

EdTech 導入補助金2022

令和3年度補正 学びと社会の連携促進事業
(先端的教育用ソフトウェア導入実証事業) 費補助金

効果報告レポート

【事業者名】

株式会社 がくげい

【ツール名】

ランドセル小学1年～6年
中学1年～3年 デジタルスタディ
きっずタイピング

【ツールの機能分類】

デジタル教材 (国語、算数/数学、理科、社会、英語)

2023年2月



個別学習・自学自習・学び直し

一人ひとりの児童・生徒に
合わせた学びをデザイン





ランドセル® 小学1年～6年

新学習指導要領対応

アニメーション・イラスト・動画・写真で子どもたちの好奇心を刺激します。ドリルでは**アドバイスAI**で個々の弱点を見つけ、効率的にアドバイスします。新指導要領対応で**お使いの教科書に沿った学習（教科書選択機能）**が可能です。

【収録内容】算数／国語／理科／社会／英語／プログラミング他

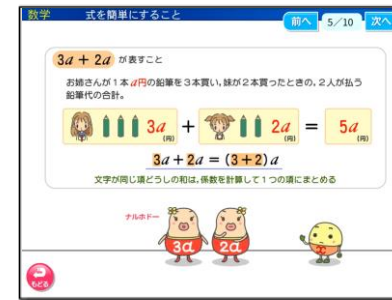


中学1～3年 デジタルスタディ®

新学習指導要領対応

主要教科全単元を収録し、単元は学校の教科書に合わせて**目次が自動編成**します。分からない問題を解けるように導く**アドバイスAI搭載**を搭載し、効果的にアドバイスをします。英語は、**ネイティブの英語音声**を豊富に収録し英語力を高めます。

【収録内容】数学／英語／理科／地理／歴史／公民／漢字



きっずタイピング® for School

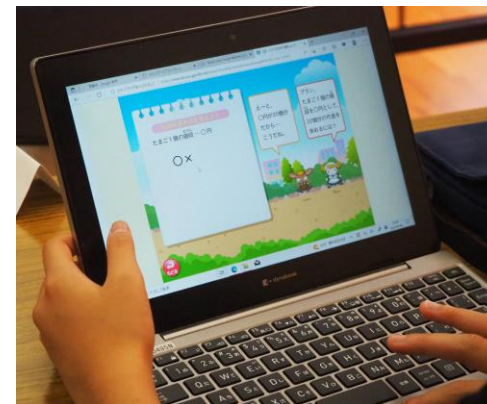
タッチタイピングが学べる小学生向けのタイピングアプリ。**ローマ字の読み方を丁寧に解説**。低学年から利用できます。各級の検定問題をクリアすると**合格証の発行**ができます

【収録内容】11・12級～1・2級まで全6クラス 170コーナー以上



ツールの活用による効果

主要教科（算数／数学・国語・理科・社会・英語）の他、体育・家庭科・保健室などの副教科や、プログラミングの基礎教材・タッチタイピングの基礎教材など、子どもたちが主体的に学習を進めることのできるデジタル教材です。キャラクターやナレーションによる解説、ドリル問題（アドバイスAI）により学習を続けていくと、個々の理解に合わせて、自分の力で解き進めることができます。



【活用シーン】

- ・ 個別学習など、個に応じた指導
- ・ 授業終了時前の学力定着としての利用
- ・ 朝学習などの隙間時間に利用
- ・ 電子黒板などICT機器と組み合わせた一斉授業
- ・ 家庭での持ち帰り学習

【先生向け学習管理画面】

- ・ 学習管理画面で児童生徒の進捗を一括で把握し、宿題や授業をフォローすることができます。

【利用料金】

- ・ ランドセルシリーズ 1年ライセンス 1,430円／人
 - ・ デジタルスタディシリーズ 1年ライセンス 1,430円／人
- (※保守料・研修費は別途費用)

