

【aim@】俊英館で生徒92.9%が「やれば伸びる！」を実感。

aim@『速チャレ』活用イベントで、200点満点で平均+85.6点の伸び！

株式会社メイツ（本社：東京都新宿区、代表取締役：遠藤尚範）が提供する学習プラットフォーム「aim@（エイムアット）」のドリル型コンテンツ『速チャレ』を活用した中学3年生向け学習イベント『理科社会一問一答大会（GKC）』が、学習塾「俊英館」で開催されました。ゲーミフィケーションの力で生徒の学習意欲を引き出し、“やらされる反復学習”を”熱中する挑戦”へと変えた結果、学習回数と成績に強い相関が見られました。俊英館オリジナルのまとめテストにおいて、「51回以上」学習した生徒グループの平均点が「未学習（0回）」のグループに比べ、理科で85.6点、社会で67.5点向上。さらに参加生徒の92.9%が学習効果を実感しており、『速チャレ』が基礎学力の定着に極めて有効であることを実証しました。

### 教育現場の課題に応える『速チャレ』

近年、教育現場では個別最適な学習の提供と、生徒一人ひとりの学習意欲の維持が重要な課題となっています。特に、反復学習が不可欠な理科・社会の暗記分野や計算などの基礎学力は、その単調さから生徒のモチベーション低下を招きやすく、学習習慣の形成を妨げる一因となっていました。このような課題を解決するため、aim@はゲーミフィケーションの要素を取り入れ、生徒が楽しみながら主体的に反復学習に取り組めるドリルコンテンツ『速チャレ』を開発しました。短時間でテンポよく問題に挑戦できる設計が、生徒の「もっとやりたい」という気持ちを引き出し、自然な形で学習量を増やすことを可能にします。

### ▼速チャレ学習イメージ



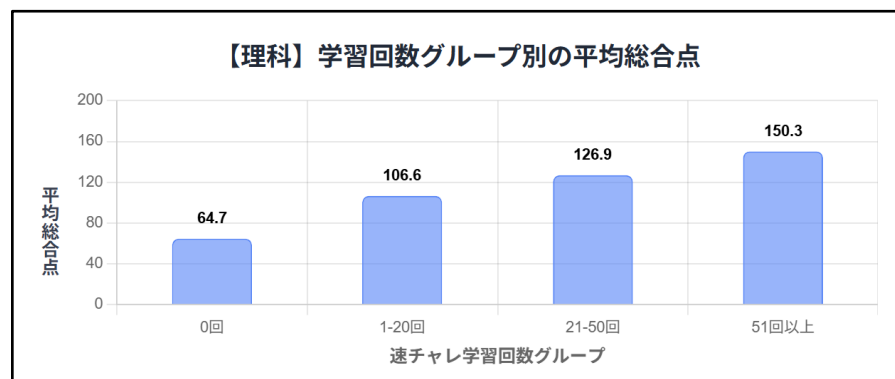
### 驚きの結果！学習量が成果に直結することをデータが証明

この度、学習塾「俊英館」にて、『速チャレ』を活用した校舎対抗の学習イベント「理科社会一問一答大会（GKC）」が開催されました。生徒たちは理科・社会の単元を『速チャレ』で繰り返し学習した後に俊英館オリジナルのまとめテスト（各科目200点満点、合計400点満点）に挑み、その成果を競い合いました。

