

Where is the Life we have lost in living?  
Where is the wisdom we have lost in knowledge?  
Where is the knowledge we have lost in information?  
T. S. Eliot / Choruses from The Rock (1934)



## KidsCom 実施計画書

07.09

( 内容 )

- 1.web site「kidscom.jp」の目的
- 2.NPO法人キッズコミュニケーション( Kids Communication )の活動フレーム
- 3.Kids Communicationのsite構成
- 4.サイト構築のステップとカリキュラム例
- 5.発表のプラットフォーム“ Kidsギャラリー ”
- 6.研究ツール
- 7.共同研究プラットフォーム
- 8.コンテンツバンク

# web site「kidscom.jp」の目的

## 研究と発表のプラットフォーム「KidsCom.jp」

インターネットは、コミュニケーションのインフラとして急速、確実に子どもたちにも浸透しつつあります。

日々新しい技術、アイデアが実験的に試されながら、井戸端会議、手紙、寺小屋、電話、ファクシミリ、新聞、ラジオ、テレビ等々人類が行ってきたあらゆるコミュニケーションを模倣、内包、融合して増殖し続けているweb空間には、「誰でも容易に不特定多数への情報の送り手となることができる」「匿名性・覆面性の中でのコミュニケーション」など、今までのコミュニケーション・メディアにはない特徴があります。これらの特徴は、webをインタラクティブでパワフルなメディアに押し上げた一方、違法・有害情報、詐欺、いじめ等そのマイナス面も増大させ続け、さらに、誰でも容易に被害者になると同時に、誰でも容易に加害者にもなりえる危険性をも増幅させ続けています。

家庭等へのインターネットの普及が急速に進み、教育の情報化(効率化)が求められている状況において、有効な道具としてのインターネットの利便性を享受するとともに、著作物の取扱いや情報の送り手としてのモラルと責任を理解する「情報教育」の必要性が増しています。しかしながら環境問題やインターネット・携帯端末等の付き合い方は、大人社会が留保している現在進行中の問題も多く含んでおり、教育現場だけでは対応が困難なのは明らかです。情報教育や環境教育は、学校、家庭、企業市民、地域社会が、問題意識を共有しながら、連携して行なうべき共通の課題であって、今日の大人たちは、親として、先生として、或は企業人であっても、自らもインターネットという未体験の実験に参加しながら、子どもたちと共に考え行動するリーダーとしての役割が期待されています。

web site「kidscom.jp」は、情報教育・環境教育をテーマに先生、保護者、地域社会、企業市民がともに参加して、子どもたちの自主的な研究と発表のプラットフォームを創造し、これによって子どもたちが社会に参画する契機となることを目的とするものです。

## 【参 考】

### 情報教育の目標

「情報活用の実践力 / 課題や目的に応じて情報手段を適切に活用することを含めて、必要な情報を主体的に収集・判断・表現・処理・創造し、受け手の状況などを踏まえて発信・伝達できる能力」

(情報教育の実践と学校の情報化 / ~新「情報教育に関する手引」~ / 平成14年6月 / 文部科学省 / 序章「情報教育の実践と学校の情報化」の概要より抜粋)

### 環境教育の目標

「環境や環境問題に関心・知識を持ち、人間活動と環境とのかかわりについての総合的な理解と認識のうえに立って、環境の保全に配慮した望ましいはたらきかけのできる技能や思考力、判断力を身につけ、よりよい環境の創造活動に主体的に参加し、環境への責任ある行動がとれる態度を育成する。」

(文部省『環境教育指導資料』中学校・高等学校編1991年、小学校編1992年)

### 総合学習のねらい

「自ら課題を見つけ、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、よりよく問題を解決する資質や能力を育てること」

「学び方やものの考え方を身につけ、問題の解決や探求活動に主体的、創造的に取り組む態度を育て、自己の生き方を考えることができるようにすること」

### 参画

参画のはしご / ロジャー・ハート『子どもの参画』42頁

1 操り参画・・・「欺き参画」ともいう。取材などで画面に子どもの絵が欲しいために、子どもをお菓子でつって画面に登場させ、視聴者には「子どもも参加していますよ」というメッセージを送るような場合。

2 お飾り参画・・・子どもをだましてはいないが、子ども自身は意味を分かっている場合。デモ行進などで子どもに「原発反対」と書いたTシャツを着せているような場合。

3 形式的参画・・・「子ども議会」などでよくあるケース。子どもに市長に質問させる。しかし、質問項目のシナリオが与えられていて、事後もそのことを取り上げないような場合。

