

Nintendo Switchで学ぶ「進研ゼミ 得点力アップシリーズ」 世界地理ソフトの学習効果調査を実施、得点の上昇と学力実感が明らかに

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、友達や家族と対戦しながら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」の世界地理ソフト「世界地図パネルバトル」の学習効果調査(以下:本調査)を実施し、当社オリジナルのテストにおいて、学習前の事前テストの平均点を基準としたときの学習後の事後テストの平均点の倍率が1.3倍となり、得点の上昇が確認できました。

本調査は、「進研ゼミ小学講座」会員の小学4・5年生の児童を対象に実施。世界地理ソフトで学習するグループ(以下:ソフト学習群)と、同等の内容を紙教材で学習するグループ(以下:紙学習群)に分け、当社オリジナルの世界地理のテストを学習前と学習後の2回受検した268名を対象に分析、学習前の事前テストと学習後の事後テストの平均点の差を比較しました。その結果、ソフト学習群では事前テストの平均点が17.77点、事後テストの平均点が24.51点と、6.74点上昇。紙学習群は、事前テストの平均点が18.11点、事後テストの平均点が23.65点と、5.54点上昇。事前テストの平均点を基準としたときの事後テストの平均点の倍率がソフト学習群、紙学習群ともに1.3倍となり、Nintendo Switch対応のソフトを活用した学習に取り組むことで、紙教材の取り組みと同程度の学力向上の効果が得られる可能性が示されました。

また、分析対象の児童に行った学習後のアンケートでは、「1週間、世界の国について学習して学力がついた」と回答した児童が、紙学習群では81.82%だったのに対し、ソフト学習群では92.80%と、ソフト学習群の方が学力がついたという自己認識が高い結果となりました。本調査で検証した世界地理ソフトは、デジタルデバイスの特性を活かし、正解・不正解のフィードバックが即時に行われるほか、取り組むステージのレベルが上がるごとに、解答のスピードアップが求められ同じ問題でも解答する難易度が上がる設計となっており、学習者が学力がついたという実感を得やすい工夫を取り入れています。現時点では因果関係は確認できていませんが、学力の自己認識に対する影響は今後明らかにしていきたいと考えています。

「進研ゼミ 得点力アップシリーズ for Nintendo Switch」は普段子どもたちが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、日常的に学習するきっかけとなり、コロナ禍を経ての子どもたちの学習意欲低下という課題を解決するために開発されました。本調査で、世界地理ソフトへの取り組みを通じた学力向上の効果が示されたことで、子どもたちが慣れ親しんだ最新のデジタルデバイスで学ぶことの意義がより深まったと考えています。そのような背景も踏まえ、2024年度は対象学年と教科を拡大し、学習ソフトのラインナップを拡充して提供します。ゲームをクリアしながら学力を身に付け、子どもたちが新学年の好スタートを切れるよう応援します。

進研ゼミ 得点力アップシリーズ for Nintendo Switch



23年度「世界地理ソフト」で検証 当社テストで得点アップ

1.3倍



2023年11～12月に実施した小学4・5年生対象の調査において、Nintendo Switchソフト「世界地図パネルバトル」(世界地理ソフト)で学習した児童125名の、事前テストの平均点を基準としたときの事後テストの平均点の倍率

※Nintendo Switch は任天堂の商標です。

世界地理ソフト「世界地図パネルバトル」学習効果調査について

分析対象：「進研ゼミ 小学講座」会員の小 4・5 の児童。ソフト学習群 125 名と、紙学習群 143 名の計 268 名（学習前の事前テスト・学習後の事後テスト、両方の受検を完了した児童を対象として分析）

調査期間：2023 年 11 月 14 日～12 月 14 日

調査方法：

①対象の児童を、「進研ゼミ 得点力アップシリーズ for Nintendo Switch」の世界地理ソフト「世界地図パネルバトル」で学習するソフト学習群、同等の内容を紙教材で学習する紙学習群にランダムに分ける（ただし学年についてはソフト学習群・紙学習群間で均等になるように割り付け）

②学習前に当社オリジナルの世界地理に関するテストを受検

③ソフト学習群、紙学習群ともに指定された教材で 1 週間学習

④学習後に当社オリジナルの世界地理に関するテストを受検

※当社オリジナルのテストは、事前テスト・事後テストで同じ問題（ただし、事前テスト・事後テストで問題・選択肢の出題順を変更）。全 30 問、多肢選択式（1 問 1 点）。

【受検者の記述統計】

ソフト学習群

	N	事前テスト平均	事前テスト標準偏差	事後テスト平均	事後テスト標準偏差	事後-事前テストの差の平均	事後-事前テストの標準偏差
全体	125	17.77	6.41	24.51	5.86	6.74	7.29
小学4年	75	15.64	6.16	23.77	6.14	8.13	7.32
小学5年	50	20.96	5.41	25.62	5.28	4.66	6.78

