

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



DQ World™

2023年2月

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

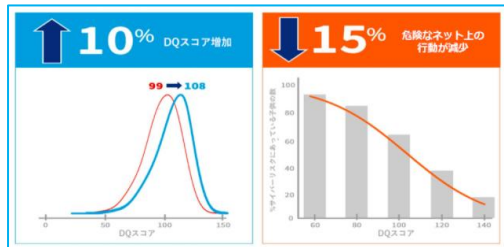
基本料年額 ¥110,000 (税込) + ユーザー数課金 ¥1,100 (税込) でご提供

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 コンセプト	○	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	△	約15万円~/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：

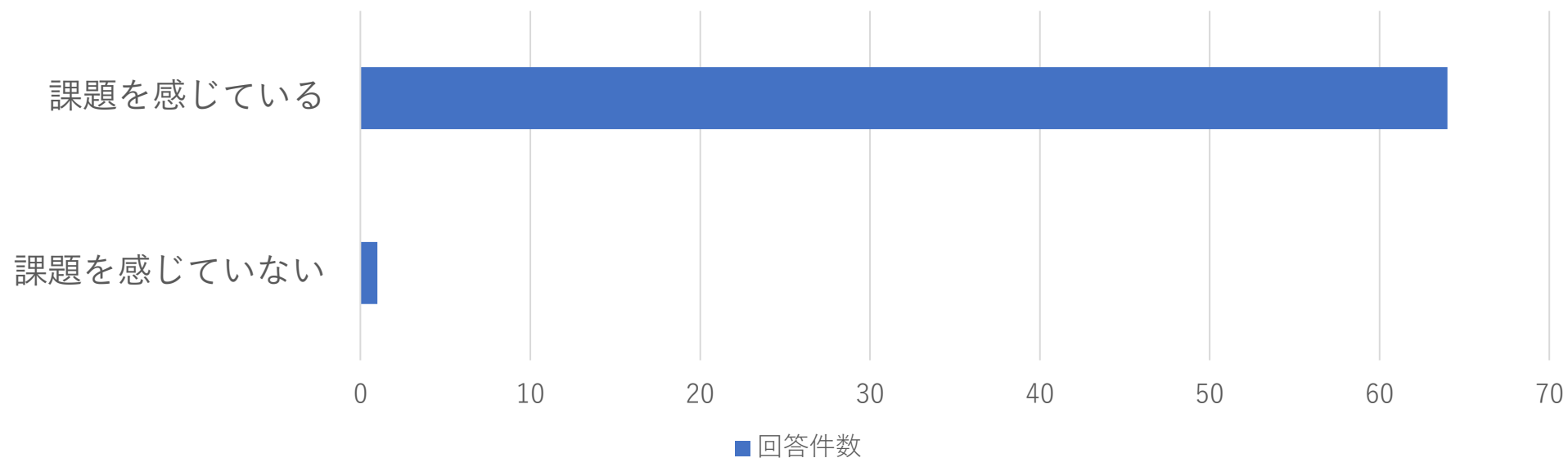
一人一人にカスタマイズされたレポートで、子どもの実態把握と改善に向けた会話の架け橋に