以上、1~3は子どもが十分意味を分かって参画していないので、参画とはいえない。

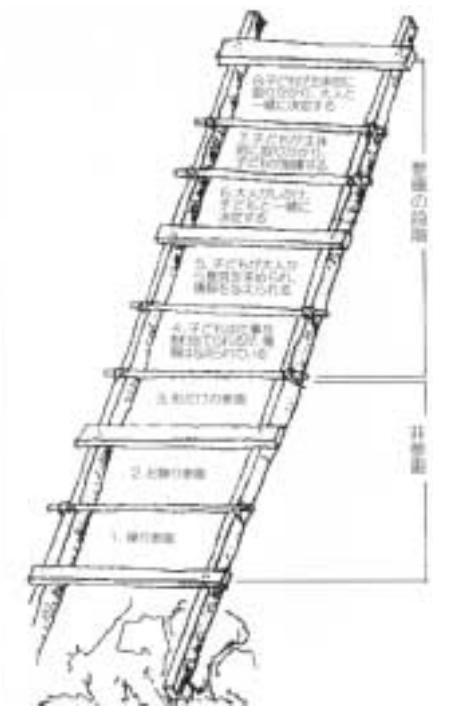
4 与えられた役割の内容を認識した上での参画・・・そのプログラムについて意見を言ったり決定に参加することはできないが、とにかく何のためにやっているかは子どもは分かっている。学校が行う街頭募金活動などによく見られる。また、子ども歌舞伎などの伝統行事にもよくあるケース。

5 大人主導で子どもの意見提供ある参画・・・子どもは少なくとも意見をいうことはできる。決定権は大人が握っている場合。

6 大人主導で意思決定に子どもも参画・・・子どもは意見を言い、最終的な決定を大人と子どもと共同で行うケース。

7 子ども主導の活動・・・子どもが企画し、運営し、評価をする。学園祭などの出し物ではこのケースがよく見られる。子どもの普段の遊びはほとんどがこれに相当する。

8 子ども主導の活動に大人も巻き込む・・・学園祭で子どもたちが寸劇を作り、ある場面に先生にも出てもらうようなケース。





# Kids Com のサイト構成



## kidscom.jp

登録ページ

- 個人登録用 (保護者が登録)
- クラス登録用 (先生が登録)

### 「研究ツール」

ウIDGET、漢字仮名変換辞書ツール、概念検索ツール、GISを特徴とする情報の判断・表現・処理・創造ツール

- お知らせ
- Kids ペディア
- 研究日誌
- Kids Mail
- GIS マップ
- QA・会議
- テーママップ
- スタディマップ
- スケジュール
- Do it リスト
- ファシリテーターリスト等



### 発表と研究のプラットフォーム 「my Lab.」&「Kidsギャラリー」

研究成果の発表のための「Kidsギャラリー」と「研究ツール」等で構成されるマイページ「my Lab.」



### 共同研究プラットフォーム

こどもたちが自ら立ち上げ参加する自主共同研究と、サポーターである企業市民が参加して作る共同研究からなる研究プロジェクトアーカイブス

- 自主共同研究
- 企業市民と作る共同研究
- ・家族日誌
- ・世界の研究室
- ・環境
- ・安全



### コンテンツバンク

情報、環境、News( NIE )、産業、その他の総合学習のコンテンツアーカイブス  
 教育関連図書( 副教材 )のデジタルアーカイブス  
 ファシリテーター、サポーターによる独自開発コンテンツ  
 リンク集

## kidscom.info

NPO会員の会議場。掲示板、メーリングリスト、ブログツール等で構成

#### 【目的】

- サイト内の表現に関するガイドラインの作成
- サイトの運営
- コンテンツ開発
- ファシリテーター、サポーターのスキル共有
- その他サイトの質的向上

#### 【参加者】

- ファシリテーター
  - = Kids Communication 会員
  - 保護者、先生、指導員他個人で参加する火付け役( 大学生、院生、教職経験者など)

#### サポーター

- = Kids Communication 協力会員
- KidsComに協力する企業・行政団体等

#### 【内容】

kidscom.jpの使い方・ケーススタディ  
カリキュラムの作り方・事例集

#### 会議室

- 倫理会議
- 運営・予算調達
- 既存コンテンツの各運営会議
- コンテンツ開発会議
  - ・総合学習コンテンツ開発会議
  - ・情報教育コンテンツ開発会議
  - ・環境教育コンテンツ開発会議
  - ・産業教育コンテンツ開発会議
  - ・NIEコンテンツ開発会議

