#DQEveryChild™

DQ とは

IQのデジタル版

ICT活用時代の情報モラル教育

個別最適化の学び

DQ(デジタルインテリジェンス)とは、
情報リテラシー/情報モラル/デジタルスキルにおける
新グローバルスタンダードであり、
OECDのEducation 2030に準じている。

Coalition for digital intelligence

In association with: WORLD ECONOMIC FORUM

DQ Institute　OECD　IEEE STANDARDS ASSOCIATION

©2020 CyberFelix Inc. All Rights Reserved.

1. デジタル世界の素晴らしさと危険性

©2020 CyberFelix Inc. All Rights Reserved.

DQではデジタル世界を素晴らしいものと捉えています
デジタル世界は既に生活に欠かせないものになっており、子どもたちが活用してくことで豊かな生活と革新的な未来を得られるはずです。

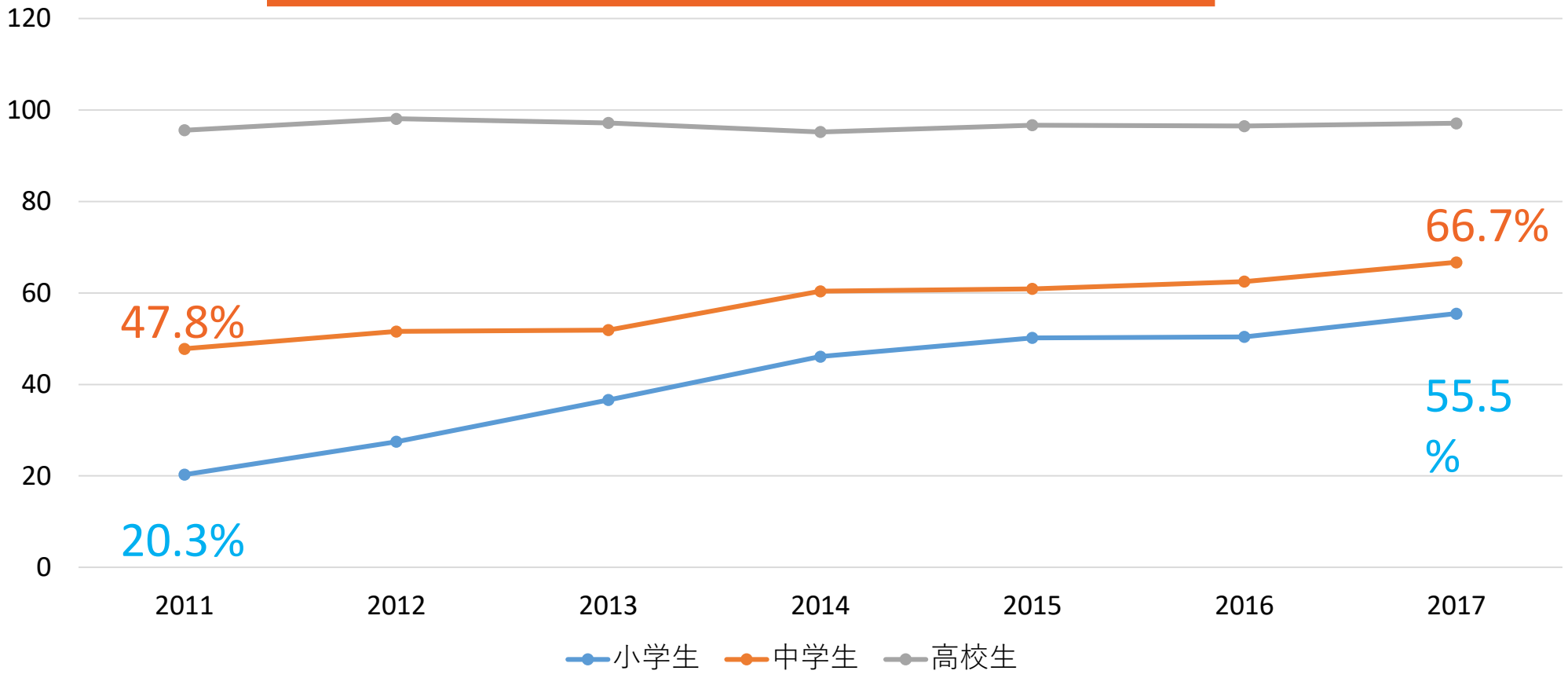
#DQEveryChild™

©2020 CyberFelix Inc. All Rights Reserved.

携帯・スマホの子どもたちへの普及は爆発的に加速しています

高校生になってはじめて携帯・スマホを所持する時代から小学生から携帯・スマホを所持する時代になっており、この子どもたちがデジタル世界に触れる流れは今後も加速するものと考えられます。

