

【報道関係各位】

2022年11月9日  
株式会社ベネッセホールディングス  
代表取締役社長 CEO 小林 仁

## 小・中学生の学習意欲向上を応援する「勉強が好きなキミ、はじまる」キャンペーン第2弾 ベネッセ、Nintendo Switch™で学べる進研ゼミ 「得点力アップシリーズ」を2023年3月より提供

- 「進研ゼミ」会員向けに、小学5年生・6年生・中学1年生向けに受講費内でお届け
- 小5・6生は4月号(3月にお届け)、中1生は5月号(4月にお届け)から提供

株式会社ベネッセコーポレーション(本社:岡山県岡山市、代表取締役社長:小林 仁、以下:ベネッセ)は、「Nintendo Switch™」を使ってゲーム感覚で楽しく学べる「進研ゼミ 得点力アップシリーズ for Nintendo Switch」を2023年3月より提供する4月号から、小学5年生・6年生・中学1年生の進研ゼミ会員向けに、受講費内で提供開始することを発表しました。

## 進研ゼミ 得点力アップシリーズ for Nintendo Switch



2014年から実施している東京大学とベネッセの共同研究プロジェクトの調査では、新型コロナウイルス感染症拡大に伴う生活リズムや学習習慣の乱れなどにより、「勉強のやる気やわからない」と答える小学4~6年生は53.7%に上っており、直近4か年で20.7ポイントも増加していることが明らかになっています(※)。この調査結果をふまえて、ベネッセは小・中学生の学習意欲向上を応援する「勉強が好きなキミ、はじまる」キャンペーンを2022年10月から開始し、キャンペーンの第1弾として、VRゴーグルで学ぶ新しい学習法「ハイリコム学習」を、小学6年生向けの<進研ゼミ中学準備講座>より提供開始することを先日発表しました。

その第2弾として今回発表した「進研ゼミ 得点力アップシリーズ for Nintendo Switch」は、普段遊びで使用することが多いNintendo Switchを学習でも使用してもらうことで、日常的に勉強を行うきっかけ作りと、勉強が「わかるようになった」「楽しかった」多くの経験を作ることを目指します。これによって、子どもたちの学習意欲の低下を解決するだけでなく、学習での達成感を得ることでの自信の育成や、物事への興味・関心の醸成に向けて取り組んでまいります。

※東京大学社会科学研究所・ベネッセ教育総合研究所「子どもの生活と学びに関する親子調査 2019-2022」より

「進研ゼミ」商品責任者 校外学習カンパニー副カンパニー長 成島 由美は、「新型コロナウイルス感染拡大の影響から、学習のペースが乱れ、孤立化や学習意欲低下の課題を抱える子どもたちが多くいます。しかしその学習意欲低下を子どもたちのせいにせず、私たちがいまある技術を駆使し、難しい時代を生き抜く子どもたちに学ぶ楽しさ、わかる嬉しさを届けたいと思っています。今回のNintendo Switchでの学習ソフトの提供は、子どもたちにとって、学びがより身近なもの、やってみたくいことになり、ゲームをクリアしていく中で学んでいくことで、学びそのものの楽しさを実感できるものになると、確信しています。これからも「子どもの学習意欲の低下」という社会課題に対して、様々な新しいコンテンツを提供してまいります」と述べています。

※Nintendo Switchのロゴ・Nintendo Switchは任天堂の商標です。

## 「進研ゼミ 得点カアップシリーズ for Nintendo Switch」ソフト詳細

- 各学年で特に苦手になりやすいテーマについて、重点的にソフトを開発。小学5年生には「世界の地理」、小学6年生には「歴史」、中学1年生には「定期テスト対策(理科・社会)」を提供予定
- 「ひとりで学ぶ」モードと「みんなで学ぶ」モードの2種類のプレイモードを用意。「ひとりで学ぶ」モードでは、学年ごとに設定されているテーマの知識理解や演習を行い、「みんなで学ぶ」モードでは、学習した知識を元に、友達と一緒にバトルを行うことができます(オフライン対戦)。

※サービスは現在開発中になりますので、内容や画面イメージについては変更になる可能性があります。 ※サービスの詳細については、今後発表させていただきます。

## 本ソフトの学習効果について

先述の東京大学とベネッセの共同研究プロジェクトの調査において、勉強が「嫌い」から「好き」になった生徒の特徴にも傾向が判明しました。勉強が「好き」に変わった生徒は、7割以上が「友達に負けたくないから」ということが学習動機の1つになっており、6割以上が「友達と勉強を教え合う」という学習方法を取っています。本学習ソフトは、子どもにとって身近なデバイスであるNintendo Switchで学習できるだけでなく、「みんなで学ぶ」モードを搭載しており、「友達と競い合う」「友達と教え合う」という要素が組み込まれているため、子どもたちの学習意欲向上を支援することが可能です。

## 勉強が「嫌い」から「好き」になった生徒の特徴

「友達に負けたくない」という動機で勉強する

72.4%

※「とても+まああてはまる」の割合

「友達と勉強を教え合う」という勉強方法を行う

65.5%

※「よく+ときどきする」の割合

※東京大学社会科学研究所・ベネッセ教育総合研究所「子どもの生活と学びに関する親子調査 2015-2016」の分析結果より ※分析対象は中学生

## 小・中学生の学習意欲向上を応援する進研ゼミの取り組みについて

進研ゼミは、「勉強が好きなキミ、はじまる。」キャンペーンで、人気コンテンツとタイアップした教材提供やいまある技術を駆使した新たな学習法提供などを通して、子どもたちの学習意欲向上を応援します。子どもが自ら学び、力を伸ばす新たな学習法を開発・提供するため、2022年10月にはVRゴーグルを活用した「ハイリコム学習」を発表しました。

[https://blog.benesse.ne.jp/bh/ja/news/education/2022/10/04\\_5868.html](https://blog.benesse.ne.jp/bh/ja/news/education/2022/10/04_5868.html)

勉強が  
好きなキミ、  
はじまる。

進研ゼミ

本プレスリリースに関するお問い合わせ先  
株式会社ベネッセホールディングス 広報部 萩澤・宮本・濱野・齋藤  
TEL: 042-357-3658 FAX: 042-389-1757