

探究・校務改革 支援補助金 2025

令和6年度補正予算
地域未来人材育成支援民間サービス等利活用促進事業費補助金



探究的な学びの高度化/教職員の校務負担軽減を目指して

効果報告レポート

【事業者名】

株式会社 ANETRise

【サービス名称】

・デジタル百ます計算

・デジタルタイピング英語・V-code (ブイコード)

【サービスの支援項目】

カテゴリー-I 探究的な学びの高度化 メインサービス

2026年1月



□ デジタル百ます計算

1. サービスの概要、特徴

- (1) 陰山英男先生監修の「集中反復」を公式にデジタル化した教材で、独自の計算エンジンによる弱点克服機能(10ます計算)を備えています。筆記のタイムロスを排除することで、0.2秒に1問という「脳の限界速度」に挑戦できます。また、一般的な計算アプリのような単なる知識の確認・ドリル演習と違い、「集中速習・徹底反復」による脳の鍛錬を行います。
- (2) 児童生徒の基礎学力・集中力の向上に加え、プリント準備や採点・集計作業が自動化され、教職員の業務負担を劇的に軽減します。
- (3) モジュールタイムや授業の冒頭、あるいは家庭学習などで毎日5分程度の短時間ルーチンとして活用されます。
- (4) 設定サポート費30,000円 コンテンツ利用料年間700円/児童生徒1名 ※全て税抜

2. サポート内容(サービスの利用に際しての自社のサポート体制等)

管理者向けダッシュボードによるリアルタイムな学習進捗の可視化や、教育委員会・校長向けのマネジメント支援システムが提供されます。

□ デジタルタイピング英語

1. サービスの概要、特徴

- (1) 「単語・文法・発音」を音と指で同時に習得する教材で、一般的な英会話レッスンを遥かに凌ぐ学習効率を誇ります。自分の速度が数値化されるため、ゲーム感覚でネイティブ並みの打鍵速度を目指す動機付けが生まれます。一般的な英単語・タイピングソフトのように意味の選択や、単なるローマ字練習に終始するのではなく、40WPM以上を目指し、無意識に綴れるレベルへ成長することができます。
- (2) わずか1ヶ月の実施で英検®CSEスコアが大幅に向上するなど、短期間での確実な成果とタイピング速度向上が見込めます。

■ 探究・校務改革支援サービスの概要

(3)英語授業の導入部分や、オンライン英会話と組み合わせた反復トレーニングとして利用されます。

(4)設定サポート費30,000円 コンテンツ利用料年間700円/児童生徒1名 ※全て税抜

2. サポート内容（サービスの利用に際しての自社のサポート体制等）

WPM（英単語入力速度）や習得単語数を個別に把握できる教職員用管理画面、および成績分析レポート機能が用意されています。

□ V-code（バイコード）

1. サービスの概要、特徴

(1)教育版マイクラフト内で指示確認から正誤判定まで完結する、指導要領準拠「1タブレット学習システム」です。児童が日常的に親しんでいるマイクラフトの世界が舞台のため、学習への心理的ハードルが極めて低く、意欲が持続します。一般的なプログラミング教材のように外部PDFやブラウザを別画面で開く必要がありますが、ワールド内に教材が完全統合されており、視線移動が最小限で授業に臨むことができます。

(2)児童生徒が自立して学習を進められるため、教職員はプログラミングの専門知識がなくても個別のサポートに専念できます。

(3)プログラミング教育の授業、あるいは地域課題解決やアート制作といった総合的な学習・探究学習で活用されます。

(4)初期導入費100,000円 設定サポート費50,000円 コンテンツ利用料年間2,700円/児童生徒1名（マイクラフトライセンス料込） ※全て税抜

2. サポート内容（サービスの利用に際しての自社のサポート体制等）

東京大学監修のシラバスや授業マニュアル、教職員用ツールが完備されており、授業準備から評価までを一貫して支援します。

児童が自立して学習を進められるため、教員はプログラミングの専門知識がなくても個別のサポートに専念できます

1. 個別学習の最適化と意欲向上 2. 教職員の校務負担の抜本的な軽減 3. 将来を見据えたICTスキルの習得

児童生徒・教職員が抱える課題

【児童生徒の課題】

- ・**基礎学力の定着不足:** 算数の計算スピードや正確性の個人差が大きく、繰り返し学習の習慣化が難しい。
- ・**英語学習への苦手意識:** 単語の綴り(スペリング)を覚えることへの抵抗感や、反復練習の単調さによる意欲低下。
- ・**ICTスキルの未熟さ:** キーボード入力(タイピング)が遅く、授業内でのタブレット活用に支障が出ている。

