

効果報告レポート

【事業者名】

株式会社サイバーフェリックス

【ツール名】

DQ World

【ツールの機能分類】

発展的な学び

2022年2月



DQ World™

1. EdTech ツールの概要 . . . P3~4
2. 学校等教育機関の抱える課題 . . . P5~6
3. EdTech導入補助金2021における活用事例 . . . P7~8
4. 補助事業において実施したサポート内容 . . . P9
5. EdTech導入補助金2021における導入実績 . . . P10
6. EdTechツールの活用効果の分析と考察 . . . P11~15
7. EdTechツールを活用した児童生徒・教員のコメント感想等 . . . P16~17
8. EdTechツールの導入・運用における課題とその改善 . . . P18
9. 会社概要 . . . P19

児童の自律的かつ肯定的なICTの活用を支える デジタルシティズンシップを包括的に育成



パッケージ料金

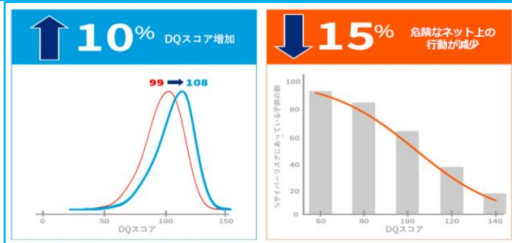
基本料年額 ¥110,000 (税込) + ユーザー数課金 ¥1,100 (税込) でご提供

他教材との比較による優位性

	DQスクールパッケージ		Web型の情報モラル教材		有識者による講演		情報モラル教材を用いたワークショップ		教職員の自作教材	
ICT活用の概念	○	自律的なICT活用のための判断基準を考える	△	ICTの使い方やトラブル事例、ルールを学ぶ	△	トラブルの事例や道徳を中心に学ぶ	○～ ×	SNSに関してのみなど限定的な内容	○～ ×	先生により内容に差
子どもたちの学び方	○	ゲーミフィケーションによる主体学習	○	アニメーションを用いた主体学習	△	受動的・単発となる傾向	△	単発の授業となる傾向	○～ ×	先生により内容に差
教員の負荷	○	指導書およびワークブックで授業が可能	○	指導案や年間計画による授業が可能	△	別途授業の検討が必要	△	授業での活用方法の検討が必要	×	大きな負荷
能力の可視化	○	教材内でスコア化	△	別途テストやアンケートの導入が必要	×	不可	×	不可	×	不可
価格	△	1校一律 約15万～/年	△	個別見積もり	○	無料～有料まで様々	○	無料～有料まで様々	○	無料