参画促進会議

QA等

# 4 サイト構築のステップとカリキュラム例

## 4-1. サイト構築のステップ

### Phase.1 実証実験

#### Step.1

実証内容: 発表、交流(他の人の考えを知る)を目的とするツールの有効性の確認  
開発ツール: Kidsギャラリー(5)、お知らせ(6-2-1)、リンクツール(6-2-2)

#### Step.2

実証内容: 社会参加を目的とするツールの有効性(児童の効力感の醸成)の確認  
効力感: 社会に参加し役にたったり、社会を変えることができるという実感  
開発ツール: Kidsペディア(6-2-3)、Gマップ(6-2-5)、KidsComメニュー(6-1-1)、クラス内掲示板(6-3-2)

#### Step.3

実証内容: 企業参加による共同研究等による企業メリットの実証  
開発ツール: 共同研究ルーム(7)、研究日誌(6-3-2)

### Phase.2 サポーター(協賛会員)の獲得と研究ツールの充実

家庭での利用の開始と参加学校数の拡大  
運営基盤の確立

### Phase.3 教育コンテンツ流通における新たなビジネスモデルの確立

8コンテンツバンク参照

## 4-2. カリキュラム例

### 自分の作品を発表する

ex. 図工作品

- 1) 作品の撮影
- 2) 画像データの取込み、画像形式・サイズの変換  
この行程は作業の自動化による省略が可能
- 3) 発表  
・Kids ギャラリーに登録する

情報

### 環境ポスターをつくる

- 1) 「環境」について考える  
・地球環境  
温暖化、自然保護、公害etc,etc.  
・地域の生活環境(地域の課題)  
悪臭、騒音、犯罪、荒れた公園、バリア、ホームレス、放置自転車等  
・身の回りの生活環境  
ゴミ、整理整頓、省エネ等
- 2) 環境ポスターの目的を考える  
ex. 自分を含めた人びとに対する行動の呼び掛け
- 3) アクション・リサーチ  
・地域を歩き回り「これは問題!」「困る!」「危険!」「好きな場所」などを探す。  
・自分達で調べた問題の中から、自分で調べたい問題を定める。  
・その問題について本やインターネットで調べたり、地域の人に聞いて、もっと深く考える。  
・解決策を探す。
- 4) テーマの醗酵を待つ
- 5) ポスターを作る  
・キャッチフレーズを作る(一番いいこと)  
・全体の構図を考えながら、キャッチフレーズを強めたり、深めたり、わかりやすくするためのイラストや文章を作る  
・紙にまとめる
- 6) 発表する  
・スキャナーやデジカメを使って作品をPCに取り込む  
・Kids ギャラリーに登録する
- 7) テーマとした問題を解決する。又は問題をもっと細かく見直す。

情報

環境

まとめ  
学習

効力感

### 地域の特産物を使ったメニューづくり

- 1) 地域の特産物や郷土料理について調べる
- 2) メニューを考える
- 3) KidsCom共同研究ルームで発表・評価する  
・会議室の構成員は、このテーマを選んだ子供達、複数のサポーター企業担当者、生産者、地域振興担当者等で構成

食育

情報

産業

まとめ  
学習

### わたしたちの町の博物館

- 1) 博物館に行き、自分が担当する展示物を決める  
・写真を写す  
・解説をつける(解説のパネルなどを写したり、学芸員のお話を聴いて理解する)
- 2) みんなで創る百科事典「Kidsペディア」に博物館の展示物を登録する
- 3) 学芸員の方の添削を受け、修正する

情報

まとめ  
学習

効力感

### 工場は楽しい!

- 1) 工場見学に行き、何をどのように作っているかを理解する  
・製造ラインにある一つ一つの工程と機械が何をしているのかを理解する  
・一つ一つの工程と機械に活かされている、すごいアイデアを見つける
- 2) 「Kidsペディア」に工場と工場で作られているアイデアを登録する
- 3) 工場の担当者の添削を受け、修正する