紙学習群

	N	事前テスト平均	事前テスト標準偏差	事後テスト平均	事後テスト標準偏差	事後-事前テストの差の平均	事後-事前テストの標準偏差
全体	143	18.11	7.05	23.65	6.00	5.54	7.06
小学4年	73	17.21	7.36	23.49	6.36	6.29	7.47
小学5年	70	19.06	6.64	23.81	5.64	4.76	6.58

学習後アンケート結果

【アンケートの集計結果】

1 週間、世界の国について学習してみてどう思いましたか。 **学力がついた**

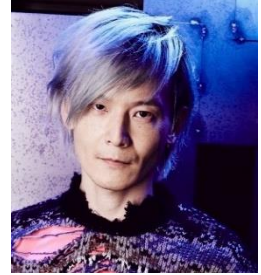
	肯定評価（人）	否定評価（人）	肯定評価（％）	否定評価（％）
紙学習群	117	26	81.82%	18.18%
ソフト学習群	116	9	92.80%	7.20%

※アンケートのうち、1.とてもそう思う、2.まあそう思う、を肯定評価、3.あまりそう思わない、4.まったくそう思わない、を否定評価として集計。

本調査について分析監修者からのメッセージ

慶應義塾大学 医学部教授 宮田 裕章

本調査によって、Nintendo Switch 対応のソフトを活用した学習に取り組むことで、紙教材の取り組みと同程度の学力向上の効果が得られる可能性が示されました。私自身、歴史を学ぶ上で、漫画にとってもお世話になりました。地理や歴史のような社会科目は、ビジュアルや映像があった方がイメージしやすく、学習内容が定着しやすいと感じていました。子どもの学習のきっかけづくりや、苦手意識を感じずに取り組めるという観点だけでなく、学ぶ力、好奇心を持って広い意味での学びを楽しんで続けられる力を養うという観点でも、Nintendo Switch のようなゲームを通じての学びは非常に有効なのではないかと考えています。今後のより一層の学習ソフトのコンテンツ強化に、大いに期待します。



慶應義塾大学 医学部特任教授 立森 久照

「ゲームで学力が身に着くのか」と一般的に思われがちではありますが、本調査によって、世界地理ソフトへの取り組みによる学力向上の効果が示唆されたことは、Nintendo Switch のような子どもたちが普段遊びで親しんでいるデジタルデバイスを使用した学習法の可能性を感じさせるものになりました。以前は、学習教材の選択肢が限定的でしたが、今は紙教材も多様化していますし、タブレットや Nintendo Switch のようなデジタルデバイスで学ぶ選択肢もあります。学習教材の多様化により、子どもたち一人ひとりが自分に合った学び方が選択できるようになったことで、子どもたちの力をより引き出しやすくなるのではないかと思います。



「進研ゼミ 得点力アップシリーズ for Nintendo Switch」2024 年度 新ラインナップ

各学年で特に苦手になりやすい単元に絞って重点的に開発し、子どもたちに楽しく繰り返し取り組んでもらうことで、学習内容の定着と苦手の解消を目指すラインナップを揃えました。公式サイト (<https://www.benesse.co.jp/zemi/tokutens/>) では学習ソフトの無料体験版も提供しています。

「進研ゼミ小学講座」2024 年度 4 月号から提供(2024 年 3 月 1 日から配信開始)

名称	対象	内容	イメージ
けいさんパズル アドベンチャー	小1 小2	体を動かすアクションゲームやパズルを楽しみながら、計算を速く正確に解く力を磨いて、1・2年生の算数の土台を固めます。	
理科社会すごろくクイズ アドベンチャー	小3	日常生活にある理科社会をテーマに、知識を組み合わせて予想して解くクイズを出題。3年生以降も役立つ知識や観点がすごろく形式で身につきます。	
都道府県陣取り バトル 47	小4	陣取りゲームで、4年生社会の最難関である、47都道府県の名称と位置、特徴を楽しく覚えることができます。	
カードバトル in 小数の国	小5	カードバトルで、5年生の難単元「小数のかけ算・わり算」を、4年生の学習の振り返りからモールステップで攻略していきます。	
忍者おさらい RUN ～漢字・計算・英単語～	小6	体を動かすアクションゲームで、漢字・計算・英単語の苦手を克服し、解答の正確性とスピードを上げることができます。	
小学校完成モンスター アドベンチャー 国語・算数・英語	小6	※この学習ソフトは、中学準備として2023年12月20日から配信開始 バトルゲームで楽しみながら、中学につながる漢字・英単語・算数を定着させられます。	

※「進研ゼミ 得点力アップシリーズ for Nintendo Switch」のソフトは、2024年秋ごろに進研ゼミ会員以外の方もご購入いただけるよう、一般販売を予定しています。

本ニュースレター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・明日
 TEL: 042-357-3658 FAX: 042-389-1757