■ 学校等教育機関の抱える課題と期待できる効果

課題 1 朝学習などで気軽に学べる教材が欲しい

1つ1つの単元は短い時間でも簡潔に収録しているので、隙間時間でも利用できます。

課題 2 個別学習を支援する環境が不足している

ランドセル・デジタルスタディは主要科目・主要単元を揃えており、個々に合わせた学習が可能です。

課題 3 個々の学力を上げたい

飽きない工夫もあり楽しみながら学力の底上げを目指します。

課題 4 ICTを活用した学びがしたい

使用教科書に合わせて単元が自動編成され、初めてでも直感的な操作ができます。

課題 5 授業の準備など、教職員の負担が大きい

児童生徒は学習サイトから簡単操作で起動できます。学習管理画面では児童生徒の学習状況を把握ができます。

課題 6 プログラミングを理解できる教材がない

低学年からプログラミングの仕組みを理解できる教材を収録しています。

■ EdTech導入補助金2022における活用事例

天塩町では、朝学習、演習後の確かめ学習、テスト前の演習でアプリを活用し、皆さん楽しみながら学習に取り組んでいました。

朝学習

朝の時間では、全校計算問題や読書など毎週何をするかが事前に決まっております、早く終わった児童から隙間時間を利用してアプリを実施。

演習後の確かめ学習

演習後にアプリを使用して確かめ学習を実施。

これまで授業の中では、新しい単元の演習後にはプリントを配っていたがアプリではすぐに採点できるので間違った問題に早く気づき、解き直しができた。わからない問題では解説を見て支援されるので一人一人にあった学びができています。

テスト前の演習

テスト前の演習でアプリを実施。事前の予習が可能となり、これまで行ってきたプリント学習に比べて成果を確認することができた。



■ EdTech導入補助金2022における活用事例

● ランドセルシリーズの活用事例

小学4年 理科 (物のあたたまり方)

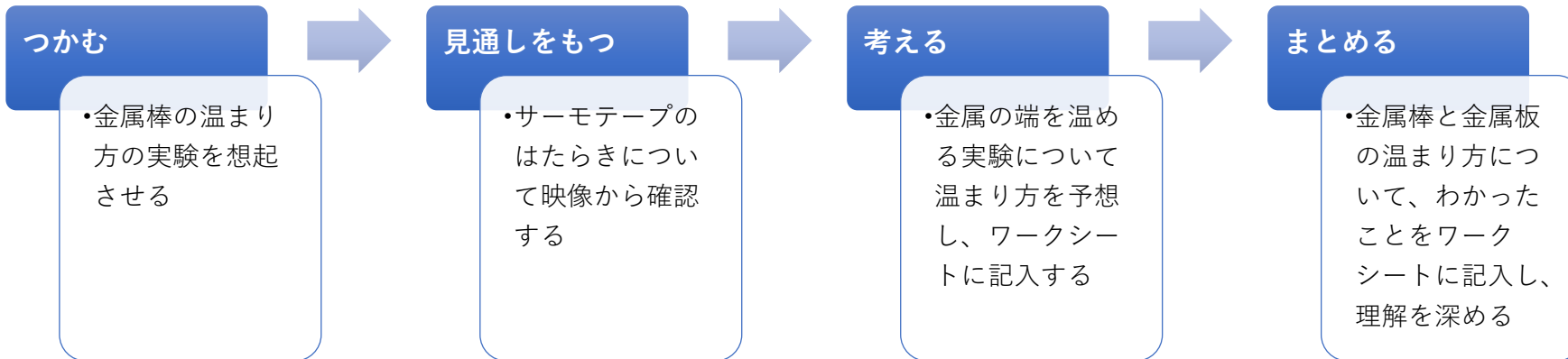


アニメーションによる解説・実験動画を用いて、画面上で再現することで実験の目的を把握し、理解を深める

単元を通して、実験の結果をワークシートに記入し、金属・水及び空気の性質、熱の伝わり方について気付かせるとともに、練習問題に取り組みさせることで学習理解の定着を図る



▲【理科】物のあたたまり方



▲ランドセル小学4年
(算数・国語・理科・社会・英語・プログラミング・体育)