携帯・スマホの所有率の推移（出典：総務省）

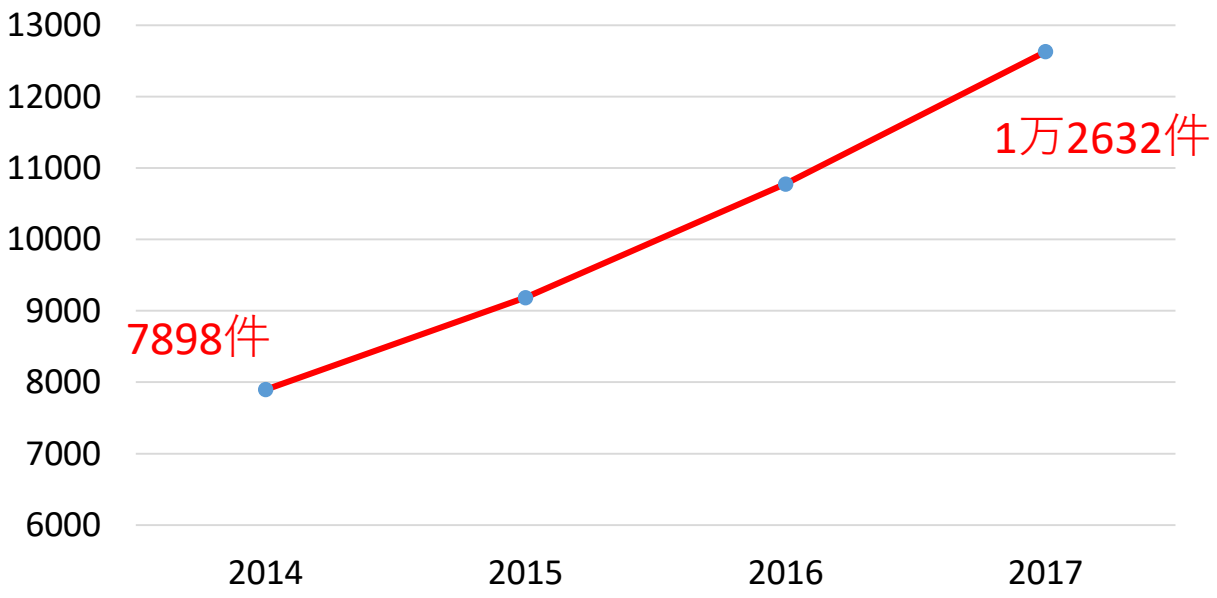


https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h29/net-jittai/pdf/sokuhou.pdf

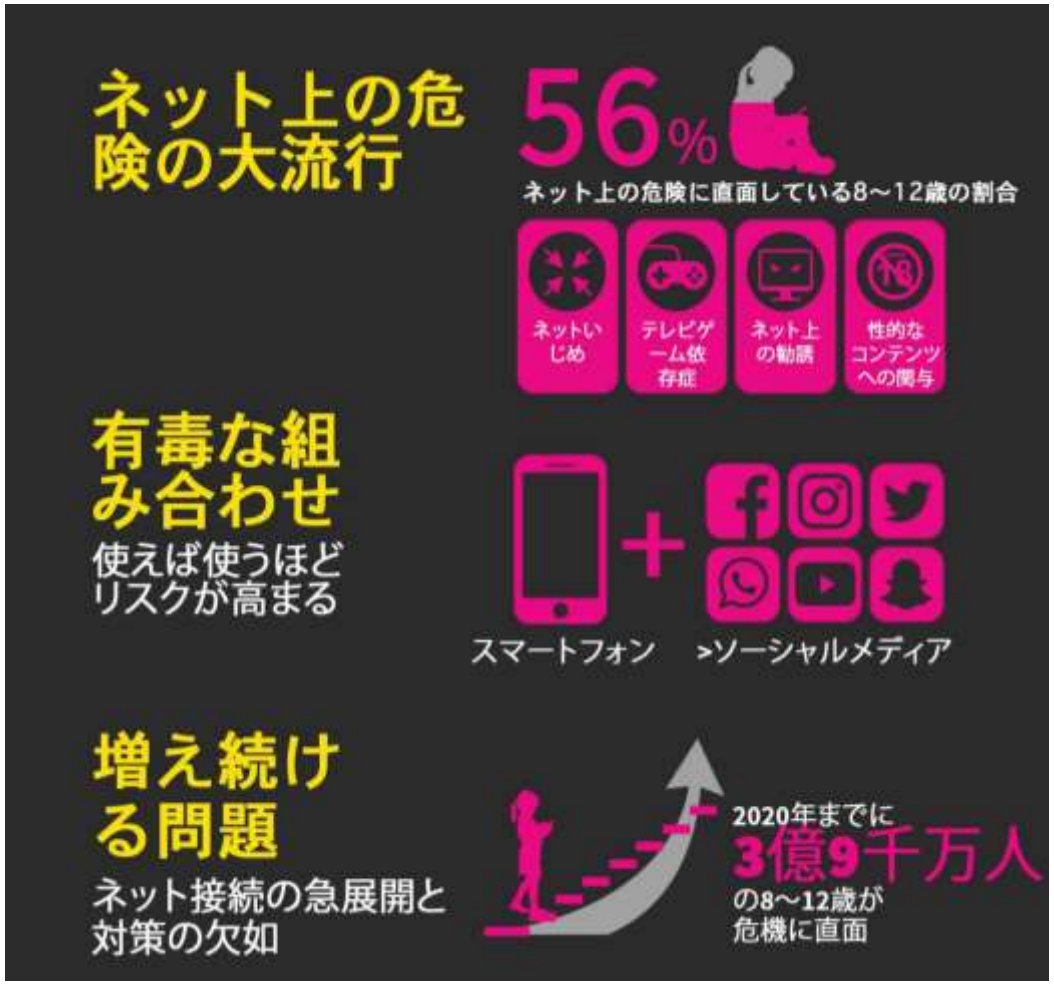
©2020 CyberFelix Inc. All Rights Reserved.