情報

産業

まとめ  
学習

# 発表のプラットフォーム“ Kidsギャラリー ”



## アップロードのページ

my Lab. | 青空 | みどり | トマト | B&H | クリックするとページのデザインを変えることができます | ログアウト |

Tomの研究室

KidsCom のメニュー

- お知らせ
- Kids ギャラリー
- 調べてみよう

お知らせ

- 先生 先生からのお知らせ1 | delete |
- 先生 先生からのお知らせ2 | delete |
- KC KidsComからのお知らせ1 | delete |

調べてみよう

- 環境教育リンク1
- 環境教育リンク2
- 環境教育リンク3
- 環境教育リンク4
- 環境教育リンク5
- 環境教育リンク6
- 環境教育リンク7
- 環境教育リンク8

Kids ギャラリー | 作品登録のページ | クラスのページ | ギャラリー検索 | 説明 |

1. 作品を選ぶ **1** 作品の選択
2. 作品の表題を入力する **2** 作品のタイトルを入力します
3. 作品の解説を入力する **3** 作品の解説を入力します
4. 作品を公開する範囲 **4**
  - 公開しない
  - クラス内
  - 同学校同学年内
  - 同学校内
  - 都道府県内
  - 全国
  - 一般公開
5. 作品を登録する **5** 作品登録 または undo

クリックして新しい作品の画像を入力します

登録作品 ( 作品をクリックするとデータの変更ができます )

- 作品1表題 entry:yymmdd,yymmdd
- 作品2表題 entry:yymmdd,yymmdd
- 作品3表題 entry:yymmdd,yymmdd
- 作品4表題 entry:yymmdd,yymmdd

©KidsCommunication 2007 | ガイド | ポリシー | ルールとマナー |

### 作品登録の手順

1. 作品を選ぶ 2. 作品の表題を入力する 3. 作品の解説を入力する 4. 作品を公開する範囲 5. 作品を登録する 登録作品の修正・変更

## クラスのページ

Kids ギャラリー | アップロードのページ | クラスのページ | ギャラリー検索 | 説明 |

作品をクリックすると拡大表示します

- (ハンドルネーム01) 作品01表題 | 前の作品 | 次の作品 |
- (ハンドルネーム02) 作品02表題 | 前の作品 | 次の作品 |
- (ハンドルネーム03) 作品03表題 | 前の作品 | 次の作品 |
- (ハンドルネーム04) 作品04表題 | 前の作品 | 次の作品 |
- (ハンドルネーム05)
- (ハンドルネーム06)
- (ハンドルネーム07)
- (ハンドルネーム08)

クラスのページでは、クラスの友だちの作品を見ることができます。  
“ 作品を公開する範囲 ” が “ 公開しない ” に設定している作品や、先生が承認していない作品は、表示されません。