デジタル・シティズンシップ教育において 教員の約 **98.5%** が **課題** を感じていると回答

※ 64/65 名 = 約 98.46%

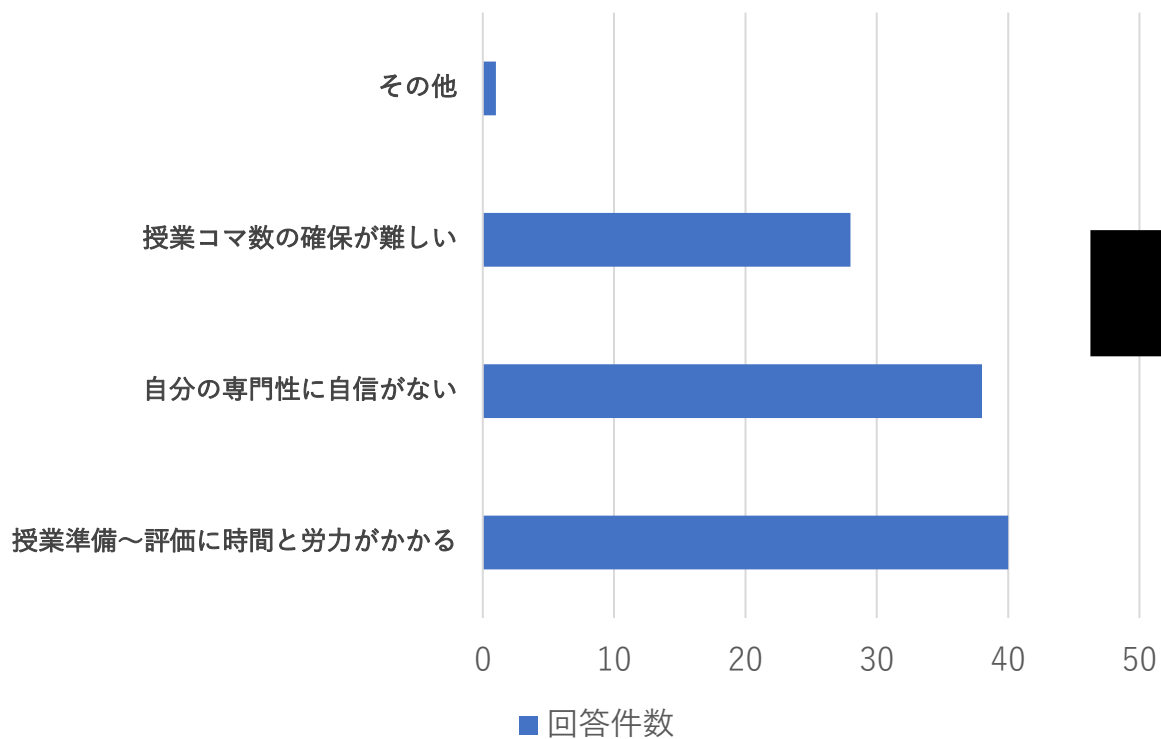
デジタル・シティズンシップ教育において課題を感じているか。



※学習前に回答いただいたアンケート結果65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限られた授業コマ数の中で学習時間を確保することの難しさ
- ②専門性のある授業への不安
- ③授業準備～評価にかかる時間と労力の負担

※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、65名の回答結果から算出しています。

課題への3つのアプローチ

①児童への教材の提供

- ・ 研究に基づくカリキュラム。
- ・ 時間と場所を選ばない柔軟な学習形態の実現。

②教員へのサポートの提供

- ・ ワークショップの実施。
- ・ 活用方法の提案と指導案の提供
- ・ 活用事例や授業実践例を教職員間で共有。

③レポートの提供

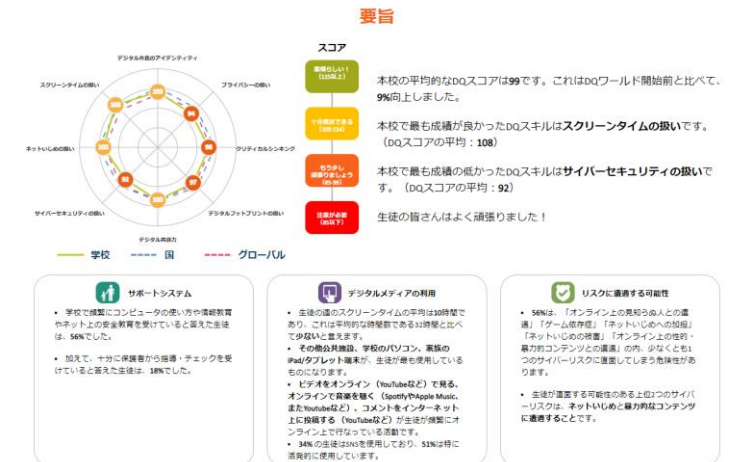
- ・ 学習効果を示す個人用と学校用レポートの提供。
- ・ データに基づく改善点と今後の活用方法の提案。

学年: 組: 名前:

8週間のチェックリスト

DQワールドの82のミッション全てをコンプリートしてスコアを確認しよう!