【教職員の課題】

- ・**指導時間の不足:** 個々の児童生徒の習熟度に合わせた個別指導を行いたいが、一斉指導の中では時間が足りない。
- ・**校務負担(採点・記録):** 百ます計算や英単語テストなどの採点、およびその結果を記録・管理する事務作業に多大な時間を費やしている。

サービスが果たす役割

【デジタル百ます計算】

- ・**自動採点と可視化:** 瞬時に採点が行われるため、教職員の採点時間を削減。また、タイムの推移がグラフ化されることで、児童生徒が自分の成長を実感しやすくなる。

【タイピング英語】

- ・**綴りと入力の同時習得:** 英単語のスペリングとタイピング練習を組み合わせることで、効率的に語彙力を強化。ゲーム性を持たせることで学習のハードルを下げる。

【V-code】

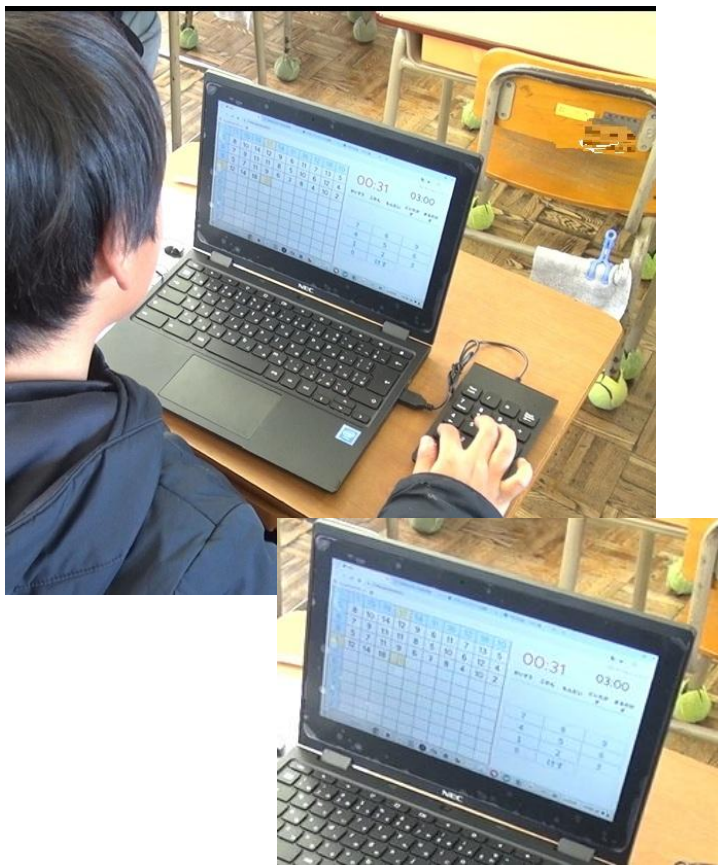
- ・**論理的思考の可視:** プログラミング学習において、試行錯誤の結果が即座に反映されるため、自学自習を促進し、教職員の個別サポートの負担を軽減する。