一方で負の側面も無視できるものではありません
日本でのデジタル環境での誹謗中傷は急増しており、世界的にみても子どもの56%がネット上でなんらかの危険に直面しているデータもあり対策が不可欠となっています。

パソコン・携帯での誹謗中傷の件数（出典：文科省）



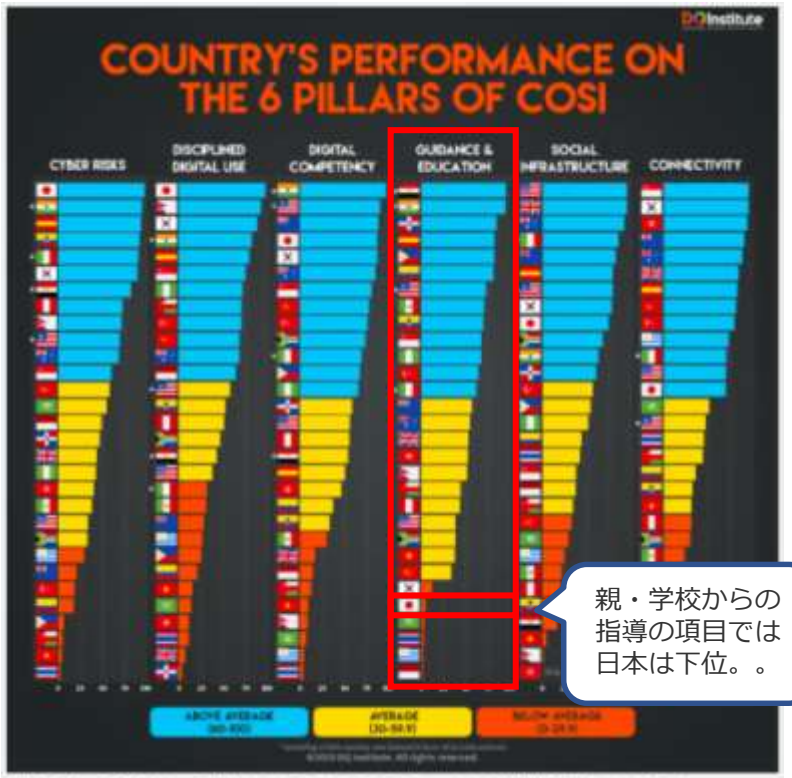
https://www.sankei.com/life/news/181025/lif1810250024-n1.html



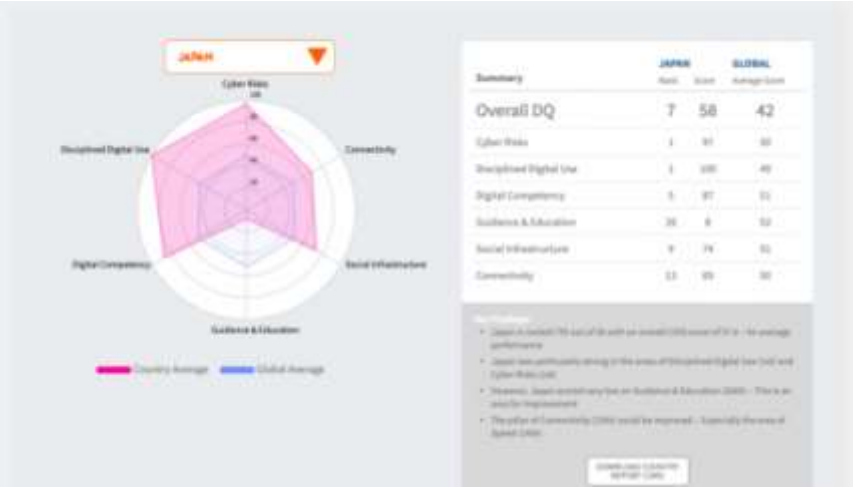
©2020 CyberFelix Inc. All Rights Reserved.

世界的にみて日本のデジタル環境での安全性に関する教育はできていない状況です
子どもたちのネット上での安全性を測る指標では日本は総合的には高い位置にいるが、家庭や学校での指導・教育の指標ではほとんどスコアを取れておらず世界最下層の水準となっています。

COSIグローバルランキングで日本は7位に位置している



世界7位の日本だが、各柱ごとに見てみるとそのいびつな特徴が浮かび上がる



「Guidance & Education（指導＆教育）」柱は「Parental Guidance」（親からの指導）と、「Online Safety Education」（学校からの指導）の2つの領域に分けられる。
具体的なアンケートの問いは以下が挙げられる。
・保護者と携帯を使える時間等のルールを設定している。
・保護者は数あるウェブサイトの中で適切なもの・不適切なものを、理由を持って説明してくれる。
・学校の先生からパソコンやインターネットの使い方を教わる。

https://www.watch.impress.co.jp/kodomo_it/news/1241537.html

©2020 CyberFelix Inc. All Rights Reserved.

新学習指導要領でも情報活用能力は重要な位置づけになっています
情報モラルについても、ICTの基本的な取り扱い方やプログラミングと並んで情報モラルの取り組みも柱として扱われています。

参照：http://www.soumu.go.jp/main_content/000525613.pdf

©2020 CyberFelix Inc. All Rights Reserved.