ミッションID	ミッション名	ミッションID	ミッション名	ミッションID	ミッション名	ミッションID	ミッション名	ミッションID	ミッション名
Missions 1-4	デジタルリーダーになる	Missions 24-25	ネットいじめの被害を回避しよう	Missions 40-41	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 56-57	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 70-71	オンラインで学ぶ楽しさを体験しよう
Missions 5-6	デジタルリーダーになる	Missions 26-27	ネットいじめの被害を回避しよう	Missions 42-43	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 58-59	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 72-73	オンラインで学ぶ楽しさを体験しよう
Missions 7-11	デジタルリーダーになる	Missions 28-29	ネットいじめの被害を回避しよう	Missions 44-45	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 60-61	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 74-75	オンラインで学ぶ楽しさを体験しよう
Missions 12-13	デジタルリーダーになる	Missions 30-31	ネットいじめの被害を回避しよう	Missions 46-47	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 62-63	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 76-77	オンラインで学ぶ楽しさを体験しよう
Missions 14-16	デジタルリーダーになる	Missions 32-33	ネットいじめの被害を回避しよう	Missions 48-49	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 64-65	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 78-79	オンラインで学ぶ楽しさを体験しよう
Missions 17	デジタルリーダーになる	Missions 34	ネットいじめの被害を回避しよう	Missions 50-51	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 66-67	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 80-81	オンラインで学ぶ楽しさを体験しよう
Digital Life Skill 1	デジタルライフスキル1	Missions 35-36	ネットいじめの被害を回避しよう	Missions 52-53	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 68-69	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 82	デジタルライフスキル2
Digital Life Skill 2	デジタルライフスキル2	Missions 37-38	ネットいじめの被害を回避しよう	Missions 54-55	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 70-71	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Digital Life Skill 3	デジタルライフスキル3
Digital Life Skill 3	デジタルライフスキル3	Missions 39-40	ネットいじめの被害を回避しよう	Missions 56-57	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 72-73	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Digital Life Skill 4	デジタルライフスキル4
Digital Life Skill 4	デジタルライフスキル4	Missions 41-42	ネットいじめの被害を回避しよう	Missions 58-59	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 74-75	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Digital Life Skill 5	デジタルライフスキル5
Digital Life Skill 5	デジタルライフスキル5	Missions 43-44	ネットいじめの被害を回避しよう	Missions 60-61	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 76-77	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Digital Life Skill 6	デジタルライフスキル6
Digital Life Skill 6	デジタルライフスキル6	Missions 45-46	ネットいじめの被害を回避しよう	Missions 62-63	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 78-79	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Digital Life Skill 7	デジタルライフスキル7
Digital Life Skill 7	デジタルライフスキル7	Missions 47-48	ネットいじめの被害を回避しよう	Missions 64-65	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 80-81	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Digital Life Skill 8	デジタルライフスキル8
Digital Life Skill 8	デジタルライフスキル8	Missions 49-50	ネットいじめの被害を回避しよう	Missions 66-67	デジタルフォートプリントの活用をしよう	Missions 82	デジタルフォートプリントの活用をしよう		



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：3名程度配置。メール・電話でのお問い合わせに対応。



児童生徒向けワークショップの様子

計 **66** 校の小学3年生～中学3年生、**13,665** 名が利用。



8 教育委員会
小学校 **49** 校 中学校 **17** 校

始良市教育委員会、高梁市教育委員会、国富町教育委員会、新座市教育委員会、
浅口市教育委員会、大垣市教育委員会、尼崎市教育委員会、肝付町教育委員会で導入

教職員向けアンケートの結果のサマリ（定量）

- ✓ 導入後、全体の **89.2%** がデジタル・シティズンシップ教育を継続する必要性を実感
- ✓ 全体の **87.7%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

- ・最も実感が大きい導入効果として、準備時間の軽減と定量評価の実現に言及
- ・**約半数近くの学校で**、学校や家庭のすきま時間で個別学習が実施され、DQ Worldの導入によってログインサポートなど最低限の準備のみでまとまった内容が学習できるという回答が見られた
- ・導入前には、「評価が出来ない、したことがない」という回答が見られたが、**教材内で習熟度を示すスコアがリアルタイムに可視化されることや、60ページにわたるカスタムレポートで統計を確認できること**で、一定の指標に基づいた評価が出来るようになった