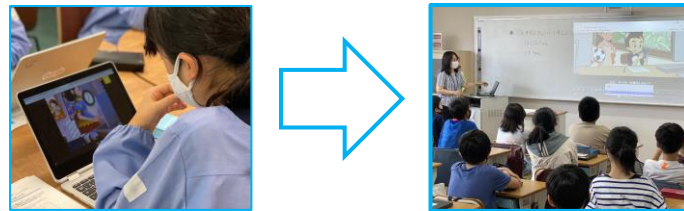
①明確な課題解決（学習効果）：

DQ World のカリキュラムを終えると、子どもたちの危険なネット上の行動が平均で15%減少



②子どもたちの学び方の変革：

家庭や学校の空き時間でのDQ Worldを用いた個別最適な学びと授業での指導案を用いた協働的な学びをシームレスに実現



③保護者との連携：

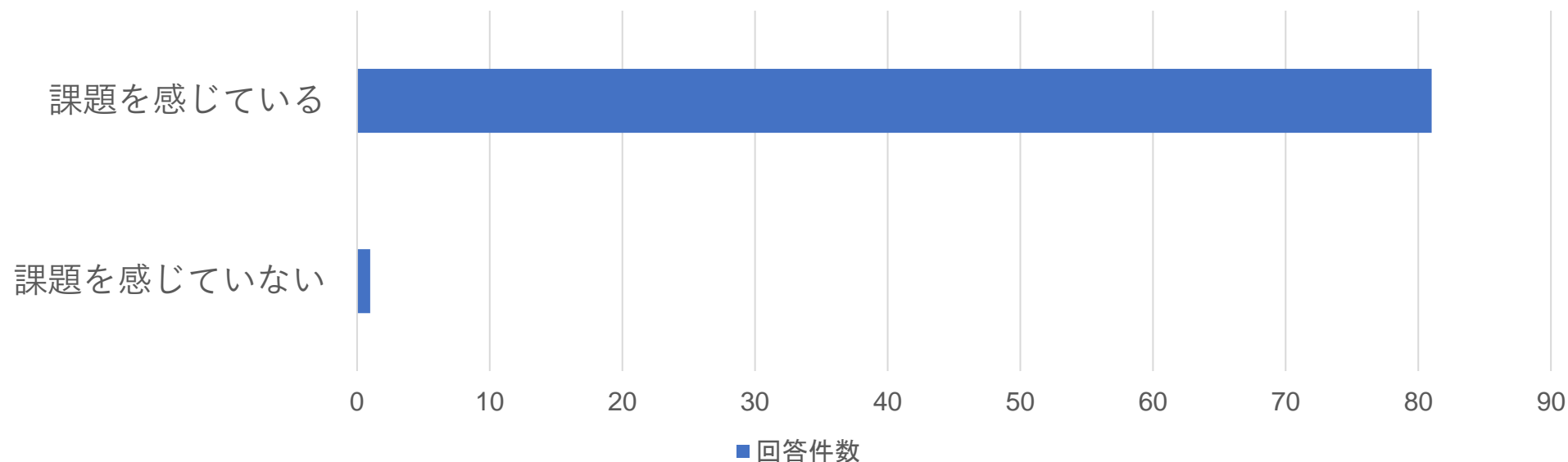
一人一人にカスタマイズされたレポートで、子どもの実態把握と改善に向けた会話の架け橋に



デジタルシティズンシップ教育において 教員の約 **98.8%** が **課題** を感じていると回答

※ 81/82 名 = 約 98.8%

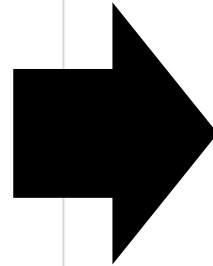
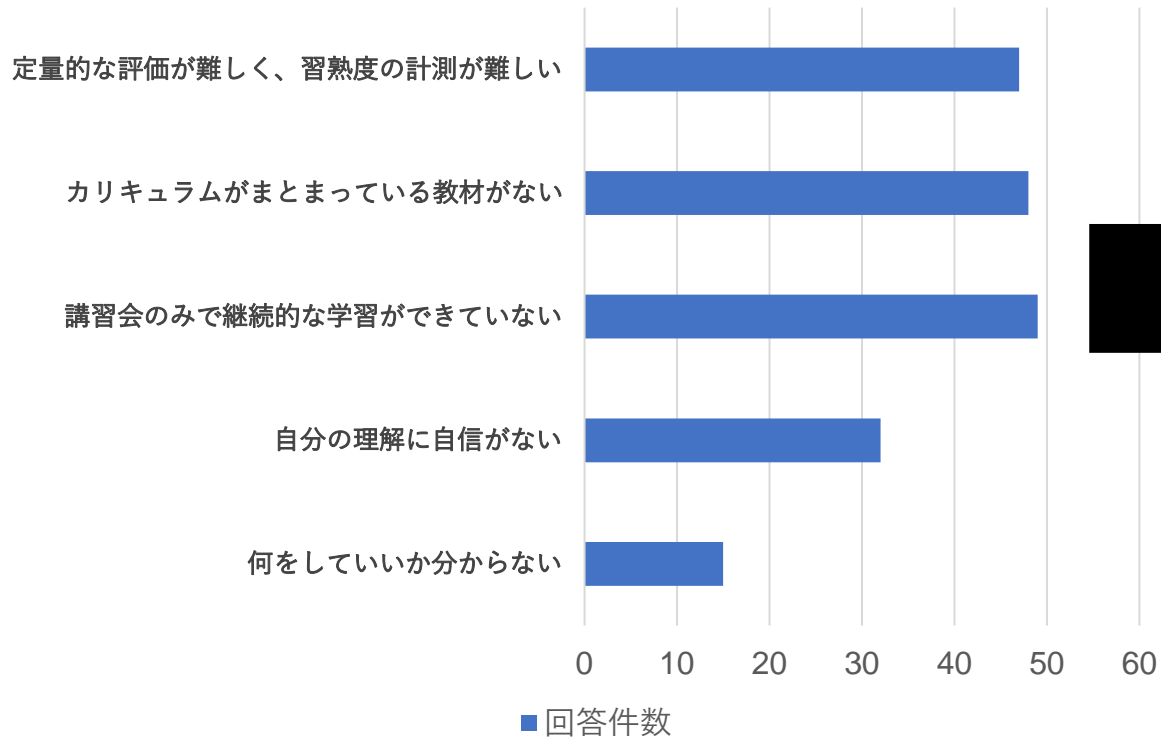
デジタルシティズンシップ教育において課題を感じているか。