情報モラルについても安易な禁止や制限ではない教育が求められています
利用の禁止や制限、道徳教育で子どもたちの安全を守ってきた側面がありますが、教育の情報化へ向けて適切な使用のための教育やデジタル環境でのモラル教育の必要性が言及されています。

情報モラル教育充実の視点（例）

- ✓ 情報端末の使用の安易な禁止ではなく、より適切に使用できるようにする
- ✓ 狭義のモラルだけでなく、情報安全や情報セキュリティを含む情報モラル教育に取り組んでいく
- ✓ 「なぜしてはいけないのか」「なぜしなければならないのか」を考えさせる（道徳的に考えるだけでなく、発達の段階に応じて、情報や情報技術の特性も踏まえて考えさせる）
- ✓ 学校全体で計画的に取り組み、その上で必要に応じて生徒指導と連携するとともに、家庭や地域とも連携していく

参照：http://www.soumu.go.jp/main_content/000525613.pdf

©2020 CyberFelix Inc. All Rights Reserved.

情報リテラシー・モラルについての教育を行っていく上で課題があります
教員のスキルも現場に頼る状況になっており、包括的な教育に使用できる教材もなく、共同して教育にあたるべき家庭や地域との連携にも課題があることが多い状況があります。

教育者も保護者も本分野の専門性が低い

- デジタル化に伴う生活環境の変化
- わからないから安易に禁止してしまうことも

包括的なカリキュラム/教材がない

- 狭義のモラルに偏る
- 包括的なカリキュラム/教材作成が困難

家庭や地域との連携が薄い

- 本分野は学校教育だけで育てられるものではない
- 共通のフレーム/指標/言語が必要

©2020 CyberFelix Inc. All Rights Reserved.

2. DQについて

©2020 CyberFelix Inc. All Rights Reserved.

DQ とは

IQのデジタル版をイメージしております。DQを学習することで、ネット上のリスクを最小化し、チャンスを最大化することができます。またDQは世界基準であるため、日本国内だけでなく全世界での比較も可能な共通言語になります。

デジタルシティズンシップ

情報モラル教育が、受動的でデジタル社会の負の側面を教えていく傾向があるのに対して、デジタルシティズンシップ教育はICTを使用することを前提とし、生徒自身が主体的にどう活用していくかを考えていく教育です。
デジタルシティズンシップは以下の8つのスキルから構成されます

デジタル市民のアイデンティティ
(Digital citizen identity)
オンラインとオフラインにて、健全なアイデンティティを誠実に構築・管理する能力

プライバシーの扱い
(Privacy management)
自身や他人のプライバシーを守るために、オンラインに共有される全ての個人情報を、分別を持って管理する能力

スクリーンタイムの扱い
(Screen time management)
画面を見ている時間や並行作業、オンラインゲームやソーシャルメディアを、自制心を持って管理する能力

クリティカルシンキング
(Critical thinking)
オンラインにて、情報が真実か虚偽か、コンテンツが無害か有害か、人とのつながりが信頼できるものか怪しいものか、区別する能力

ネットいじめの扱い
(Cyberbullying management)
ネットいじめの状況を検知し、それらに賢く対処する能力

デジタルフットプリントの扱い
(Digital footprints)
デジタル世界の性質やそれらの現実世界での帰結を理解し、責任を持ってそれらを管理する能力

サイバーセキュリティの扱い
(Cybersecurity management)
強力なパスワードを使うことで自身のデータを守り、様々なサイバー攻撃を管理する能力

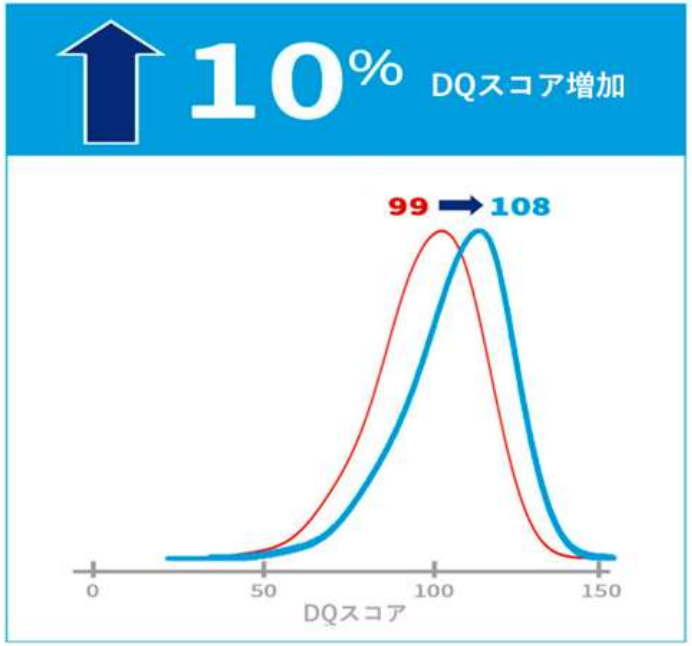
デジタル共感力
(Digital empathy)
オンラインにて、自他のニーズや感情に対して、共感を示す能力

