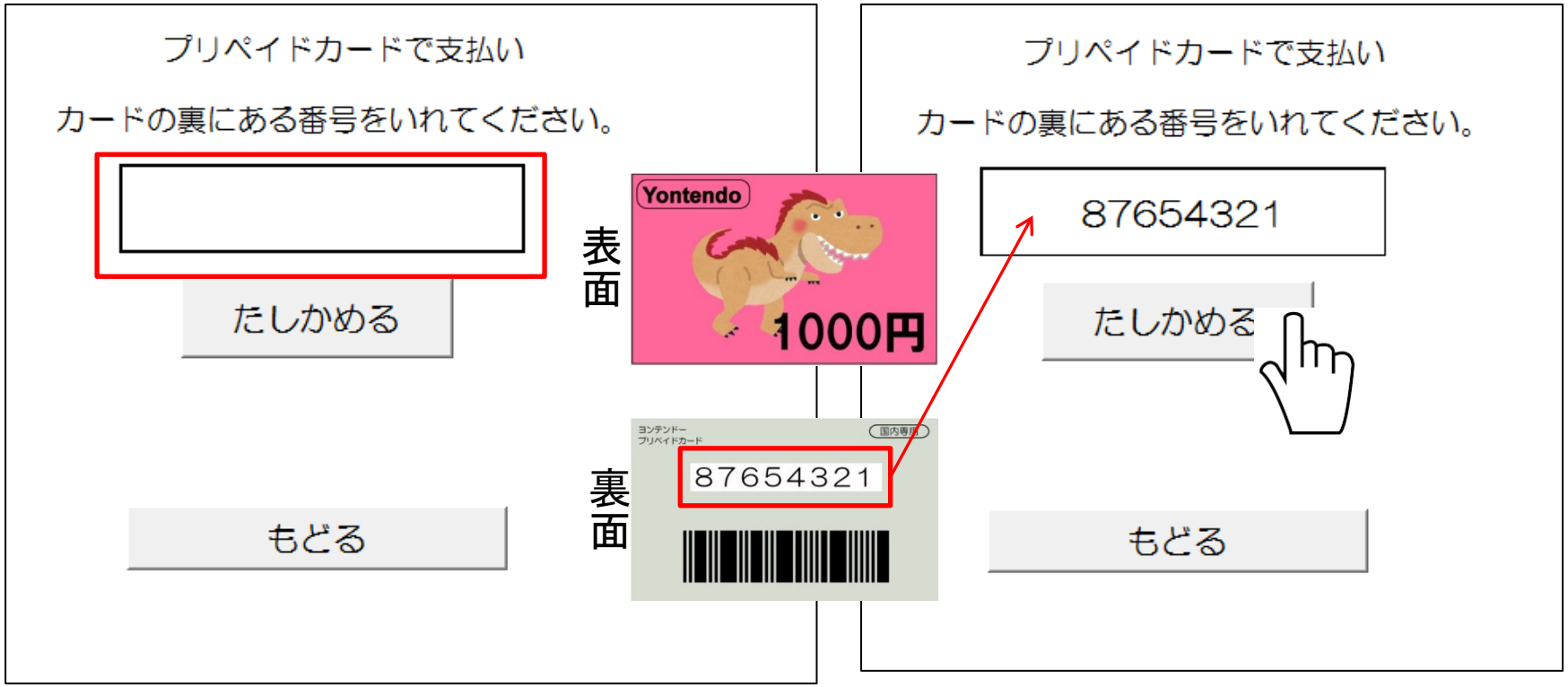


エクセルファイルはマクロを
有効化しないと動きません

「おかいもの.xlms」は有料アプリのダウンロードをイメージ化しています

欲しいゲームの絵かチェックボックスをクリック（タップ）すると、合計金額が自動的に計算されます。とりけしを押すと全てがクリアされます。選択終了後、「はらう」を押します。

「おかいもの.xlms」は有料アプリのダウンロードをイメージ化しています



「はらう」をクリック（タップ）すると、カード番号の入力画面に推移します。疑似プリペイドカードの裏面の番号を入力し、「確かめる」をクリック（タップ）します。

※疑似カードは裏表印刷でご利用ください

「おかいもの.xlms」は有料アプリのダウンロードをイメージ化しています

プリペイドカードで支払い

カードの裏にある番号をいれてください。

87654321

たしかめる

お名前は ピンクのカードの人 さんですね。ありがとうございました。

もどる

プリペイドカードで支払い

カードの裏にある番号をいれてください。

123456

たしかめる

番号がまちがっています。もう一度お確かめください。

もどる

正しい番号が入力されたら、お礼の言葉が表示され、誤った番号が入力されると「もう一度お確かめください」という警告文が表示されます。疑似体験そのものはこれで終了です。

授業の簡単な流れを説明します。（詳細は授業案をご覧ください）

ｉ）資料を視聴し、自分の立場を明らかにします。

http://www.it-saga.net/h26kyouzai/

ⅱ）二人一組で、ゲーム機の所有者とカードの所有者に分かれ、疑似体験を行います。

ゲーム機の所有者役

カードの所有者役

電子マネーが使われる

ⅲ）ワークシートに本日の振り返りを記入後、教師の説話を聞きます。