※学習前に回答いただいたアンケート結果82サンプルから算出しています。

デジタルシティズンシップ教育における課題

※複数回答可能



アンケート結果から推測する 3つの大きな課題

- ①カリキュラムがないことによる、
継続学習の難しさ
- ②専門性のある授業への不安
- ③学習効果の計測の難しさ

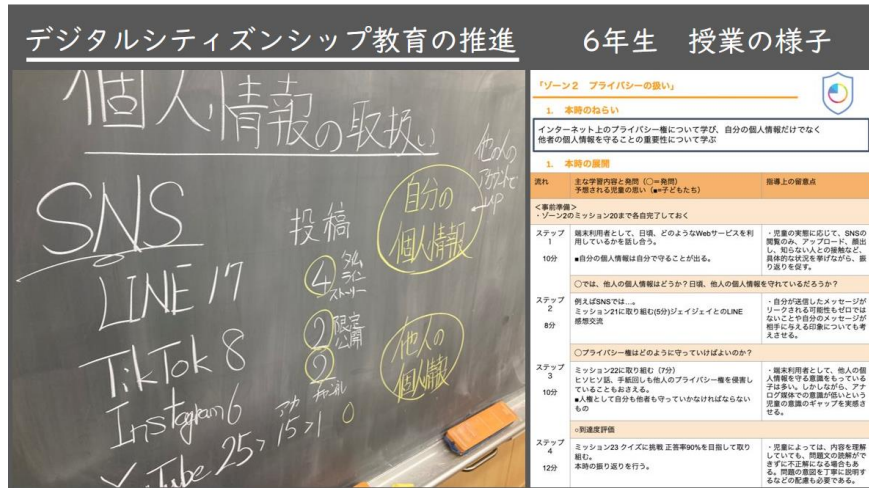
※「何をしていたらいいかわからない」の回答は、「カリキュラムがまとまっている教材がない」の回答や「自分の理解に自信がない」の回答に含めることができると考えたため、上記課題には含めておりません。また、「講習会のみで継続的な学習ができていない」の回答については、「カリキュラムがまとまっている教材がない」の回答と大きな結びつきがあると推測し、①の課題にまとめております。

※学習前に回答いただいたアンケート結果で「課題を感じていない」の回答を除いた、81人の回答結果から算出しています。

公立小学校の活用事例

札幌市立中央小学校（小学4年・5年生・6年生）

- ・家庭での個別学習と総合的な学習の時間でプライバシーの扱いを取り上げた授業を実施。
- ・DQ Worldの該当箇所を事前に家庭学習し、授業では、SNSなどで自分と他者のプライバシー権を守る方法について児童間の意見交換を行った。

