別紙 1

事業計画書:PTA 主催子どもたちを闇バイトから守る！

2025/12/18

作成者:[redacted]

1. 事業の目的

近年、若者が SNS を通じて闇バイトなどの犯罪に巻き込まれるケースが全国的に増加しています。[redacted]中学校の生徒たちが、そうした危険から身を守るための知識とスキルを身につけることは、PTA の喫緊の課題です。

そこで、楽しみながら実践的なネットリテラシーを学べる Classroom Adventure 社の「レイのブログ」または「レイの失踪」を PTA 主催のイベントとして開催することを提案します。

2. プログラムの概要

Classroom Adventure 社が提供するプログラムは、ゲームと謎解きを通して子どもたちが主体的に学べる教材です。

＊「レイの失踪」: 人気動画配信者の失踪をめぐる謎を解きながら、闇バイトに巻き込まれる過程を疑似体験するプログラムです。最新の勧誘手口や、ターゲットにされないための情報発信のあり方を学び、危険を「自分ごと」として捉える機会を提供します。

3. なぜ今、このプログラムなのか

従来の講義形式では、生徒たちは他人事として話を聞きがちです。しかし、本プログラムは、ゲームと謎解きという高い没入感のある体験を通じて、生徒たちが主体的に考え、学ぶことができます。警察と連携して開発されたコンテンツであり、非常に実践的な内容となっています。

4. 実施方法と費用について

コンテンツのみの利用(先生方が実施)

＊ Classroom Adventure 社のコンテンツのみを利用し、学校の先生方が主体となって実施します。

＊ 費用: 年度あたり 150,000 円

＊ 費用合計: 150,000 円＋消費税＝165. 000円

5. 実施時期と財源について

＊ 実施時期:1 月～2 月を予定(学校と協議して決定)

＊ 財源: 本事業は、北九州教育財団が実施する「単位 PTA 活性化事業」の補助金を申請

6. 期待される効果

＊ 生徒たちの主体的な学びを促し、ネットリテラシーや防犯意識を向上させる。

＊ 学校、家庭が連携し、生徒を犯罪から守るための意識を共有する。

＊ 保護者や教員も、最新の危険な手口や若者の情報環境について理解を深める。

別紙 1

＊参考資料

■ 闇バイト防止ゲーム「レイの失踪」

詳細資料：https://classroom-adv-host.s3.ap-northeast-1.amazonaws.com/rays-gone-NP.pdf

紹介動画: https://youtu.be/64KPf8u7Mb0

CLASSROOM ADVENTURE
Tokyo-based Gamification Team

レイのブログ

Ray's Blog

「楽しすぎる」
メディアリテラシー教育
レイのブログ

日本の財産
「アニメ」
が主役

実践して鍛える
クリティカルシンキング

最先端技術をふんだんに
盛り込んだプログラム

Ray's Blog

Doubt, Decipher, Discover

**誤情報に対する全く新しい
エコシステムで世界中のメディア
リテラシーを底上げする**

メディアリテラシープログラム「レイのブログ」は、ゲームを通じて楽しく、情報への向き合い方と専門的な検証スキルを学べるプログラムです。日本のみならず世界中の教育での導入を目指し2023年4月より活動しています。

CLASSROOM ADVENTURE

「学校がつまらなかった」
日本人とアメリカ人で始めました

楽しくないと学べない！をモットーに
様々な専門をもつ学生たちと日々開発中！

「こんなに楽しい授業は初めて」という声多数

佼成学園高等学校　渋谷外語学院　Google Trusted Media Summit

5000+ Students 6 countries

國立台湾大学　児童養護施設 星美ホーム　Mafindo - Masyarakat Antifitnah Indonesia

「レイのブログ」は
数々のメディア掲載
やアワードを受賞

NHK　読売新聞　毎日新聞社　朝日新聞 DIGITAL　AbemaTV　Tokyo fm

正しい情報を得ることは、多くの社会課題達成への第一歩

レイのブログとは

Ray's Blog

レイのブログ　Ray's Blog　三日間の隠蔵者

「楽しすぎる」メディアリテラシー教育

レイのブログは、物語ベースのゲームです。「レイ」と名乗る人物からの挑戦状を受け取ったあなたは、レイが残した「謎のブログ」を発見します。"ウソ"で溢れたブログ記事の情報をもとに、レイの正体を探し出せ！

【ゲームの遊び方】

「レイのブログ」では、実践を通した学びを重視しています。
実際のファクトチェック同様、情報を「疑う」「調べる」「判断する」という手順でゲームを進めていきます。「レイ」がブログに残した嘘を元に、実際にインターネットの検索を駆使し、真実を探し出します。

Professional Reviews

古田大輔氏｜日本ファクトチェックセンター編集長 / BuzzFeed Japan 初代編集長

「こういう場合にこういう能力を使わないといけないんだ」というのを自分から学び、自分で「探せた」という自信にもつながるコンテンツになっている。

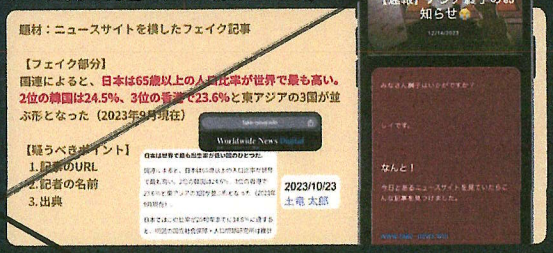
鍛治本正人氏｜香港大学 ジャーナリズム・メディア研究センター 教授 / Annie Lab