■ 探究・校務改革支援補助金における活用場面

サービスの活用風景・授業の流れ

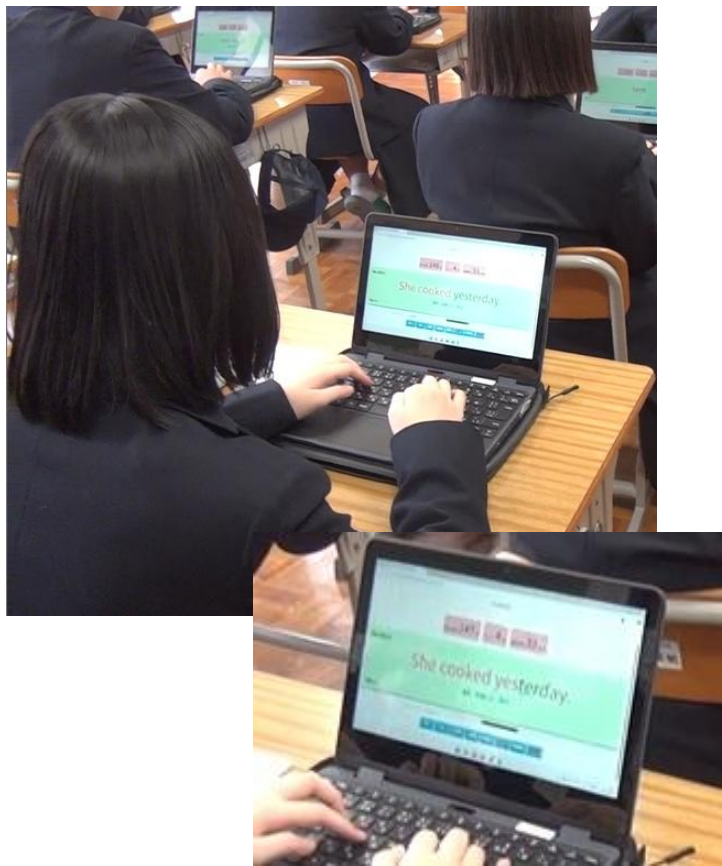
■ デジタル百ます計算

モジュールタイムで毎日の集中反復を実施します。デジタルになることで紙ではできなかったレベルの基礎力養成を実践し、管理システムでリアルタイムに児童生徒の学習成果を把握しています。



■ デジタルタイピング英語

モジュールタイムまたは英語授業で導入実施しています。画面に表示された英単語・英文を実際の発音を聞きながらタイピングをし、発話することで、英語力を飛躍的に伸ばしています。



■ V-code

総合学習の時間に実施しています。児童に人気の教育版マイクラフトでプログラミング的思考を学びます。また、躓いている児童生徒をグループ内でフォローしあう協働学習の場でもあります。



本事業においてサービスを導入した学校設置者数・学校等教育機関数

学校設置者数	16	学校等教育機関数	37校
--------	----	----------	-----

	学校設置者名	学校等教育機関名	所在地	学校種	学年	実施内容
1	町田市教育委員会	町田市立小山田南小学校 他4校	東京都	小学校・中学校	小1～中3	英語・算数・情報
2	下仁田町教育委員会	下仁田町立下仁田小学校 他1校	群馬県	小学校・中学校	小1～中3	英語
3	嘉麻市教育委員会	嘉麻市立下山田小学校 他4校	福岡県	小学校・義務教育学校	小1～中3	英語・算数・情報
4	久留米市教育委員会	久留米市立鳥飼小学校 他2校	福岡県	小学校	小5～小6	英語
5	神崎市教育委員会	神崎市立西郷小学校 他1校	佐賀県	小学校	小1～小6	英語・算数・情報
6	多久市教育委員会	多久市立東原彦舎西溪校 他2校	佐賀県	義務教育学校	1年生～9年生	英語・算数
7	築上町教育委員会	築上町立椎田中学校 他1校	福岡県	中学校	中1～中3	英語・算数
8	直方市教育委員会	直方市立直方第一中学校 他1校	福岡県	中学校	中1～中3	英語
9	都農町教育委員会	都農町立都農小学校 他2校	宮崎県	小学校	小3～小6	英語
10	能美市教育委員会	能美市立寺井中学校	石川県	中学校	中1～中3	英語