## ギャラリー検索

Kids ギャラリー | アップロードのページ | クラスのページ | ギャラリー検索 | 説明 |

テーマが似ている作品を検索します

作品を検索する範囲

- クラス内
- 同学校同学年内
- 同学校内
- 市町村内
- 都道府県内
- 地方区分内
- 全国

検索開始 | 前のページ | 次のページ |

検索した言葉が使われているデータを探します

作品を検索する範囲

- クラス内
- 同学校同学年内
- 同学校内
- 市町村内
- 都道府県内
- 地方区分内
- 全国

検索開始 | 前のページ | 次のページ |

地図から検索します

AAA小

- X年X組 | X年X組 | X年X組 |
- Y年Y組 | Y年Y組 | Y年Y組 |
- Z年Z組 | Z年Z組 | Z年Z組 |

▼AAA小

▼BBB小

ギャラリー検索では、テーマが似ている作品やある言葉が使われている作品を探したり、地図から学校やクラスを表示して、他の人の作品を見ることができます。

どの検索でも “ 作品を公開する範囲 ” に適合した作品のみが表示されます。

# 研究ツール

## 6-1.概要

### 6-1-1.様々なツールを組み合わせるmyLab.

KidsCom のメニュー  
使用ツールの表示ボタン

The screenshot shows the KidsCom myLab interface. At the top, there's a header with 'my Lab.' and a navigation bar with 'my Lab.', '青空 | みどり | トマト', and a note 'クリックするとページのデザインを変えられます'. Below the header is a blue banner with 'AAAAAAAAAAAAの研究室'. A 'KidsCom のメニュー' sidebar is visible on the left, containing 'お知らせ', 'Kids ギャラリー', '調べてみよう環境のこと', and 'もっと知ろう情報のこと'. Below the menu is a 'お知らせ' widget with three items: '先生 先生からのお知らせ1', '先生 先生からのお知らせ2', and 'KC KidsComからのお知らせ1'. At the bottom left is an '環境リンク' widget with eight links labeled '環境教育リンク1' through '環境教育リンク8'. The main content area is titled 'Kids ギャラリー | アップロードのページ | クラスのページ | ギャラリー検索 | 説明 |'. It features a large '作品' section with a 'クリックして新しい作品の画像を入力します' prompt. To the right is a '作品の表題' form with '作品のタイトルを入力します' and '作品の解説' form with '作品の解説を入力します'. Below these are '作品を公開する範囲' options: '公開しない', 'クラス内', '同学校同学年内', '同学校内', '市町村内', '都道府県内', '地方区分内', '全国', and '一般公開'. There's also a '先生のコメント' field. At the bottom, there's an 'アップロード | 新しい作品の入力 | 削除 |' bar and a '作品をクリックするとデータの変更ができます' section with four thumbnails labeled '作品1表題' through '作品4表題'. The footer says '©KidsCommunication 2007'.

Kidsギャラリー(5)

### 6-1-2.実装予定の主な機能

#### ウィジェット

web技術を使って作られたデスクトップ上におかれるアプリケーションコンテンツ。KidsComのツールはウィジェットとしても提供される。

#### 漢字仮名変換辞書ツール

カーソルのオーバーラップ等で読みと意味を表示させるツール。このツールにより、ルビのついていないコンテンツの低学年での利用が可能。

#### 連想検索ツール

連想検索エンジンの利用

GIS

## 6-2.基本ツール

### 6-2-1. お知らせ

・先生からクラスの生徒へのお知らせ

・運営者からの情報

+順次機能追加 ex.(・新着webメールのお知らせ・参加会議室の更新情報・地域の防犯、祭事等のニュースRSS・ユーザが設定した関心のあるカテゴリーやキーワードが入ったニュースのRSS・ユーザがチェックしたブログ等の更新情報・ユーザが設定した関心のある共同研究等の新着開設情報等)

### 6-2-2. 調べてみよう

先生(又は保護者、指導員等生徒IDの管理者)が作るリンク集

### 6-2-3. Kidsペディア

子どもたちが自由に参加して作り上げる百科事典。Gisと連動(データ項目の中に緯経度を含む)、地域の名所や公園の特徴、アウトドアスポットの感想等も書き込める。

### 6-2-4. KidsMail

サイト内に限定された安全なメールシステム。

### 6-2-5. Gマップ

・デフォルトは自宅から半径1km内の環境(生活)マップ

・身の回り(生活圏)の問題を記入(テキスト、写真)できる

・他のツールと連動した基本ツール

## 6-3.研究ツール

### 6-3-1. 研究日誌

・テキスト、写真、イラスト入力他、作図、作表・グラフ変換機能を実装

・テーマカテゴリーごとに数種類のフォーマットを用意

・非公開、特定のグループ内、クラスメート内、同窓生内等、公開条件の細かい設定が可能

・共同研究ではWiki機能を使用

(フォーマット例)・研究日誌・研究報告

### 6-3-2. QA・会議

・クラス内会議室

・テーマごとのアーカイブ、質問ごとにスレッド表示

・共同研究グループ内やファシリテーターとの会議では、テレビ会議システムも利用

・回答者はカテゴリーが一目で分かるアイコンで表示

### 6-3-3. テーママップ

キーワードを中心とする言葉の相関図を描画(相関図は以下のデータより算出する)

・ブログ等のユーザ入力データ・ことくらぶ書籍アーカイブをはじめとした教育図書等・アクセスログ

コンテンツのRSS情報をキーワードに近い順に表示(RSS情報はカテゴリーごとにアイコン表示)

・書籍アーカイブ・研究報告・共同研究・企業協賛コンテンツ

### 6-3-4. スタディマップ

・研究の進捗状況が分かる

### 6-3-4. スケジューラ

### 6-3-5. Do it!リスト

### 6-3-5. ファシリテーターリスト

・予め登録されたファシリテーター・サポーターの中から、分野、地域等の基準でリストを抽出。

・ファシリテーター・サポーターを抽出、メールにて相談。

(ファシリテーターは、退職した教員、コンピュータ教育に関心の高い教員、大学生、学校が推薦する人等広くボランティアを募集する)