※導入後に回答いただいたアンケートの65サンプルから算出しています

87.7% の教職員が導入前の 3つの主要課題の改善を実感

- ①限られた授業コマ数の中で学習時間を確保することの難しさに対して・・・
教職員が授業時間を確保してデジタルシティズンシップ教育に取り組むのではなく、
「児童生徒が」学校の隙間時間や、端末持ち帰りの家庭学習等を活かしてDQ Worldに取り組むことで、
約半年で、約76%が1～3時間程度学習時間の確保に繋がったと回答（残りの21%は、3時間以上と回答）
- ②専門性のある授業への不安に対して・・・
「クラスの担任が指導している」という教員の回答が32.3%から41.5%に増加
- ③授業準備～評価にかかる時間と労力の負担に対して・・・
導入前、ほぼ半数が「1時間～2時間」だったところ、導入後には「ほぼかからない」または
「30分～1時間」が70%以上まで増加

※導入前と後に回答いただいたアンケートの各65サンプルから算出しています

児童向けアンケートの結果のサマリ（定量）

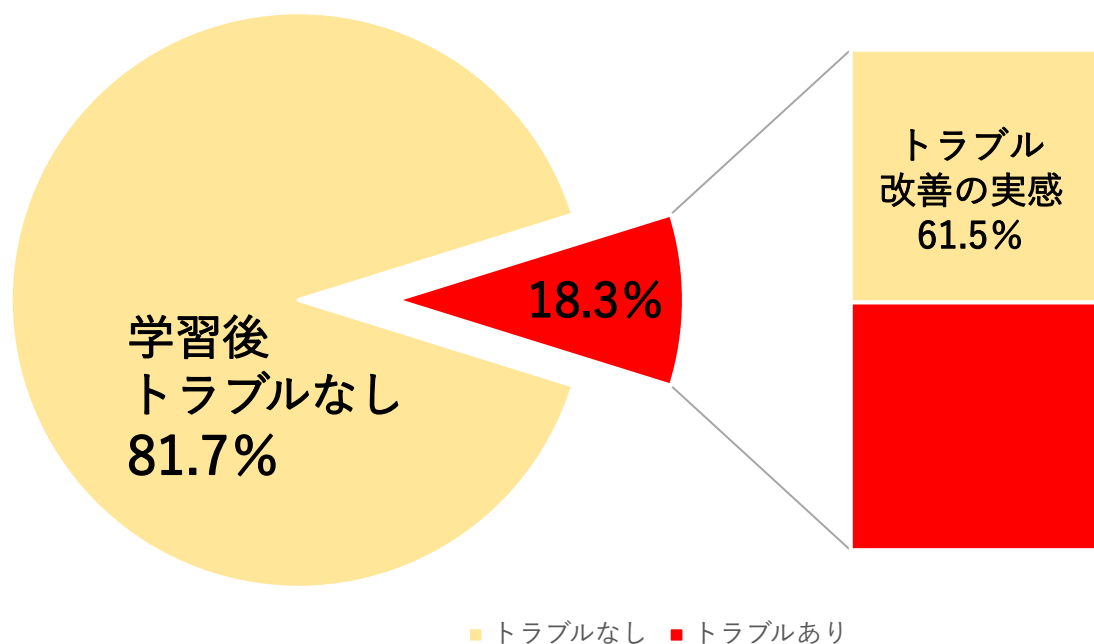
- ✓ 全体のトラブル件数が **2割** まで減少
- ✓ 学習後もトラブルに直面する児童の **6割** が**トラブルの改善**を実感
- ✓ ネットいじめ、プライバシーの分野における**習熟度の上昇**
- ✓ **6割以上**の児童生徒が**適切なICT活用の姿勢**を習得