本事業においてサービスを導入した学校設置者数・学校等教育機関数

学校設置者数	16	学校等教育機関数	37校
--------	----	----------	-----

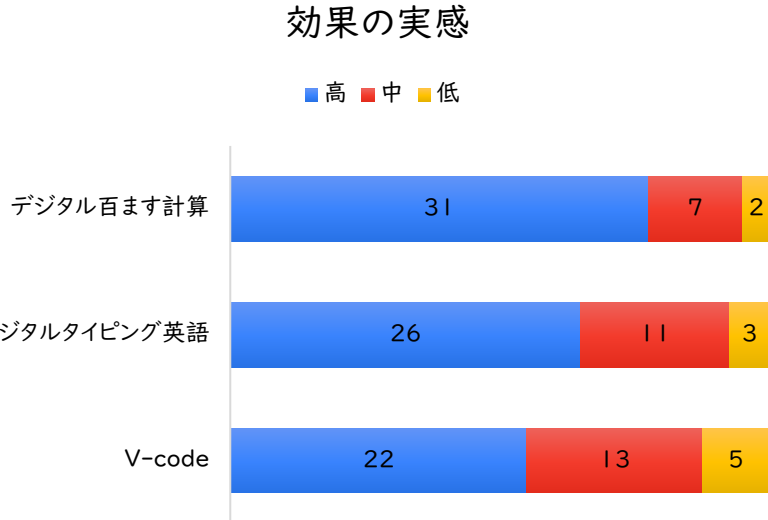
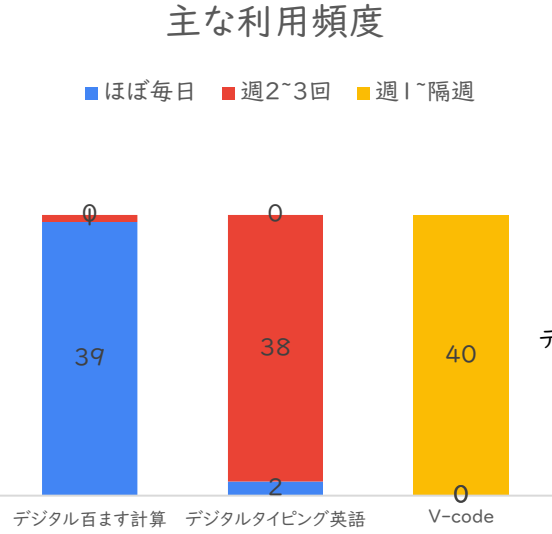
	学校設置者名	学校等教育機関名	所在地	学校種	学年	実施内容
11	飯塚市教育委員会	飯塚市立飯塚小学校 他3校	福岡県	小学校・中学校	小1～中3	英語・算数
12	南牧村立なんもく学園	南牧村立なんもく学園	群馬県	義務教育学校	1年生～9年生	英語・算数
13	沖縄県立宮古特別支援学校	沖縄県立宮古特別支援学校	沖縄県	特別支援学校(小・中・高)	小1～高3	情報
14	福岡市立草ヶ江小学校	福岡市立草ヶ江小学校	福岡県	小学校	小1～小6	英語・算数
15	福岡市立百道浜小学校	福岡市立百道浜小学校	福岡県	小学校	小2	算数
16	高梁市立有漢学園	高梁市立有漢学園	岡山県	義務教育学校	1年生～9年生	英語・算数

■【児童・生徒の探究学習】【教職員の業務効率化・省力化】等サービス活用による成果

定量的効果検証

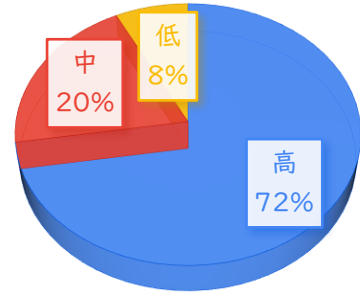
3コンテンツ活用における教職員の実感

教材名	主な利用頻度	効果の実感 (n=40 における回答数内訳)	傾向分析
デジタル百ます計算	ほぼ毎日	高:31名 / 中:7名 / 低:2名	モジュールタイムでのルーティン化により、最も高い効果を実感している。
タイピング英語	週2~3回	高:26名 / 中:11名 / 低:3名	授業の導入等で活用され、アルファベット習得に寄与している。
V-code	週1回~隔週	高:22名 / 中:13名 / 低:5名	単元ごとのスポット利用が中心だが、概ね肯定的な評価を得ている。