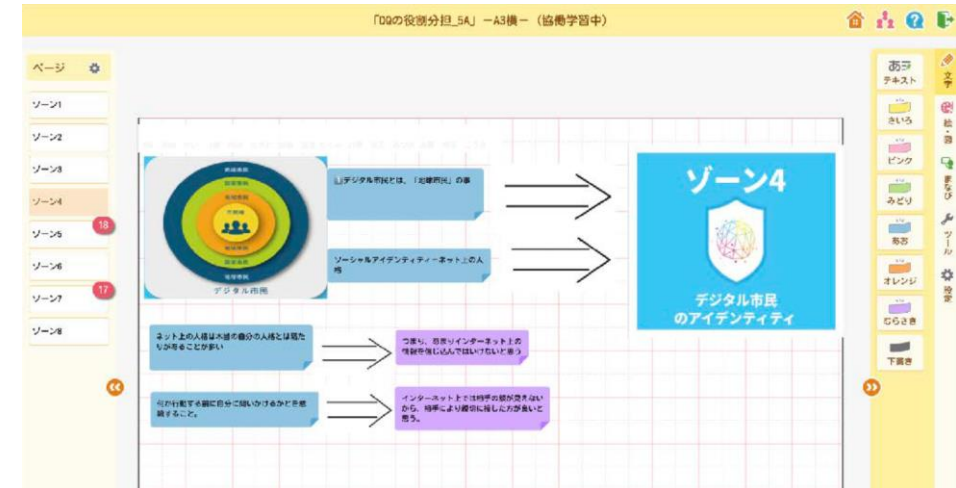


私立小学校の活用事例

立教小学校（小学4年生・5年生）

- ・家庭での個別学習と道徳の時間で授業を実施。
- ・デジタルシティズンシップの1つのスキルをジグソー法を用いて学習。

※ジグソー法：協働学習を促す1つの手法。DQ Worldの場合、4～5人で1スキルの学習項目を担当し、家庭で個別予習、グループで以下画像のような探求活動、授業で発表・意見交換を経て、他グループのまとめをもとに全スキルの学習項目を個別学習で完了するという一連の反復学習を指す。



導入先学校等教育機関に対し、以下 **3** つのサポートを実施

※全て通常サービスの一環としてのサポートです

①アカウントセットアップ

DQ World (EdTechツール) の、学校管理者アカウントと、ツールを利用するユーザーの人数分のアカウントを発行。

②ワークショップ (講演会)

教職員・児童生徒・保護者向けに実施し、学校のニーズに応じてツール導入後の活用の意識づけのワークショップから、児童がツール内で学習する内容の実践的なインプット、ツール初回一斉活用のためのログインサポートなどを幅広く実施。

③プレミアサポート

24時間365日のカスタマーサポート体制を提供。
学習実施の際の相談事項や機器トラブル等に迅速かつ優先的に対応。
また、DQ World修了後の指導方法や授業展開等学校のニーズに合わせた提案も実施。

- 導入先サポート体制

サポート対応可能人員：5名程度配置。メール・電話でのお問い合わせに対応。



教職員向けワークショップ



児童生徒向けワークショップ

計 **154** 校の小学3年生～中学3年生、**35,978** 名が利用。



13 教育委員会
137 校

- ・ 鹿児島市教育委員会
- ・ 戸田市教育委員会、他



国公立学校
5 校

- ・ 茨城大学教育学部附属小学校
- ・ 上越教育大学附属中学校、他



私立学校
12 校

- ・ 立教小学校
- ・ 横浜創英中学校、他

教職員向けアンケートの結果のサマリ（定量）

- ✓ 全体の **100%** がデジタルシティズンシップ教育の必要性を実感
- ✓ 全体の **72.7%** が学習の実施の際の児童の反応に満足
- ✓ 全体の **70%以上** が導入前に感じていた課題の解消を実感

分析と考察

- ・ デジタルシティズンシップ教育の重要性を感じていないという回答が 0 に
- ・ 最も実感が大きい導入効果として、教員の負担の減少と児童生徒を主体とした継続的な情報活用能力の育成環境の構築に言及
- ・ 学習項目が明確な点、ゲーム要素が豊富な点、場所や時間を選ばず学習できる点など教材の特質である扱いやすさが主な理由

70% 以上の教職員が導入前の 3つの主な課題の改善を実感

①カリキュラムがないことによる継続学習の難しさに対して・・・

単発のネットモラル教育の授業や講演会などに比べ、**系統立てて計画実施**できた（松阪市立嬉野中学校）
現状で子どもたちに身につけさせたい力が網羅された状態で教材になっている（啓明学園初等学校）