■ EdTech導入補助金2022における活用事例

● きっずタイピングの活用事例



鉛筆で紙に字を書くスキルのように、キーボード・タイピングは、情報活用能力に必須のスキルであることを伝える

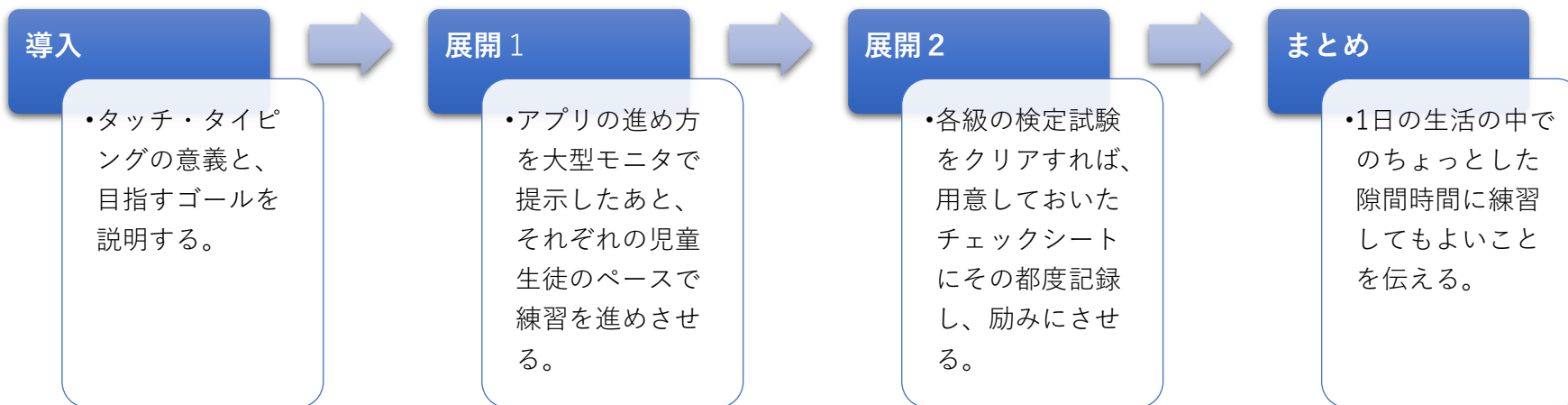
筆のきれいな持ち方を学ぶように、キーボードの正しいタイピングスキルを身に付けることで、手元を見ないで入力できることや、自転車の乗り方や水泳の泳ぎ方と同様に、一度しっかり覚えれば、何年か触らなくても体が覚えていることを伝える



▲ 【10級】Hのうちかたとれんしゅう



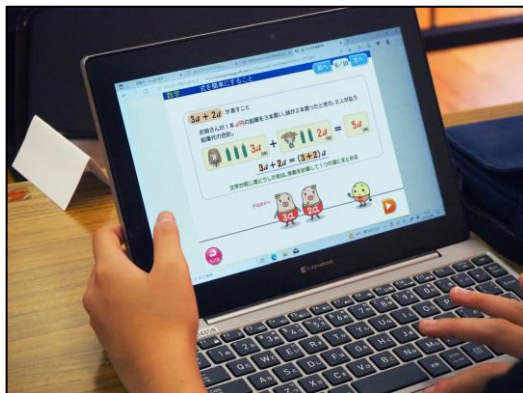
▲ きっずタイピング



■ EdTech導入補助金2022における活用事例

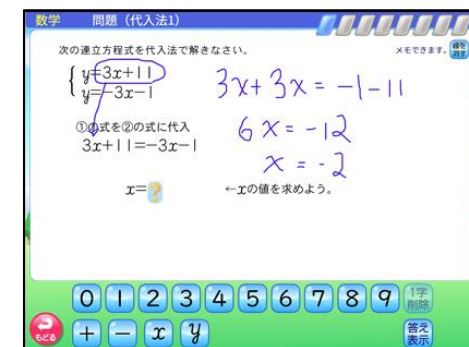
● デジタルスタディシリーズの活用事例

中学2年 数学（連立方程式）



アニメーションによるショートストーリーを通して、関心・意欲に触れ、数学的な見え方・考え方を働かせながら、知識および技能を習得する。

単元を通して、レクチャー学習や問題を意識して解決できるように「思考力」「判断力」を育む



▲【数学】連立方程式 代入法 問題



▲ 中学2年デジタルスタディ
(数学・理科・社会・英語・漢字)