このゲームをプレイすることで得られる**ファクトチェックの基盤となるスキル**はとても重要です。生徒に対して安全な環境で学んでもらえることも良い点のひとつです。

プログラム内で扱うトピック

一次情報 ・ SNS ・ 生成AI ・ ショート動画

ゲーム内の例題：「一次情報に迫る」



ファクトチェック世界大会　Youth Verification Challenge

ファクトチェックや誤情報に対する意識を高め、検証スキルの向上を目標とする学生向けの世界大会を開催します。

参加団体：ANNIE　ALLIANCE FOR INDEPENDENT JOURNALISTS　台灣事實查核中心

日程：
日本予選 2024年10月12日
世界大会 2024年11月16日

世界中の団体と5000人規模で開催予定

CLASSROOM ADVENTURE

VISIT US
www.classroom-adventure.com

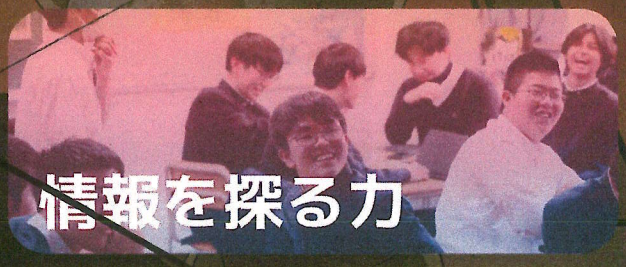
CONTACT US
info@classroom-adventure.com

レイのブログ

Ray's Blog

「レイのブログ」は、生徒たちにインターネット上の情報に対する考え方だけでなく、**正しい情報を得るため**にどのように情報を検証すればよいかを教える、革新的なメディア・リテラシー教育体験です。

私たちは、自分自身の真実を見極めることができる生徒を教育します。



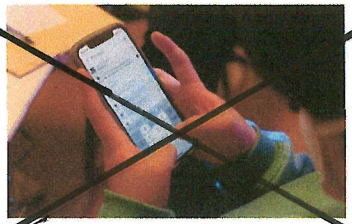
ーレイのブログについて

「レイのブログ」ゲームフロー

STEP1
疑う

レイを探すため、ブログの中の情報を整理し、疑う。

STEP2
調べる



疑いを元に、実際にインターネットの検索を駆使し、真実を探す。

STEP3
判断する

ネットで見つけた真実の情報を手がかりに、レイの正体に迫る。

3つのステップを繰り返し、謎の人物「レイ」を探し出す謎解きゲーム

ーレイのブログについて

なぜ、メディアリテラシーなのか？

誤情報はもっとも懸念される問題

2024年1月に発生した能登半島地震では多くの誤情報が拡散されました。また、ダボス会議では「誤情報・偽情報」が**この2年でもっとも重要なリスク**であると発表されました。

SNSにはじめて触れる学生たち

中学生・高校生はSNSにはじめて触れる世代です。一方でいじめや詐欺などネガティブな側面も持ち合わせています。「レイのブログ」では**SNSを「正しく使う」**ことに重きを置いて学びを進めます。

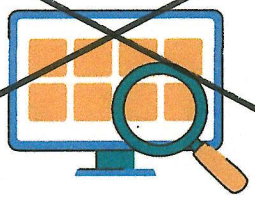
これからの時代に必須「情報収集力」

AI・インターネット時代において大切なスキルの一つが「情報収集・研修能力」です。**どんな人でも平等に情報へのアクセスを持った今、どのようにして情報を効率的に、正しく集められるのか**が重要です。

ーレイのブログについて

「疑う」だけでは終わらないメディアリテラシー教育

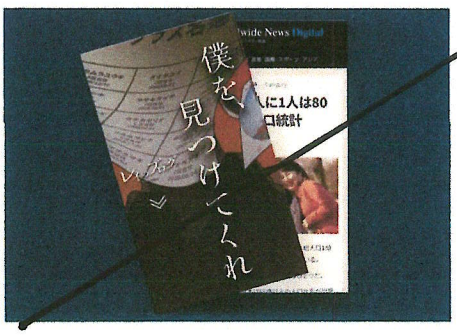
レイのブログ
にしかできないこと

正しく疑う クリティカルシンキング	情報を効率的に探す 検証スキル	軸を持って 判断する
		
情報がどのような意図で発信されるのか？ どんな時に疑うべきなのか。	疑った後、どのようにして検索し、 一次情報にたどり着くのかの スキルを持っていることが重要になる。	情報は必ずしも「正しい」「誤り」と 二分できるわけではない。 自らの軸をもとに「これは共有しない」や 「これは逆に発信すべき」などを判断する。

なぜゲームにするのか？

モチベーションの向上

ストーリーなどのゲーム要素で
「続けたくなる」を創出



実践的な学び

ゲームを進めていく上で
「実践」が必要となる仕組み