# 共同研究プラットフォーム

## 7-1. 自主共同研究

### 概要

共同研究コンテンツは、同じテーマを共有できる近所の仲間たちが集まってはじめてもよいし、web上に掲示されたテーマのもとに子どもたちが集まってはじめてもよい。研究の中で社会や地域の問題が見つかったら、積極的に社会に参画してこの解決に取り組む。



共同研究や個人研究が進み、解決すべき社会的問題が見えてきたとき、或は研究が社会的に意義のある活動に進化したとき、実施予算が課題となるケースも多い。そこで、子どもたちからサポーター（企業等）へ、取り組みたい活動の目的、内容、予算等のプレゼンテーションができるサイトを設置する。また、従来より未来や夢をテーマに絵や作文を募集したり、奨学制度や社会貢献活動に資金を供給する企業は多い。子どもたちに向けてこうした活動をする企業のリストと募集内容を周知するプレゼンテーションアーカイブも設ける。同時に、子どもたちの社会貢献活動や夢に対して、広く一般市民からも、寄付や投資を少額から受け付け可能な仕組みを構築する。

## 7-2. 企業市民と作るコンテンツ例

### 7-2-1. 「家族日誌」

#### 概要

先祖の歴史や家族旅行などのイベントあるいは日常の様々な出来事を、場所（GIS機能）と時間（ブログ機能）を軸に記録することができるコンテンツ。

たとえば、

- ・日頃時間がすれ違う父と子の交換日記的なコミュニケーション、
  - ・遠く離れた場所にいるおじいちゃんおばあちゃんと孫との会話、
  - ・親戚を動員してのルーツ探し、
- など自由に家族や親類間のコミュニケーションを深めることができる。

（その他の機能）

携帯電話からのテキスト、スチル写真、ムービーの投稿が可能。

非公開、親類間、クラスメート間など自由に公開範囲の設定が可能。

（将来的には、時刻表を調べたり、車の走行ルートをシミュレーションしたり、ホテルを予約したり旅行のプランニングができる。）

#### 収益プランと協賛企業

当コンテンツの利用拡大によって直接的・間接的メリットが予測されるステークホルダーの協賛（協賛金の拠出・保有コンテンツの提供）により、制作・運営。

（協賛見込企業）

1. アウトドア・家族旅行等のコンテンツを地理情報とリンクしているコンテンツホルダー（昭文社・山と溪谷・小学館等）
2. 陸上交通会社（JR等）
3. 旅行代理店（JR、読売旅行等）
4. 観光関連（ホテル・旅館・キャンプ場・レジャー施設等）
5. 航空会社
6. 観光当局（政観～地方の観光課）
7. GIS関連企業（昭文社、バスコ、GISエンジン開発会社、カーナビソフトメーカー等）

etc.etc.

#### 要求される機能と仕様

白地図表示を含むGIS表示入力機能

細かい公開設定が可能なブログ機能

携帯ムービーの変換機能

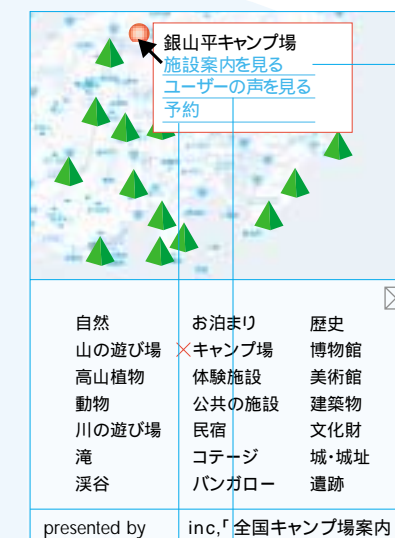
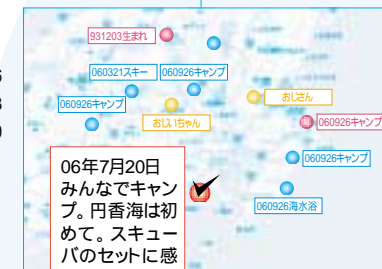
携帯端末からの位置情報把握機能

（ルート検索機能）

時間軸で整理

- 1 2
- 3 4 5 6 7 8 9
- 10 11 12 13 14 15 16
- 17 18 19 20 21 22 23
- 24 25 26 27 28 29 30

空間軸で整理



ex.