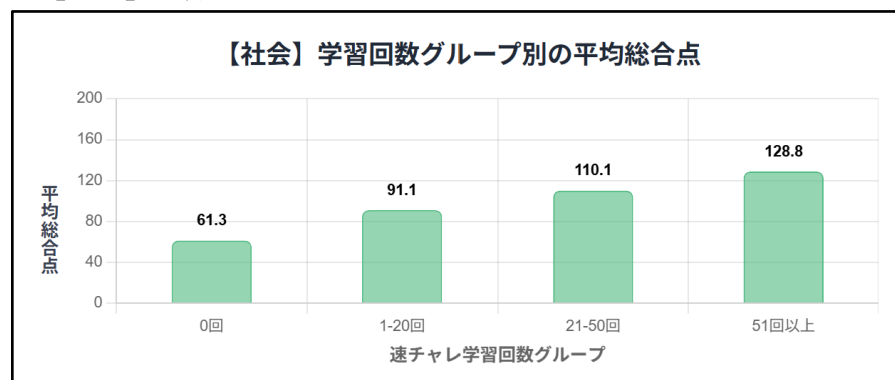
イベント結果を分析したところ、取り組み回数が多い生徒グループほど、学習した科目の得点平均が大幅に向上していることが確認されました。特に理科においては、「51回以上」学習した生徒グループの理科得点平均（150.3点）が、「未学習（0回）」のグループ（64.7点）に比べて、**85.6点**も高い結果となりました。同様に社会においても、「51回以上」学習した生徒グループの社会得点平均（128.8点）が、未学習（0回）グループの平均点（61.3点）より**67.5点**高い結果を示しました。

学習回数が増えるにつれて着実に平均点が上昇するこのデータは、「やればやるほど成果に繋がる」ことを生徒自身が実感する何よりの証拠です。この成功体験は、生徒の学習への自信を育むとともに、教育現場においては、生徒一人ひとりの努力を可視化し、的確な指導を行うための重要な指標となります。

#### ▼【理科】学習回数グループ別の平均総合点（200点満点）



#### ▼【社会】学習回数グループ別の平均総合点（200点満点）

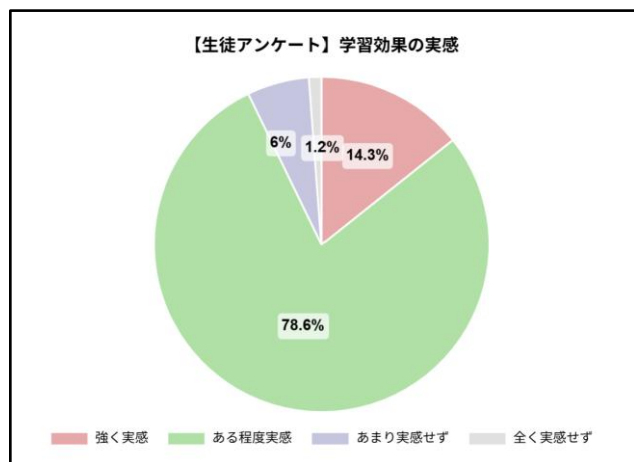


#### 生徒・講師の「生の声」が効果を裏付ける

- ・【生徒】92.9%が学習効果を実感！「苦手克服」と「反復練習」に手応え

生徒向けアンケートでは、実に92.9%が『速チャレ』による学習効果を「実感した」（強く実感：14.3%、ある程度実感：78.6%）と回答しました。良かった点としては、「自分の苦手なところが分かった」（41%）、「間違えた問題を繰り返し練習できた」（40%）が上位を占め、『速チャレ』が一人ひとりの課題発見と克服に貢献したことが伺えます。また、「短時間で取り組めた」「スキマ時間を有効活用できた」といった手軽さも高く評価されました。