分析と考察

- ・ プライバシーの扱いとネットいじめの扱いの分野で効果を確認
- ・ 学習後アンケートの回答における全体的な文章量の増加と具体化を確認
- ・ 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トラブルが減少し、ICT活用への意識が向上

※学習前と学習後に行った児童向けアンケートの2604サンプルから算出しています

DQ Worldでの学習前後、トラブルに直面する児童が
1056人（40.6%）から476人（18.3%）に減少



学習後もトラブルに直面する
児童の**60%以上**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：

- ・ 相手がどう感じるか考えながらチャットや投稿をするようになった
- ・ ゲームで個人名を使わなくなった
- ・ 知らないサイトやアプリに入らなくなった

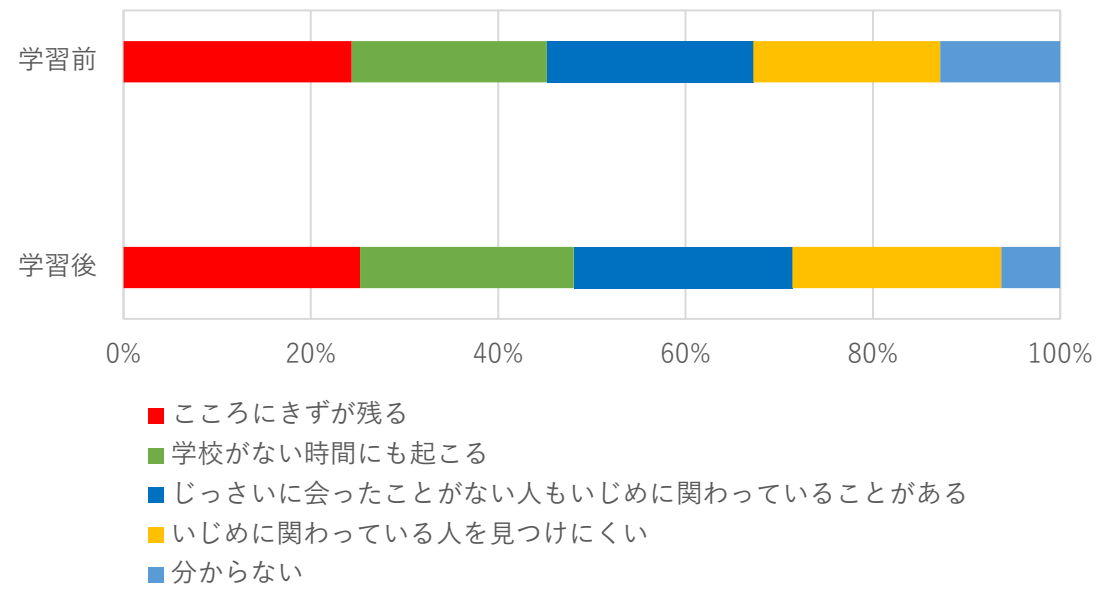
※学習前と学習後に行った児童向けアンケートの2604サンプルから算出しています