導入

- アニメーションのレクチャーを見た上で学習への興味を持たせる

展開1

- 教師が生徒と一緒に問題に取り組むことで、どのような解き方をすればいいか例示する

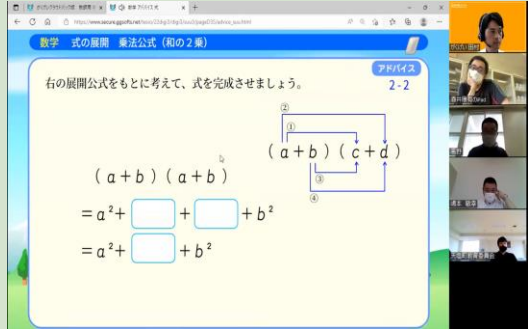

展開2

- 問題を解くことが困難な生徒に対しては、適切な助言を行う

まとめ

- 問題や力だめしで間違えた問題を確認させ、どこでつまづいたかを気づかせるようにする

■ 補助事業において実施したサポート内容

実施したサポート内容（通常サポート）	画像
<ul style="list-style-type: none">教育委員会向けツールの説明会（オンラインにて実施）	 A screenshot of a web-based math lesson interface. The title is '数学 式の展開 乗法公式 (和の2乗)'. The main content area shows the expansion of $(a+b)(a+b)$ with a diagram illustrating the distributive property. The diagram shows $(a+b)(c+d)$ with arrows indicating the multiplication of each term. Below the diagram, the expansion is shown as $(a+b)(a+b) = a^2 + \square + \square + b^2$ and $= a^2 + \square + b^2$. On the right side, there is a video call grid with several participants.
<ul style="list-style-type: none">教員へのEdtechツールの訪問操作説明会（全校に訪問しての操作説明会を実施）	 A photograph of a classroom setting. A teacher is standing at the front of the room, facing a group of students seated at desks. A blackboard and a computer monitor are visible in the background.
<ul style="list-style-type: none">保守メンテナンス（定期メンテ1ヶ月1回及び不備発生時に随時対応）	
<ul style="list-style-type: none">問い合わせ対応（コールセンターを設置）	

■ 補助事業において実施したサポート内容

実施したサポート内容（Edtech補助金独自のサポート）

- Edtechツールのコンテンツバージョンアップ
ドリル機能どんどんドリル（算数・国語・理科・社会・英語）の追加

▼ どんどんドリル 小学6年算数

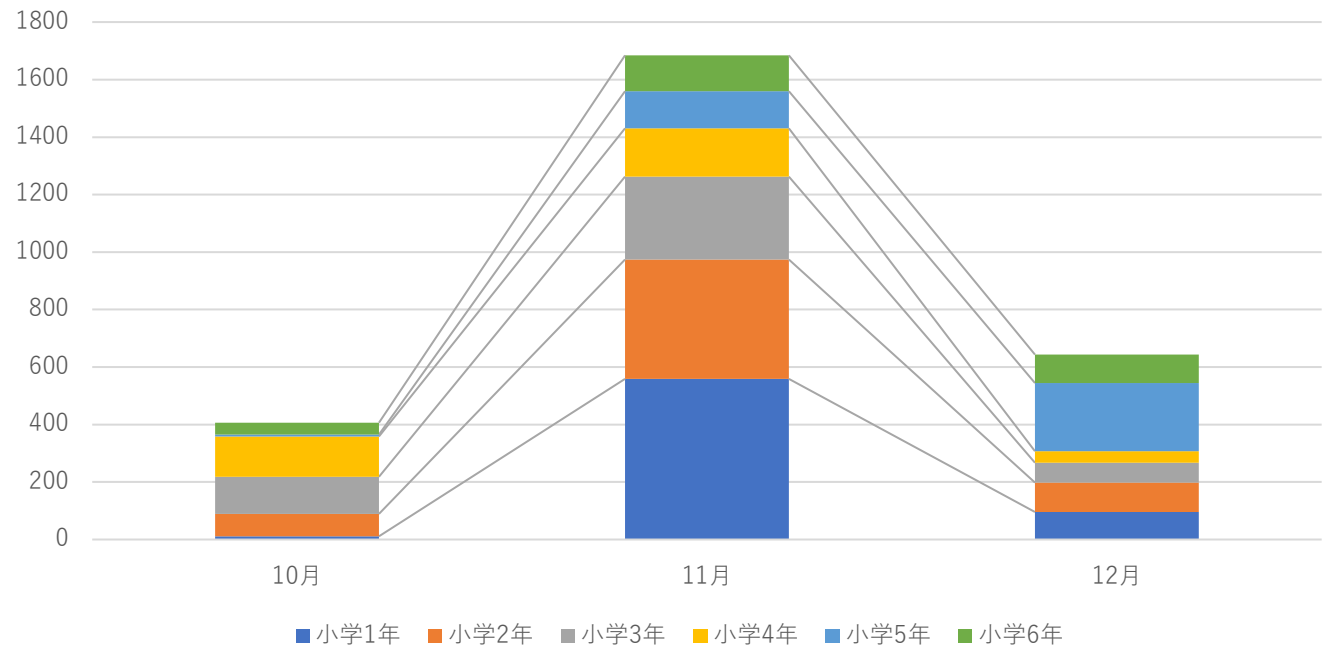
小学6年算数 文字と式 (トレーニング)