②専門性のある授業への不安に対して・・・

教材として利用しやすく、授業プランもあるので取り組みやすい（松阪市立豊地小学校）
教員では網羅できない**専門的な情報も楽しく**学べる（登米市佐沼小学校）

③学習効果の計測の難しさに対して・・・

スキルごとに**習熟度がスコア化**されるため児童の長短に合わせた指導ができる（立教小学校）
特別な授業や用意なしでもDQ Worldに取り組むことで一定の成果が得られた（新潟市立亀田小学校）

児童向けアンケートの結果のサマリ（定量）

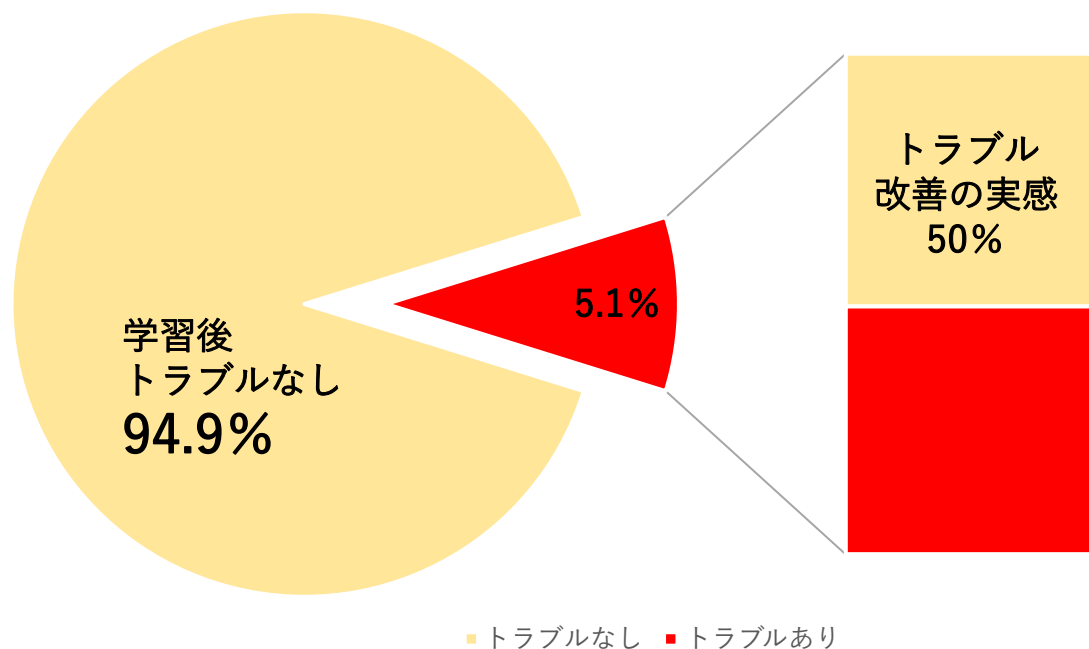
- ✓ 全体のトラブル件数が**半減**
- ✓ 学習後もトラブルに直面する児童の **半数** が**トラブルの改善**を実感
- ✓ 上位のトラブルカテゴリーにおける**習熟度の上昇**
- ✓ **6割以上**の児童生徒が**適切なICT活用の姿勢**を習得

分析と考察

- ・ プライバシーの扱いとサイバーセキュリティの扱いのスキルに短期間で効果を確認
- ・ 定性コメントでも行動変化の例として多く言及
- ・ 学習未完了の児童生徒がいる中、インターネット上の課題に対して具体的な判断基準や解決法を学ぶことで半数以上の児童の習熟度とICT活用の意識が向上