コンテンツホルダーとタイアップ  
施設案内では動画なども利用して紹介  
また現地までの交通シミュレーションや周辺情報などの掲載、旅行のプランニングに有益なサイトを構築

こどもたちが感想を入力予約ができる



# 共同研究プラットフォーム

## 7-2-2.「世界の研究室」「環境」「安全」

### 概要

「世界の研究室」、「環境」、「安全」をテーマとする3つの共同協賛コンテンツはGISレイヤーコンテンツとして構成する。

「世界の研究室」は、最先端の技術と研究成果の展示場である。ここでは企業や公的機関の最先端の研究が展示され、その研究が実現する未来の姿と、それを推進する団体の姿勢がプレゼンテーションされる。

「環境」をテーマとするレイヤーは、できる限り多くの機関から集めた基礎データと、子どもたちが共同研究の成果として集めたデータを基に、環境問題を研究することができるアーカイブとする。環境問題をより身近で切実なテーマとして感じることができるよう、日常の自然とのふれあいやアウトドア体験など、楽しみながら地域の自然と文化に親しむことを通じて環境意識を醸成する活動を支援・促進する。また、子どもたちの希望によって、JR総研のスーパーコンピュータを利用して環境シミュレーション等を行い、より高度な環境研究ツールとして機能することを目指す。

「安全」をテーマとするレイヤーは、地域の防犯情報を一目で、リアルタイムで把握することができ、地域、学校、生徒が協力して、安全な街づくりを進めるためのプラットフォームとなる。基礎情報としては、警察、学校、行政が発信する防犯情報、派出所、子ども110番の家等防犯施設の位置等、通学路や安全な遊び場確保のための情報。必要に応じ、位置情報が把握できる携帯端末や、web監視カメラの連携利用も可能。

### 収益プランと協賛企業

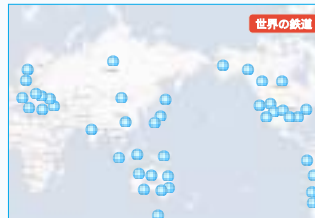
「世界の研究室」レイヤーの収入は、出展料(広告宣伝費)、企業パビリオンの制作費および出版による利益を想定する。ステークホルダとしては、

1. 研究所・研究室等を持つ企業
2. 共同研究を事業目的とする公共団体
3. 国

etc. etc.

「環境」および「安全」レイヤーに関しては、基本部分を企業・団体等の広い範囲での共同協賛によって運営し、個々のレイヤーから派生する細分化されたテーマに関しては、希望する企業・団体の単独協賛によって運営する。

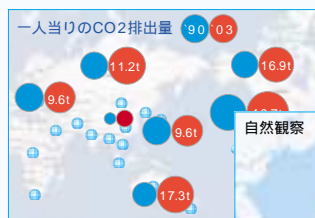
### 「世界の研究室」



レイヤースイッチをオンすることによりGIS上に、各コンテンツのアイコンを表示。アイコンをクリックまたはオーバーラップすると各アイコンに詳細コンテンツを表示。

1825年イギリスに世界最初の公共輸送を目的としたストック・ダ・リントン鉄道が開業しました。その後

### 「環境」をテーマとするレイヤー



環境問題と並列して、自然に関する辞書機能の充実を図る。

京都議定書は気候変動枠組に基づき、1997年に京都市京都国際会館で開かれた地

北杜市オオムラサキセンター  
国蝶オオムラサキ。今でも自然が多く残っているハケ岳高原に位置す

### 「安全」テーマとするレイヤー

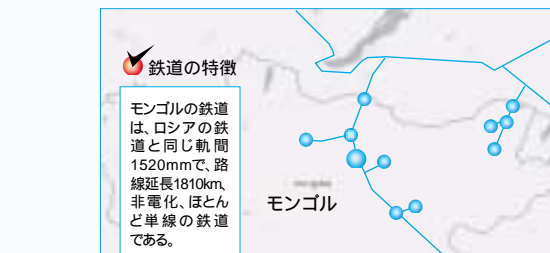


通学路や近所の公園、遊び場などについて、調査・検討したり、或は、家族や先生、子ども同士、近所の住人などと話し合うプラットフォームとなる

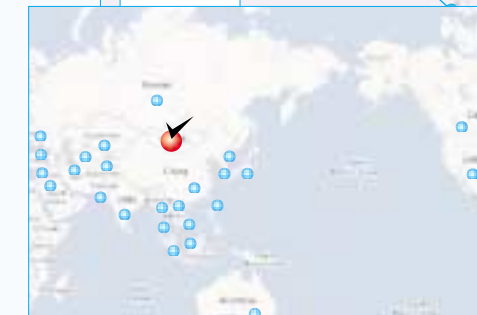
防犯情報 06.09.26 0:15 発 国立警察  
国立小学校児童宅に学校からの連絡と称して、住所を問い合わせ