$x + 67 = y$ の式で、 x が153のときの y の値を求めましょう。

220
86
97

$x + 67 = y$
↑
153
 $153 + 67 = 220$ $y = 220$

ドリル 学年別利用状況（のべ単元数）



10月～12月までの学習利用状況（利用した単元の記録）

	10月	11月	12月
単元数	406	1,684	644

■ EdTech導入補助金2022における導入実績

Edtechツールで導入した学校教育機関および利用アプリは以下のとおりです。

都道府県	学校設置者	学校教育機関	利用人数	利用アプリ
北海道	天塩町	啓徳小学校	19人	小学1年～6年＋タイピング
北海道	天塩町	天塩小学校	122人	小学1年～6年＋タイピング
北海道	天塩町	天塩中学校	86人	中学1年～3年＋タイピング

導入校は1自治体3校

学年別利用状況

導入校の利用状況を学習ログから取得したところ、研修会を行った9月頃から利活用が増え始め、11月がピークとなっている。

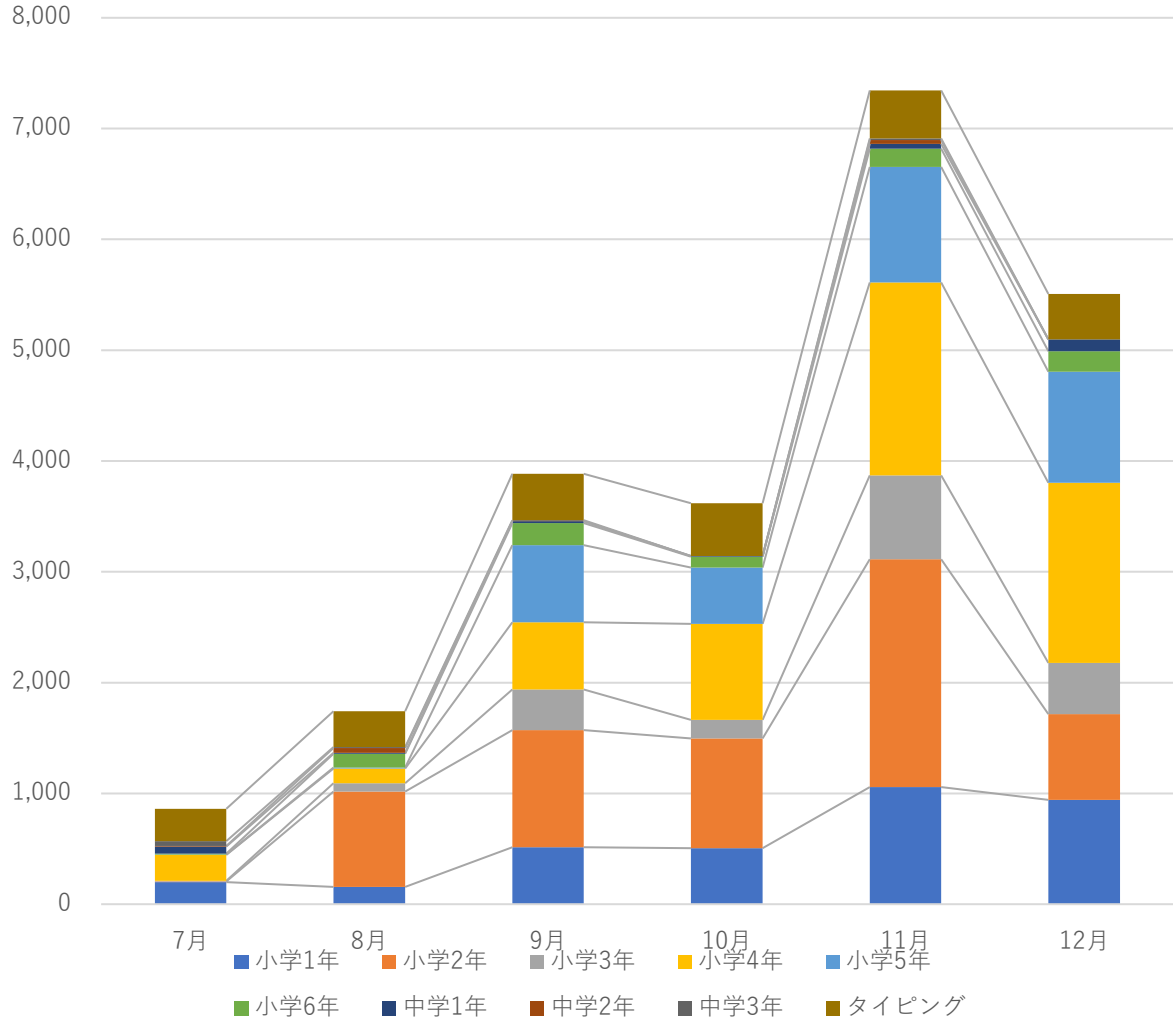
教材を沢山使って頂いた先生に利用場面や児童生徒への活用事例を他学年に広めて行くことで利活用が更に増えると見込まれる。