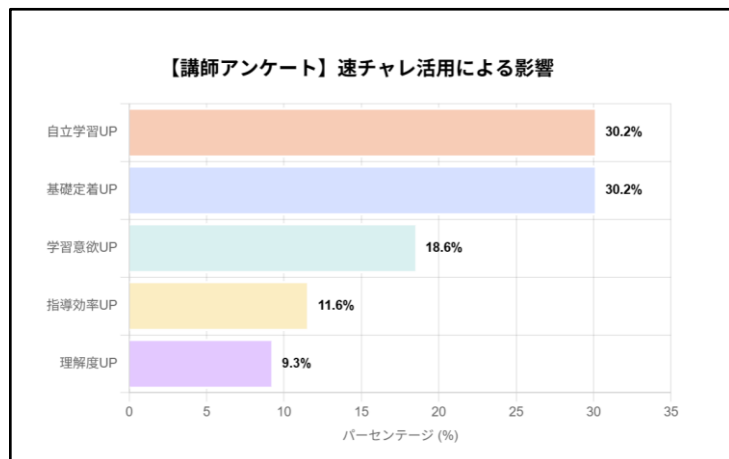
### ▼【生徒アンケート】学習効果の実感



#### ・【講師】「自立学習」と「基礎学力定着」に確かな効果

講師向けアンケートでは、「生徒の自立学習時間の増加」（30.2%）と「基礎学力定着の促進」（30.2%）を実感するという声が多く寄せられました。次いで「生徒の学習意欲の向上」（18.6%）、「指導効率の改善」（11.6%）と続き、生徒の主体性を育むだけでなく、講師の指導の質向上や負担軽減にも繋がっていることが分かりました。特に授業外での活用において「基礎学力定着が進んだ」（32.5%）、「自立学習時間が増加した」（22.5%）という回答が多く、学力の土台作りと生徒の主体的な学習習慣の形成に大きく貢献していることを裏付けています。

### ▼【講師アンケート】速チャレ活用による影響



### 俊英館 井上様からのコメント

「この度、毎年恒例となっている中学3年生向けの理科社会一問一答大会（GKC）を、メイツ社様の『速チャレ』を活用して実施しました。従来は紙ベースで行っていたイベントをICT化したことで、生徒アンケートでは9割以上が学習効果を実感するという高い手応えを得られました。生徒たちが主体的に学習に取り組む姿が見られただけでなく、講師の負担やコストの軽減にも繋がり、イベントは大きな成功を収めました。初めての試みでしたが、メイツ社様には細やかなサポートをいただき大変感謝しています。」

### ▼『速チャレ』に夢中で取り組む生徒たち



### ▼努力の成果を称える表彰状



### 導入・無料体験について

導入の際は、下記のフォームからお問い合わせいただければ最短1日で使い始めることができます。無料アカウントの配布も随時行っているため、実際に操作を試みたり収録問題を見ていただいたりすることも可能です。ご興味を持たれた方は、以下のお問い合わせフォームからお気軽にお問い合わせください。

#### ▼お問い合わせはこちらから

<https://mates-app.jp/aim/new-kobetsu-form/>

#### ▼資料請求はこちらから

<https://mates-app.jp/aim/document-form/>

## 学習プラットフォーム「aim@」概要



商品	学習塾向けICT教材aim@
対象科目	小学生(算英)・中学生(英数理社国・実技)・高校生(情報I)・英検®(5級~準1級)・漢検(10級~2級)・中受(算理社)・高受(英数理社国)・その他
提供プラットフォーム	WEB
利用可能デバイス	iOS, Android, Windows, macOS, Chromebook
バージョン	<p>○ 推奨OS Windows 11 ( ver: 1809 以上 ), macOS ( ver: Catalina 以上 ), Android ( ver: 10 以上 ), iPadOS ( ver: 13.4 以上 ), iOS ( ver: 13.4 以上 )</p> <p>○ 対応ブラウザ(最新版を推奨) Windows : Chrome / Edge, macOS : Safari / Chrome, Android : Chrome, iPadOS : Safari / Chrome</p>
URL	<a href="https://mates-app.jp/aim/">https://mates-app.jp/aim/</a>

## 株式会社メイツについて

株式会社メイツは東京都新宿区高田馬場にある教育×ITのEdTech企業です。  
ICTを用いて日々教育をアップデートしており、学習塾の現場が抱える課題を解決するICT教材を

---

開発・販売し、多くの学校や学習塾を支援しています。

---



教育をアップデートし、子どもたちに最適な教育を提供する  
教育とテクノロジーを融合させ、教育が永続的に進化する仕組みを創ります

株式会社メイツ (<https://mates-edu.co.jp>)

代表者 : 代表取締役 遠藤尚範  
本社 : 東京都新宿区高田馬場2丁目14-2新陽ビル602  
設立 : 2014年(平成26年)1月  
電話 : 03-6233-8125  
メール : [app-info@mates-system.com](mailto:app-info@mates-system.com)