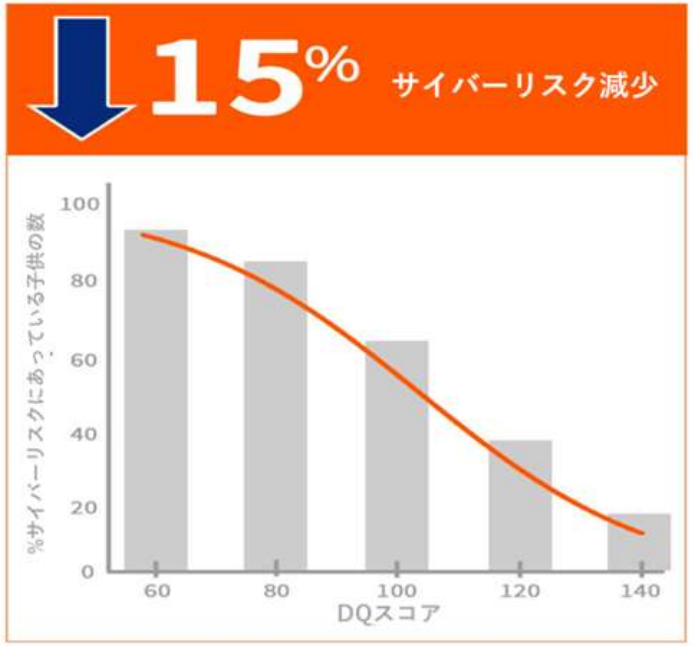
DQ学習の効果

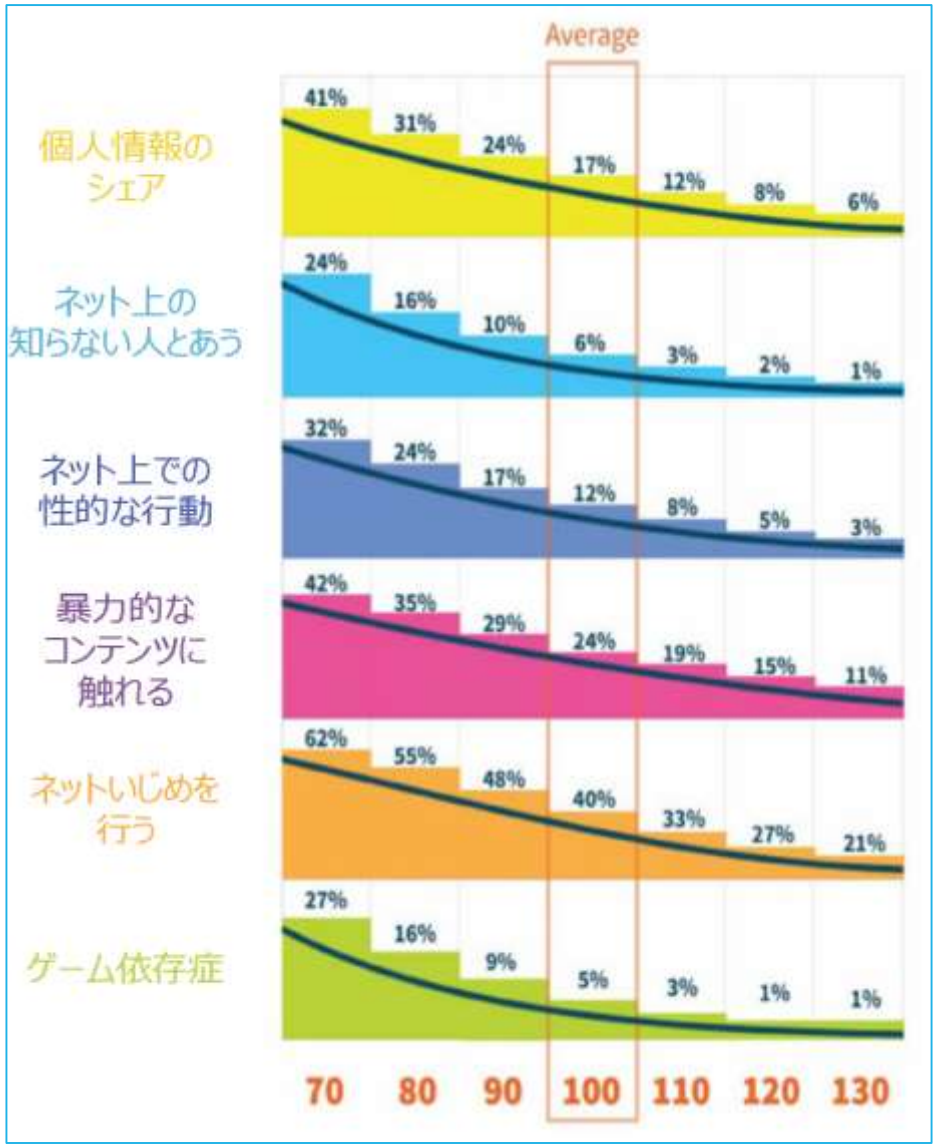
#DQEveryChild

DQ Scoreは、8つのデジタルシティズンシップ能力の測定によって合成される数値である。DQ Scoreは、ネット上の危険にさらされる可能性と反比例する。

例えば、個人情報のシェアのDQスコアが90の場合、自分の個人情報を他人にシェアする可能性が24%ある。
しかし、スコアが100に上がると、リスクが17%まで下がり、さらに、スコアが110以上になるとリスクが12%まで下がる。





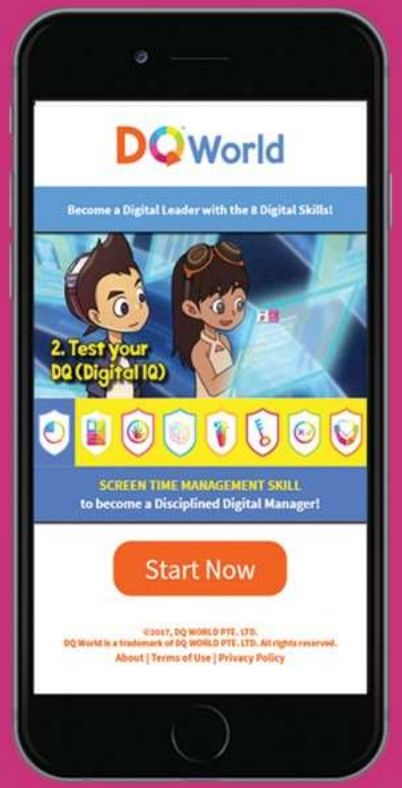


©2020 CyberFelix Inc. All Rights Reserved.