7月～12月までの学習利用状況（利用した単元の記録）

月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	合計
単元数	861	1,743	3,884	3,620	7,344	5,506	22,958

（天塩町 全児童生徒数：185人）

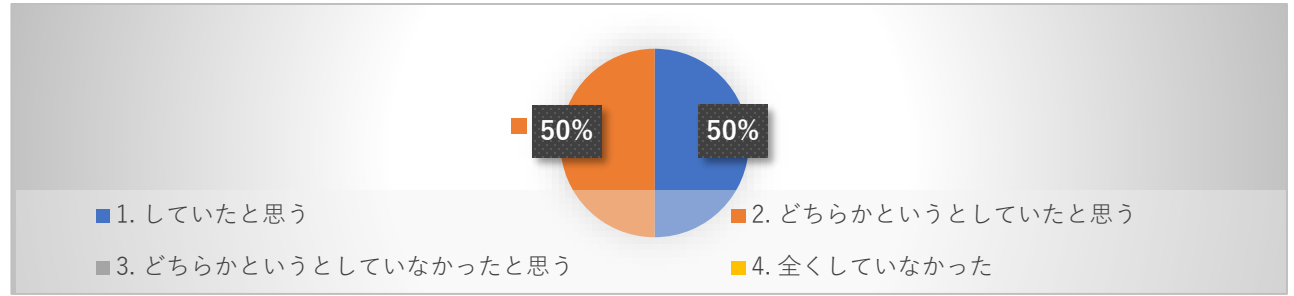
学年別学習利用状況（のべ単元数）



教職員アンケート結果（回答者数：先生9人）

Q. 生徒児童は"ランドセル", "デジタルスタディ", "タイピング" で楽しく学習をしていたと思いますか

[学習の取り組みについて]
アプリを使用して、楽しみながら学習できるのが最も効果的な学習法であると考えております。



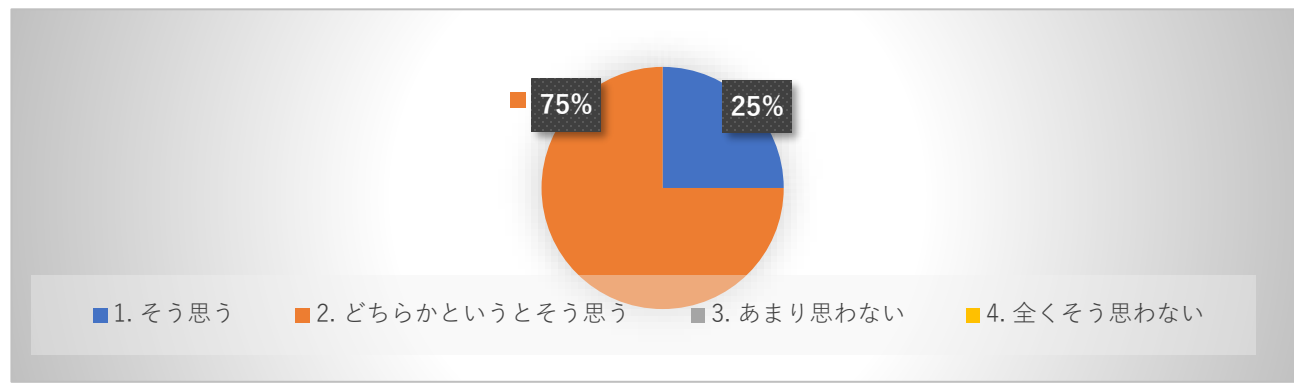
Q. "ランドセル", "デジタルスタディ" は教科書準拠し採択された教科書の目次と同じ並びにしておりますが、これは必要だと思いますか

[教科書準拠について]
本アプリでは学校でお使いの教科書に目次が自動で並び変わる機能を搭載しており、全員の先生から教科書に沿った学習に効果があることがわかりました。