DQ Worldでの学習による学習効果が最も顕著なカテゴリー

ネットいじめの扱い

ネットいじめの特徴への理解度が各項目で**10%以上増加**、「**分からない**」が減少

ネットいじめの特徴についての問い（複数回答）

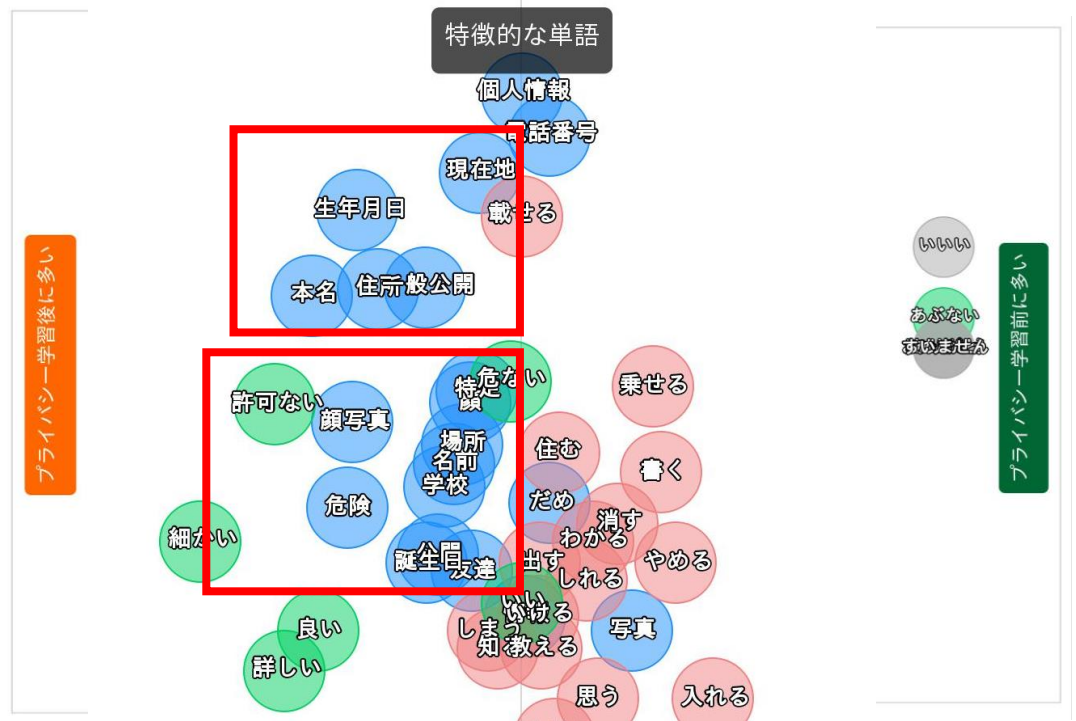


※学習前と学習後に行った児童向けアンケートの2604サンプルから算出しています

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設定に関する**具体的な名詞が増加**

SNSプロフィールで改善すべき項目を指摘できるかについての問い



日常に関わる「プライバシーの扱い」の分野で 最も学習効果を実感

よりよいパスワードの設定の学習場面で、「ぼくは～をしていた！」という**つぶやきや発見が思わず声に出ていた**児童がいました。

社会科の人権教育ともあいまって、**個人の尊厳を意識させられました。**

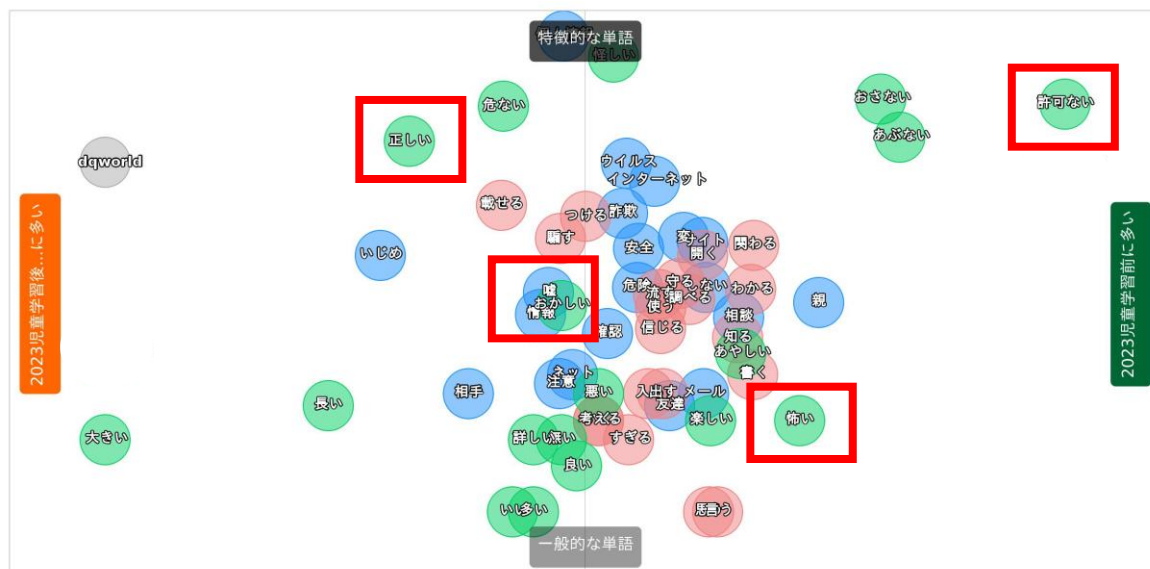
クラス内でふざけて写真などを撮影してしまおうとした生徒に対して、互いに注意し合う場面があった。

