

フリマアプリ疑似体験ワークショップ概要

【準備】

1) 商品カードの印刷

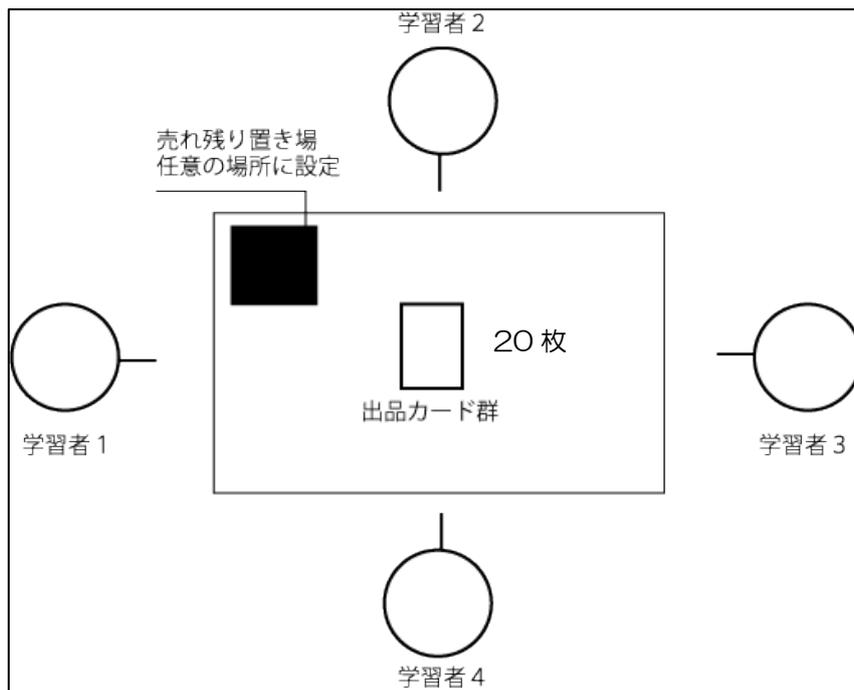
商品カードは、名刺印刷用の A4 カード用紙を推奨。1 グループにつき下記の 2 種類の商品カードを用意する。

- 通常の商品カード (10 枚)・・・表は商品のイラストと価格、裏はなし
- トラブルのある商品カード (10 枚)・・・表は商品のイラストと価格、裏はトラブルが書いてある

2) 収支表の印刷 (1 人 1 枚)

【ワークショップ】

1) 4 人グループを作り、着席。【図 1】



【図 1 場の設定】

- 2) 【練習】全員、スポーツバックが売れたこととして①売値に 4,000 円を計上する。
 ②送料 500 円と③手数料 400 円が差し引かれ、④収入は 3,100 円。⑥所持金の残高は 4,100 円となる。【図 2】

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	フリマアプリ疑似体験ワークショップ収支表							
2	年 組 ()							
3	先生の説明をよく聞いて、記入しましょう							
4								
5		項目	①売値	②送料	③手数料	④収入	⑤支出	⑥残高
6		売ったり買ったりした内容	売った値段	売った場合 500円	売値の 10% (①×0.1)	利益	買った値段	所持金
7	1	ぬいぐるみ	2,000	500	200	1,300		1,300
8	2	キーホルダー					300	1,000
9	3	スポーツバック	4,000	500	400	3,100		4,100
10	4							
11	5							

- 3) 初めの一人（学習者 1）が購入者役となり、残り 3 名（学習者 2, 3, 4）は出品者役として、場に積まれた出品カードを引き、購入者に物品面を提示する。
 （場に積まれた表面をそのまま表示させる）
- 4) 購入者は、3 名のうちから 1 名を選択して購入する。購入されたカードは購入者に渡し、購入されなかったカードは回収場所に積む。
- 5) 購入されたカードは裏面を確認し、裏面の内容をグループ内で共有する。
 （予想されるトラブル等の確認と情報共有）
- 6) 購入した者と購入された者は、収支表の処理を行う。
- 7) 購入者役を交代する。
- 8) それぞれの学習者が 2 回ないし 3 回購入者役を体験したところで、ゲーム終了。

以 上