Q. "ランドセル", "デジタルスタディ", "タイピング" を導入することによって学校内のICTの活用は進んだと思いますか

[学校内のICTの活用について]
学校に適した教材コンテンツの活用により、校内のICTの積極的な活用が一気に進み、更なるICTの活用が見込まれます。

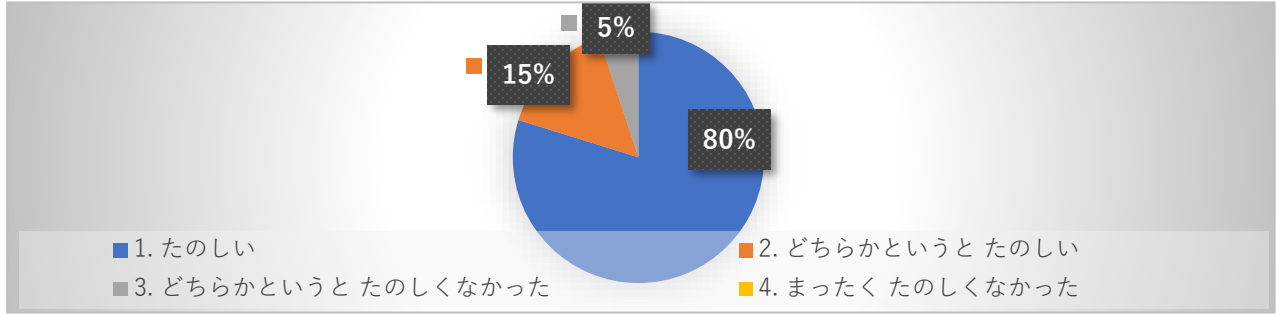


EdTechツールによる活用効果

児童生徒向けアンケート結果（回答者数：児童生徒104人）

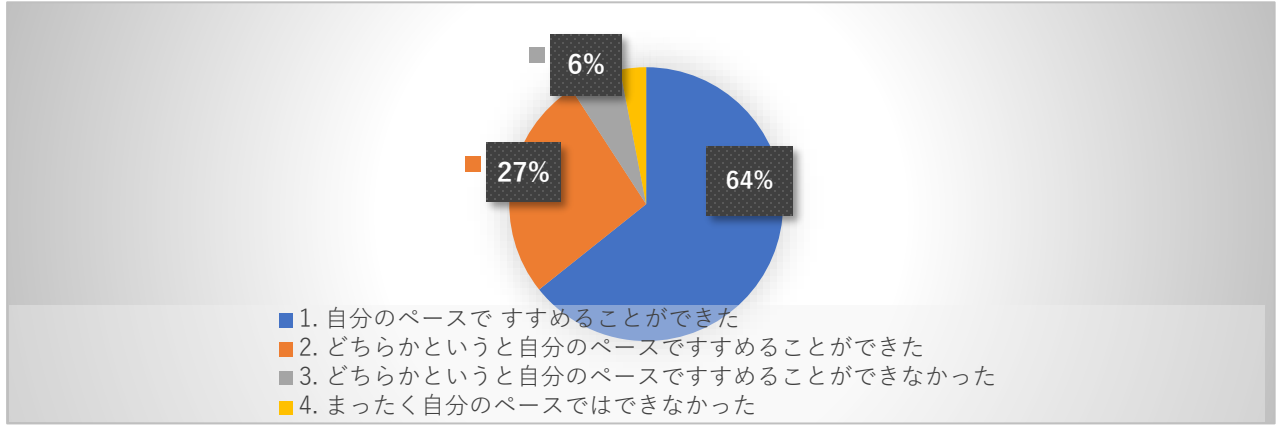
Q. "ランドセル", "デジタルスタディ", "タイピング" はたのしいですか。