写真を掲載するときにプライバシーを意識するようになった。



教員

学習後、66%の児童生徒が ICTを「ふだんからよく使っていて、安全に正しく使える自信がある」と回答



しっかり自分でこれは**正しい情報**なのか確認して困ったことがあったら**身近な人に相談**する。(クリティカルシンキング)



ネットに**個人情報**を書いてしまったことがあったので、これからむやみに書いたりしないようにしたい。(プライバシーの扱い)



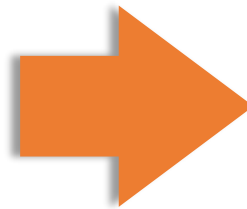
優先順位を考えて、**家族とのルール**を守って使っていきたい。(姿勢・態度)

学習前のコメントでは、「怖い」、「許可のない」ICTの使用という言葉が見られたが、学習後のコメントでは、「情報や嘘」を見極め「正しく」使うという意識の変化が垣間見える

※学習前と学習後に行った児童向けアンケートの2604サンプルの回答から抜粋しています

今後の課題

1. 家庭学習での取り組み度合いのばらつきや指導の難しさ
2. 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
3. 学習指導要領にデジタル・シティズンシップ教育の要項がないことが、予算取りのハードルとなる



解決策

1. 親子で参加できる教材体験会の開催や保護者と取り組める教材の開発
2. 2023年以降の実装を予定
3. 学習指導要領に入れてもらえるよう、草の根的にデジタル・シティズンシップ教育の普及を推進する

会社概要



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

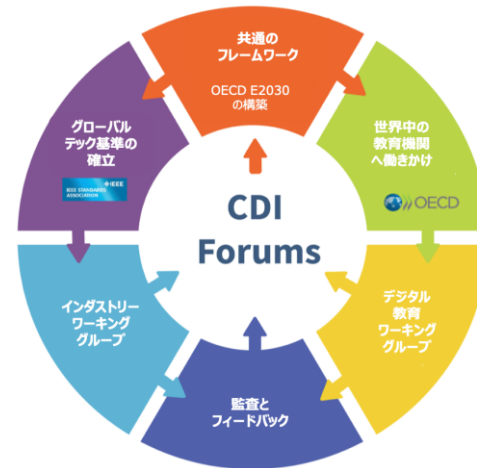
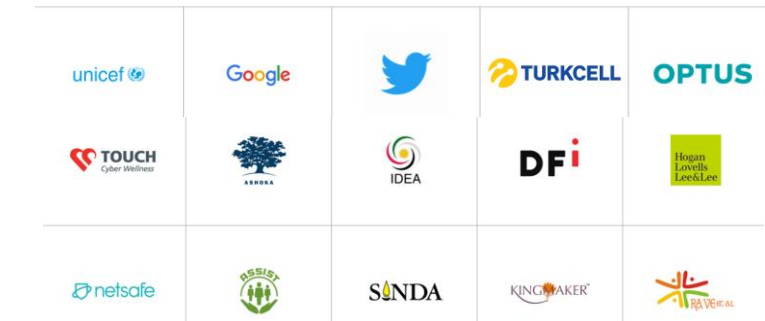
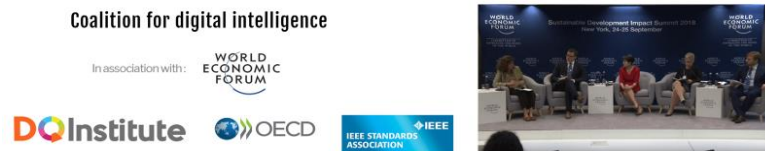
戦略的パートナー：DQ Institute

ホームページ：<https://cyber-felix.com>

問合せ窓口：info@cyber-felix.com

2021年売上高：11,059,896円

2022年売上高：25,783,743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。