DQ Worldでの学習前後、トラブルに直面する児童が

134人 (10%) から68人 (5.1%) に減少



学習後もトラブルに直面する
児童の半数が、
DQ Worldでの学習による
トラブルの改善を実感

改善の具体例：

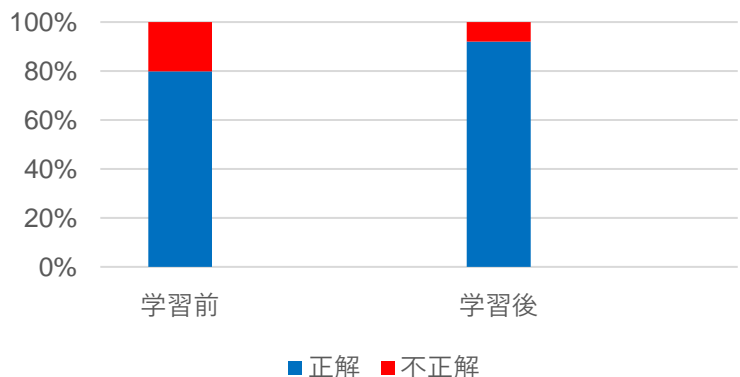
- オンラインゲームでの喧嘩や暴言が前より減り、友達の言葉遣いが優しくなった。
- 投稿やサイトの閲覧の際の注意点を知ることができ、以前よりトラブルに直面しにくくなった。

DQ Worldでの学習によるトラブルの減少が最も顕著なカテゴリー

サイバーセキュリティの扱い

安全なパスワードの管理方法を理解している児童生徒が **12.2 ポイント増加**

適切なパスワードの管理方法についての問い

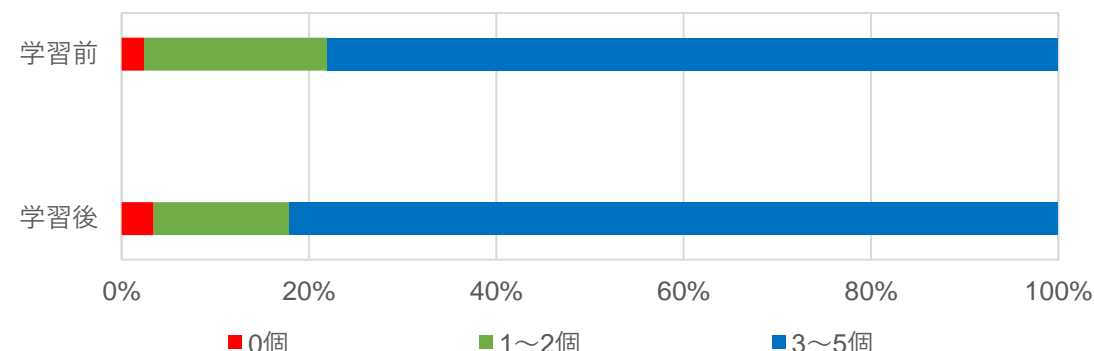


※DQ Worldで学習した「文字数を多くする, 個人情報を入れない, 他の人と共有しない, 2重にセキュリティをかける, パスワードをとろうとするメールやサイトにいかない, パスワードを定期的に変える」などに言及した回答を正解として上記グラフを作成しています。自由記述の回答を趣旨ごとにカテゴリー分けした上で集計しています。
※学習前と学習後に行った児童向けアンケートの1340サンプルから算出しています

プライバシーの扱い

インターネット上でのプライバシーの扱いを理解している児童生徒が **4.1 ポイント増加**

架空のSNSプロフィールで不適切な項目をいくつ指摘できるかについての問い



※児童生徒に架空のSNSプロフィールの写真を提示し、以下修正が必要な5つの項目についてどの程度認識できたかを問う設問です。学習前と学習後の回答結果を比較して上記グラフを作成しています。
①顔が認識できる写真のプロフィール設定 ②学校名・電話番号などの個人情報の公開 ③アカウント名を本名で公開 ④一般公開でリアルタイムに居場所を投稿 ⑤友達のプライバシーを侵害するような投稿
※学習前と学習後に行った児童向けアンケートの1340サンプルから算出しています

教員から「教材の取り組みやすさ」と「児童の意欲的な学習態度」に関するコメントが頻出



教員

普段の学校生活や家庭での使用時間や写真を撮る時の許可、使用場所への配慮や休み時間のタブレットの使い方に変化がみられた（姿勢・態度）

普段意欲が湧かない児童も興味をもって集中して取り組み、自分のペースで進められた（姿勢・態度）

家庭でのDQ Worldの個別学習と学校でのより深い協働的な学びが推進でき、子どもたちの学び方が変わることに意義があると感じる（学び方）

ゲーム依存についての学習場面で「自分に当てはまる」という素直な反応が見られた（スクリーンタイムの扱い）

広告に対して敏感になり「安易にクリックしないようにしよう」などの言動が増えた（サイバーセキュリティの扱い）
インターネットの性質について学んだことでクラスルームなどでの変な書き込みが皆無になった（デジタルフットプリントの扱い）