DQWorld.net

デジタル市民に必要な8つのデジタルシティズンシップスキルを学ぶためのオンライン学習プラットホーム

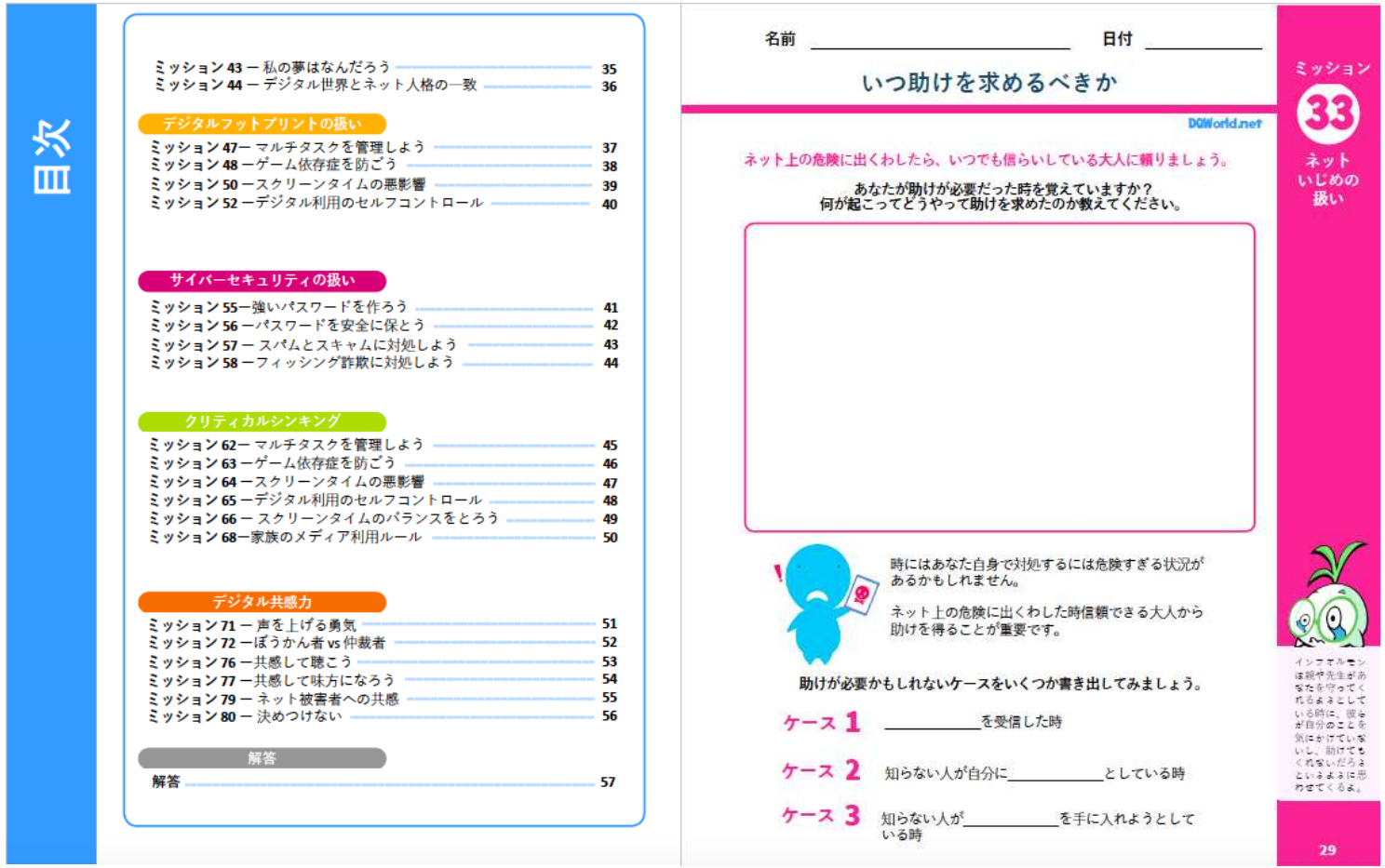
- **国際的な認知度**: UNESCO, World Economic Forum, OECDなどからアワード受賞
- **総合的なデジタル学習**: 高品質で研究に基づいた包括的なDQ学習
- **使い方が簡単**: 最小限の指導と生徒の自律学習
- **遊びながら学べる**: すべての子どもが自分で学べるゲーム型学習
- **スキルを可視化できる**: 各スキルのまとめとしてテストを行いスキル毎の能力を数値化



©2020 CyberFelix Inc. All Rights Reserved.

