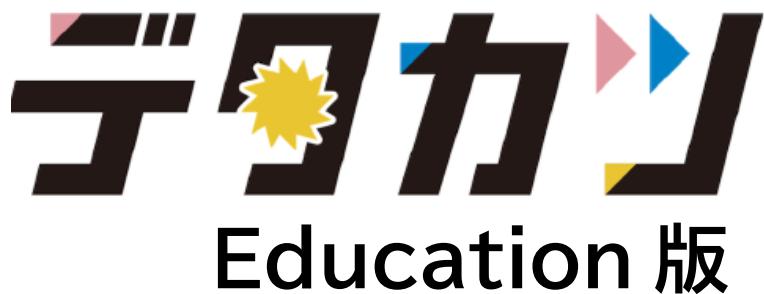


情報社会をイキイキ生き抜く
次世代を育てよう！



企業でのデータ活用って？！ 高校生向け「情報」教育関連補助教材

情報社会を生き抜くために、高校で「情報Ⅰ」が必修となりました。本教材は「必修だから学ぶ」を「楽しみながら学ぶ」に変える情報教育関連の補助教材を目指し開発しています。

企業向けのデータ活用教育に使用するカードゲームを通して「企業がデータをどのように扱っているのか」を体験し、高校生にとって少し先の将来の姿である「会社員」視点でチームとなって考えてみることができます。

本補助教材は企業の経営活動のサイクルを学ぶと共にデータの取り扱い方、活用方法、セキュリティリスクを具体的なイメージを描くことを可能とします。
現在、開発にご協力^{*1}いただける高校を募集中です。

^{*1}:「情報Ⅰ」や探求の時間、特別講習でのカードゲームの試作レビュー、授業実施、授業後のフィードバック等をお願いするものです。

※教材開発にかかる学校側への費用のご負担は原則発生いたしません。

※教材開発協力校へのご協力については下記 QR コードの読み取りをお願いいたします。

ご質問やお問い合わせは【本件お問い合わせ先】宛にお願いいたします。

メールでのご連絡を推奨いたします。

【開発協力校募集】

右記 QR コードより必要事項のご入力をお願いいたします。

【本件お問い合わせ先】

公益財団法人 CTC 未来財団

メール:office@mirai-zaidan.or.jp TEL:03-6450-1540

〒105-6909 東京都港区虎ノ門 4-1-1



CTC 未来 財団

「デタカツ」ゲームの鍵を握る3部門

- 1つのグループは、「経営層」「事業部門」「情報システム部門」の3つの役割で構成され、複数のグループに別れて行うカードゲームです。
- 各自、担当の役割になりきってゲームを進めます。
- データ活用への投資によってリスクを回避しながらコインを集め、グループの収益アップを目指します。

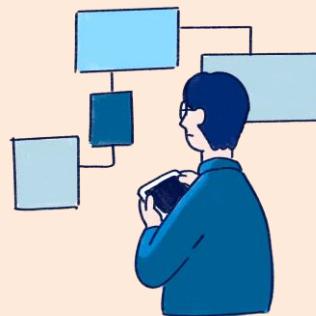
経営層



事業部門



情報システム部門



ゲームの明暗を左右する4種のカード

- 課題カード、活用カード、リスクカード、組織カードの4種のカードを使います。
- 活用カード、課題カードはチームで実行するかどうかの判断を伴います。
- リスクカードは出てきたタイミングで強制的に発動されるカードです。回避条件が整っていればリスク回避することが可能です。
- 組織カードはより効果的に収益を確保する組織へ成長させることができます。

データマネジメント
課題カード



データ活用
タスクカード



データリスクカード



組織カード



「デタカツ」Education 版は伊藤忠テクノソリューションズ株式会社(略称:CTC)がお客様向けに開発したデータマネジメントゲーム「デタカツ」を学校向け教材に当財団がアレンジし開発するものです。