さりげないストーリー設定がとてもよく、どの場面で個人情報を入力するべきかなど状況を判断する力がついた（プライバシーの扱い）
社会科の調べ学習で、ネット上の情報の出典に気をつけたり、複数の情報に当たったり、情報の受け手としての資質・能力を発揮するようになった（クリティカルシンキング）

児童生徒から「インターネットを安全に正しく使っていきたい」というコメントが頻出



問題が起きても **うまく対処できる自信**がついた。
(姿勢・態度)



ケータイのパスワードを信頼できる友達に教える
ような事が起きなくなった (プライバシーの扱い)



メールでの陰口やチームスに個人情報など **変な投稿**
をする人が **少なくなった** (ネットいじめの扱い)



クリティカルシンキングを意識して **同じ情報でも**
色々調べる様になった (クリティカルシンキング)



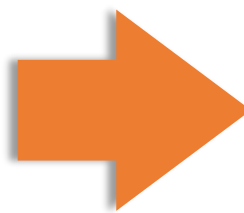
友達とゲームで遊ぶ時に **自分や友達の名前**を出さ
ないようにした (プライバシーの扱い)



不自然なサイトを見つけた時に **注意深く見れるよう**
になった (サイバーセキュリティの扱い)

今後の課題

1. 学校でツールを利用することに対する保護者の理解獲得の難しさ
2. 教材内で使用されている難解な用語による学習サポートの難しさ
3. シングルサインオンへの未対応による教材管理の難しさ



解決策

1. 親子で参加できる教材体験会の開催や学級通信の共同発信
2. 教材の翻訳改善と専門用語集の開発
3. 2023年以降の実装を予定



株式会社サイバーフェリックス

代表取締役：石山 将

創立：2019年3月5日

主な事業内容：デジタル教育事業/DQの研究開発

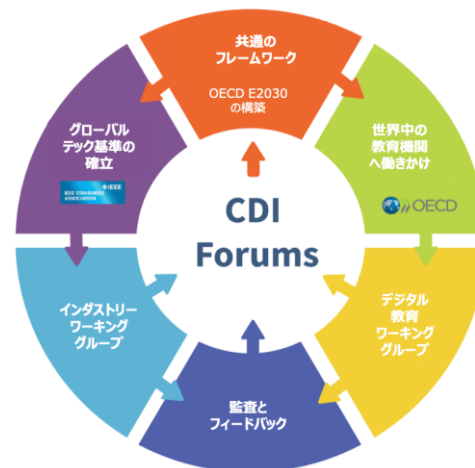
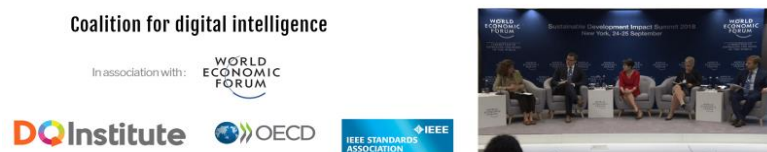
戦略的パートナー：DQ Institute

ホームページ：<https://cyber-felix.com>

問合せ窓口：info@cyber-felix.com

2020年売上高：4,887,700円

2021年売上高：11,059,896円



Above: The Coalition for Digital Intelligence brings together cross-sector organizations to enhance Digital Literacy, Skills, and Readiness

株式会社サイバーフェリックスについて

Who We Are

株式会社サイバーフェリックスは、国際シンクタンクDQ Instituteを戦略的パートナーとする、DQ研究とデジタル教育のリーディングカンパニーです。

Our Mission

グローバルスタンダードDQを通じて、日本やアジアの教育及び政策の変革に貢献する。当社は、UN 2030目標 (SDGs) の3,4,8,9,10,16,17を支援します。



Our Strategic Goal

#DQEveryChildムーブメントを通じて、2023年までに1000万人の子どもたちのDQを高める。Universal DQをビジョンに、2030年までに1億人の個々人のDQを高める。