DQ World と ワークブック

DQ Worldの内容をオフラインで習得するためのワークブックもございます
ワークブックを活用することでこどもたちが自分なりの考えを整理してまとめることが可能です。
アクティブラーニング等授業でそのまま活用できますので先生の負担軽減にもつながります。



目次

ミッション 43 ー 私の夢はなんだろう 35
ミッション 44 ー デジタル世界とネット人格の一致 36

デジタルフットプリントの扱い
ミッション 47ー マルチタスクを管理しよう 37
ミッション 48 ーゲーム依存症を防ごう 38
ミッション 50 ースクリーンタイムの悪影響 39
ミッション 52 ーデジタル利用のセルフコントロール 40

サイバーセキュリティの扱い
ミッション 55ー強いパスワードを作ろう 41
ミッション 56 ーパスワードを安全に保とう 42
ミッション 57 ー スパムとスキャムに対処しよう 43
ミッション 58 ーフィッシング詐欺に対処しよう 44

クリティカルシンキング
ミッション 62ー マルチタスクを管理しよう 45
ミッション 63 ーゲーム依存症を防ごう 46
ミッション 64 ースクリーンタイムの悪影響 47
ミッション 65 ーデジタル利用のセルフコントロール 48
ミッション 66 ー スクリーンタイムのバランスをとろう 49
ミッション 68ー家族のメディア利用ルール 50

デジタル共感力
ミッション 71 ー 声を上げる勇気 51
ミッション 72 ーぼうかん者 vs 仲裁者 52
ミッション 76 ー共感して聴こう 53
ミッション 77 ー共感して味方になろう 54
ミッション 79 ー ネット被害者への共感 55
ミッション 80 ー 決めつけない 56

解答
解答 57

名前 _____ 日付 _____

いつ助けを求めるべきか

DQWorld.net

ネット上の危険に出くわしたら、いつでも信らいしている大人に頼りましょう。

あなたが助けが必要だった時を覚えていますか？
何が起こってどうやって助けを求めたのか教えてください。

時にはあなた自身で対処するには危険すぎる状況があるかもしれません。

ネット上の危険に出くわした時信頼できる大人から助けを得ることが重要です。

助けが必要かもしれないケースをいくつか書き出してみましょう。

ケース 1 _____を受信した時

ケース 2 知らない人が自分に_____としている時

ケース 3 知らない人が_____を手に入れようとしている時

ミッション 33 ネットいじめの扱い

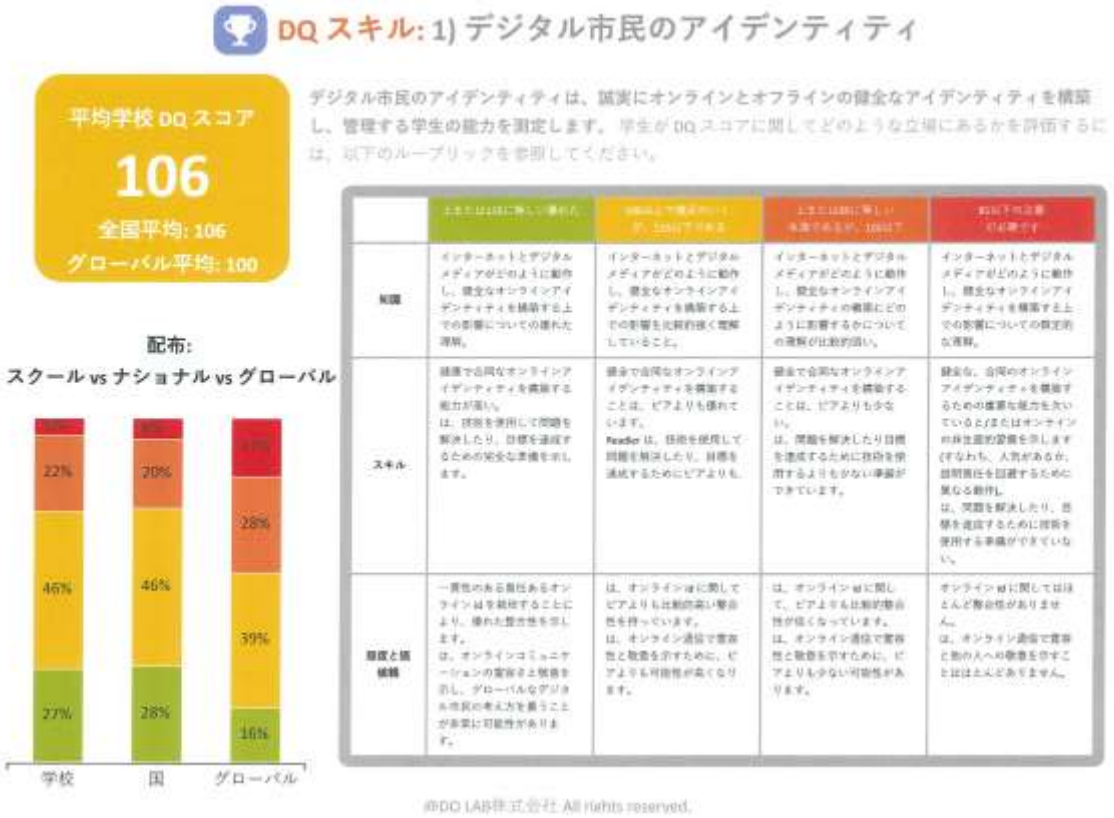
インフォルミンは親や先生があなたを守ってくれるようとしている時に、彼らが自分のことを気にかけていないし、助けてもくれないだろうというように思わせてくるよ。

29

©2020 CyberFelix Inc. All Rights Reserved.

DQ World と レポート

DQ Worldのスコアについて国内、世界と比較し分析したレポートも提供しています
スコアを分析したレポートの発行も可能です。クラス、学校全体、国、世界との比較ができますので自分の学校・クラスの現状を把握し、対外的に説得力のある説明や対処が可能です。



©2020 CyberFelix Inc. All Rights Reserved.