[楽しみながら学ぶ]
楽しみながら学習することでモチベーションの維持やニガテ意識を抑える効果があると感じています。



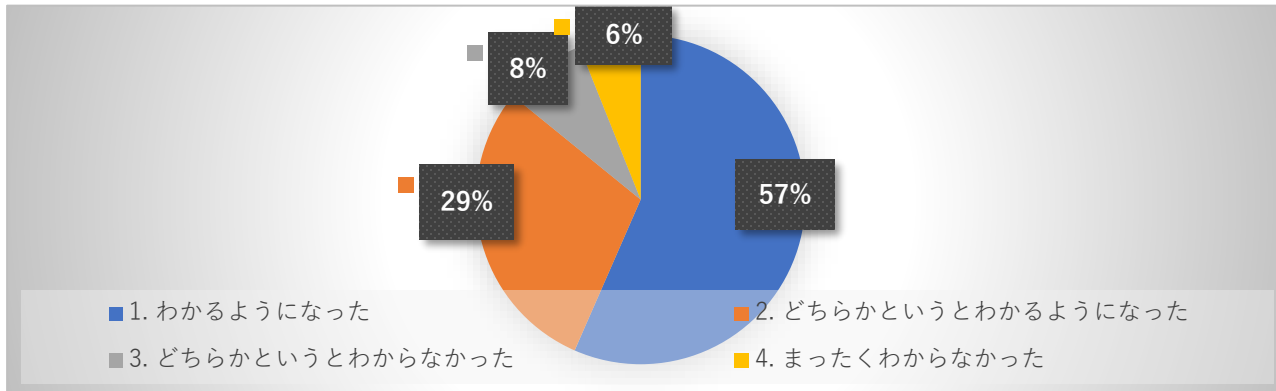
Q. "ランドセル", "デジタルスタディ", "タイピング" は自分のペースですすめることができましたか

[学習ツールについて]
児童生徒のそれぞれに合わせた学習目標を達成する個別学習の学びをご提供いたしました。1人1人が自分のペースで学習できているのがわかります。



Q. "ランドセル", "デジタルスタディ", "タイピング" での学習でわからない問題がわかるようになりましたか

[ニガテを残さない工夫]
アニメーションやナレーションで分かりやすく、解き方や考え方を丁寧に解説しており、使いやすいインターフェイスと目に優しい色づかいを特徴としております。



アンケート結果（感想）

Edtechツールをご利用頂いた児童生徒・教員の方々から頂いたご意見・ご感想の一部抜粋です。（原文）

児童生徒の感想

- ・自分のペースで進めることもできるし、わからないところもヒントなどが出るところもあるのでとても分かりやすかったです
- ・私は、A Iドリルではなく紙の方が覚えやすいです。
- ・楽しかったし、自分のペースで進めるから気楽に取り組めて良いと思います。
- ・すごく楽しかったもっとさきすすんでみたい
- ・すっごくたのしかった
- ・もっとたくさんやってみたい
- ・がくげいくらうどのかんじがわかるようになった
- ・お菓子がもらえなかったところを、もう一度やり直してみます。
- ・タイピングが早くなった
- ・楽しいです。タイピングも進んでいます！
- ・タイピングの時、もう少し明るい雰囲気の出演があった方が楽しくできる。
- ・シンプルな画面に、正解、不正解の音だけだから、演出があるとやる人も増えると思う。
- ・学芸クラウドパックはたくさん勉強が出来るのでいいと思います
- ・このアプリはたくさんできて面白い。

教員の感想

- ・どんどンドリルの回答方法が選択式だと、子どもたちが適当に押しているときがあります。ランドセルのような数字を組み合わせる回答方法のほうが望ましいです。
- ・児童は楽しんでいるが、授業でやることが多くクラウドパックの時間がなかなか取れず残念に思っています

【操作説明会について】

(操作説明会実施後の先生からのアンケートによる指摘)

- ・デモを中心に説明会を実施しましたが、参加者が実際の操作をできる時間が無かった。
時間配分を考慮し、参加者が実際に操作をしながら良さを体感できるようにわかりやすく務める。
また、使い方ガイドなどのサポートを充実してく。

【学校・先生からのツールの改善要望】

- ・ツールの機能改善などのご要望について、可能な限り対応していく

【利用の際の不具合】

- ・原因を究明し、即時対応していく

■ 会社概要


会社名	株式会社gakugei
所在地	大阪府大阪市北区天神橋7-12-6
代表者	神野俊彰
設立日	昭和62年（1987年）6月26日
事業内容	コンピュータソフトウェアの企画・開発および販売。幼児から小・中学生・社会人を対象とした、楽しくてわかりやすいマルチメディア学習ソフトを自社企画で制作。


学習で大切なのは好奇心！

gakugeiは、学習ソフトを通じて、全国の子ども達に、より学びやすい、より暖かい、自分からもっと学びたいと思って頂ける学習環境づくりを目指しています。



お問い合わせ先

 メールフォームからのお問い合わせ：<https://www.gakugei.co.jp/support/inqto/>

 電話でのお問い合わせ：

電話番号：06-4801-8412

受付時間：10:00~11:30、13:00~17:00（土日・祝日・年末年始・小社休業日を除く）