## 世界の研究室 > 世界の鉄道

### 世界の鉄道



アイコンをクリックすると、駅や車窓の様子が写真や動画で、各駅の周辺の案内と時刻表がテキストで表示される



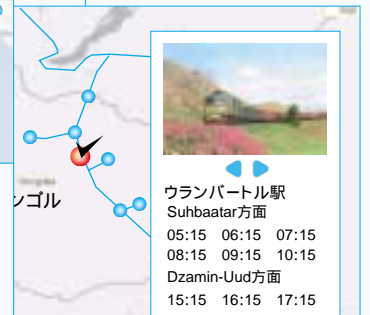
モンゴル国  
人口:252万人(2004)  
面積:156万人6500km2  
主要言語:モンゴル語  
通貨:トゥグリク  
為替レート:1207.50MNT(対US\$)  
1人当りGNI:430US\$

主要データ

創業年:1938年

営業キロ:1810km

軌間:1520mm



3.5t  
電化  
5km  
送量:398万人 / 10億7000万人キロ  
送量:1163万t / 64億5000万tキロ  
車両数:105 / 105 PC / 290 FC / 2497  
列車最高速度:旅客90km/h 貨物80km/h  
職員数:1万4423  
経営収支:収入882億6700万MNT  
支出858億4800万MNT

### 概要

どこに(どんな所に)、どんな鉄道が走っているのか?どんな技術が使われているのか?それぞれの路線や駅はどんな歴史と役割を担い、それぞれの地域はどんな文化を継承しているのか?

そして、JRの最先端技術と研究、企業理念等をJRSIが有する鉄道関連情報を基に構成する。

また、国内はもとより海外の鉄道旅行がシミュレーションできるツールを備え、鉄道旅行の魅力を伝える。

# コンテンツバンク

## 新しいビジネスモデルの提案によるコンテンツフォルダーとの連携

### 企画背景

#### (死蔵資産の活用)

こども向けコンテンツ(書籍等)の中には、学校・図書館への納入を主目的とする専門図書も多い。  
上記のコンテンツは一通り学校・図書館への納入が済むと需要が再冊に必要な部数に達することが少ないため、データは死蔵されることが多い。  
また広く一般の書籍、映像等のコンテンツに関しても、同様の理由で死蔵資産となっていることが多い。

#### (XMLの浸透)

Microsoft Office 2007 のデフォルト保存形式がXMLとなるなど、ソフトウェア分野でのXML形式への対応が進んでいる。  
1ソースマルチユースのかけ声のもと、出版・編集・印刷でのXMLへの取組の歴史も長い。

### XMLデータによる2次使用コンテンツのサイトへの集積と閲覧頻度による支払い

#### (死蔵資産の小単位・ロングテールでの活用)

コンテンツの流通に関し、ウェブ上で小単位・ロングテールでの活用が可能ならば、新しいビジネスモデルをコンテンツフォルダー(出版・編集・著者等)に提案できる。  
出版・再版時の印刷コストがないため、採算分岐点に乗せることが難しい多くのコンテンツが活用できる。

### KidsCommunication の役割

- コンテンツフォルダーへの呼び掛け
- コンテンツの使用契約と利用料の分配
  - 掲載コンテンツには閲覧頻度によって利用料が支払われる
  - 利用料 = 利用料総額(売上 - 経費) × (当該コンテンツ利用数 / 総利用数)
- XML仕様の策定

### 課題

- コンテンツマネージメントシステムの開発
  - NTT、SONY、NHK、TOYOTA等情報流通を次のビジネスの柱として位置付ける所が多く、コンテンツマネージメントシステムに関しても様々なモデルが出願されている。精査し、差別化とアライアンス両面から検討する。
  - インターネットでは有料課金モデルが成立しづらいため、広告モデル等を組込んだビジネスモデルが必要。
- 新聞社等コンテンツフォルダーに対して、影響力のあるまとめ役が必要。
- 各コンテンツフォルダーのコンテンツのXML化にかかる費用に見合う、売上の確保