DQ ワークショップ

DQについてワークショップも行っています
教職員向け研修、児童生徒向けの模擬授業、保護者向けのDQ説明などを用意しております。
内容はご相談に応じることが可能です。

教職員向け	教職員の皆様に DQ のコンセプトをご紹介し、DQ World の効果的な使用方法や、活用事例について説明します。DQ スタッフによる 90 分～120 分のワークショップでは、学習のコツやスケジュールのアドバイス、Q&A なども含まれています。
児童生徒向け	DQ スタッフによる児童生徒向けの集合型プログラムを実施します。デジタルシティズンシップ 8 つのスキルから、主に 2 つのスキルをピックアップし、事例などを用いたワークショップを実施します。
保護者向け	DQ スタッフによる 90 分～120 分 の保護者向け DQ プログラムを実施します。デジタルシティズンシップ 8 つのスキルから、主に 2 つのスキルをピックアップし、事例などを用いたワークショップを実施します。

©2020 CyberFelix Inc. All Rights Reserved.

DQを用いて実現しうること

Digital Intelligence Quotient

子どもたち

網羅的なデジタルシティズンシップスキルの習得
デジタルシティズンシップの8つの項目を網羅的に習得することができます。
子どもたちのデジタル世界への知識・姿勢・価値観を総合的に育みます。

保護者

保護者との新しいコミュニケーション方法の挑戦
DQを共通言語としてご活用頂くことで、学校と保護者と子どもたちの間で現状や今後の教育方針などについて今までにないコミュニケーションをとることが可能です。

教員

教職員の負荷軽減＆自由な応用で発展性のある授業の実現
DQ Worldとワークブックを使うことで先生が多大な労力を使わずとも子どもたちの主体的な学びを引き出すことが可能です。学校・先生独自の取組みをサポートするレポート機能もございます。

学校全体

DQスコア・ポイントを用いながら生徒の輝ける場の創出、対外アピール
デジタルシティズンシップがスコアとして算出されるため、生徒の輝ける場や自己肯定感の創出もできます。対外的に取り組みや数字を出すことが可能です。

©2020 CyberFelix Inc. All Rights Reserved.

実績：日本における＃DQEveryChild（2017年4月～2019年4月）

#DQEveryChild™

これまでリーチした子どもの数は **10,000** 人を超える

＜DQ 学習実施校＞

- 精華小学校
- 相模女子大学小学部
- 関西学院千里国際中学校
- 和光学園中学校・高等学校
- 戸田第二小学校
- 戸田東小学校

その他、数十校

＜教育者の声＞

「日本の子どもたちは、物心ついたときからインターネットやタッチデバイスなどのデジタル機器に取り囲まれて育っています。しかし、オンラインでの適切な振る舞い方については、家庭でも学校でもきちんと教えているとは言えません。DQは、子どもたちがデジタル社会を生きる力を能動的に学んでつけていくプラットフォームと言えるでしょう。」

小池則行氏
和光中学高等学校
情報科教諭

向井崇博氏
精華小学校広報主任

「オンライン上での、ルール、マナー、モラルを教えなければいけないことはわかっていても、その方法に苦慮していました。教育現場でも家庭でも同じように危機感を感じています。教員として、親として、DQに出会えた時にはこれだ！と思えました。」

「高度情報化社会に向けてICT教育を充実させたかった当校にとって、DQは最適な選択肢でした。 今後もDQ学習を続けていきます。DQが学校・保護者・子どもたちの架け橋となるよう期待しています。 」

川原田康文 氏
相模女子小学部
校長

＊Cyberfelix公式ホームページ、公式facebook等で情報公開した学校のみ学校名を公開しております

3. DQのご活用に向けて

©2020 CyberFelix Inc. All Rights Reserved.

学校パック

#DQEveryChild™

基本セット（基本料100,000円＋ユーザー数課金1,000円＜個人レポート＞）＜年額＞

オンラインゲーミフィケーション学習プラットフォーム

DQ World

- 8~10時間のゲーミフィケーション学習を通じて、子どもたちのデジタルシティズンシップ（DQ）を10%高める。

ワークブック

DQ Workbook

- DQ World の学びをより深めるため、授業で適宜しようする。

分析・提言レポート

DQ Report

- DQ Worldのレポートから、学校の強み弱み/提案を認識し、今後の取り組みを考え、実行する。

＋

個人レポート

DQ Report (個人)

- DQ World を学習した子ともに発行され、個人の強み弱み/提案を認識し、今後の取り組みを考え、実行する。

例）基本セット

Cyberfelix小学校

- 4年生で DQ World を学習
- 生徒数 100名

基本料金		ユーザー数課金
¥100,000	＋	¥1,000×100名

合計料金（年額）

¥200,000

＋

オプション

DQ Workshop

各種 100,000円　＋スタッフ交通費

- 教育者向けDQワークショップ
- 保護者向けDQワークショップ
- 児童生徒向けDQワークショップ

その他サービス

各種 お問い合わせ

- アカウントセットアップ
- プレミアサポート

例）オプション

Cyberfelix小学校

- 保護者向けワークショップ開催
- 児童生徒向けワークショップ開催

保護者向け		児童生徒向け
¥100,000	＋	¥100,000

合計料金

¥200,000

© 2020 CyberFelix, Inc. All Rights Reserved.

Let’s Join

#DOEveryChild™