教職員の課題	効果の実感 (n=40 における回答数内訳)	傾向分析
校務負担軽減について	高:28名 中:8名 低:4名	デジタル教材の最大のメリットである「自動化」と「自走」が現場に深く浸透していると推測される。

校務軽減について



※「高:非常に効果を感じる」「中:ある程度効果を感じる」「低:あまり感じない・その他」として分類。
 ◎使用頻度の高い学校は、効果を実感している

定量的効果検証

【デジタル百ます計算の成果】

学校	学年・項目	児童数(母数)	実施時期(前)	実施時期(後)	短縮時間(率)
A校	小5・掛け算	20	141秒(6月)	75秒(12月)	-66秒(46.8%減)
A校	小4・掛け算	25	123秒(9月)	98秒(12月)	-25秒(20.3%減)
B校	小4・足し算	25	126秒(11月)	118秒(12月)	-8秒(6.3%減)
C校	小6・掛け算	42	145秒(9月)	118秒(12月)	-27秒(18.6%減)

圧倒的なスピード向上: A校の5年生では、半年間で回答時間が約半分(46.8%短縮)になるなど、著しい成果が見られます。

練習量と成果の相関: C校では1ヶ月に800回を超える集中実施が見られ、短期間での大幅なタイム短縮を実現しています。

高い実施頻度がスキル向上を加速させることが証明されました。

継続による安定成長: 短期間(B校)から長期間(A校)まで、いずれの期間においても着実なタイム短縮が確認されており、日常的な反復学習の有効性が示されています。

定量的効果検証

【デジタルタイピング英語の成果】

学校	学年	児童数(母数)	実施時期(前)	実施時期(後)	伸び率
A校	中1	25	15WPM(9月)	23WPM(11月)	153%
A校	中2	24	23WPM(9月)	31WPM(11月)	135%
B校	中1	22	15WPM(9月)	23WPM(11月)	153%
C校	小6	42	11WPM(9月)	19WPM(11月)	172%

着実なスキルアップ: A校・B校ともに、中1生が2ヶ月間で15 WPMから23 WPMへ向上しており、同等の教育効果が得られています。

小学生の適応力: C校の6年生において、9月比で約1.7倍(172%)の成長が見られました。低年齢層から導入することで、
 中学以降の学習の土台となるICTスキルを早期に形成できる可能性を示唆しています。

学年進級に伴うベース向上: 中1生から中2生への成長(23→31 WPM)に見られるように、継続利用により高い水準での
 スキル維持・向上が期待できます。

定性的効果検証

① 学習面でのメリット(定性的な変化)

・集中力と意欲の向上:

- ・「朝の活動で行うことで、1時間目の授業への切り替えがスムーズになった」
- ・「昨日の自分と比較してタイムを縮めようとする、前向きな姿勢が見られる」

・基礎スキルの定着:

- ・「タイピング英語を通じて、英単語の綴りやアルファベットの配置を自然に覚えた」
- ・「計算スピードの個人差に合わせて、個別に練習を進められるのが良い」

・自己肯定感の醸成:

- ・「記録が可視化されるため、勉強が苦手な子も達成感を感じやすい」

② 運用面での課題・改善点

・**動作環境への要望:**「授業時に他学年がネットを使用し、予想以上にネットに負荷がかかった場合、端末やネット環境によって動作が重くなることもある」との指摘。

・**難易度の調整:**「得意な子にはより難易度の高い問題を、苦手な子にはスモールステップを」というレベル別対応への要望。



■デジタル百ます計算（教職員）

- ・朝学習で実施すると授業の入りがスムーズになった
- ・タイムを表彰することでやる気につながっている

・児童が競争意識を持つようになった

■デジタル百ます計算（児童生徒）

- ・計算が速くなって算数の授業に自信が持てるようになった
- ・タイムを縮めるために、出来るだけ姿勢を良くして遠くから見て打つようにしている



■デジタルタイピング英語（教職員）

- ・タイピング英語の単語を小テストで出すようになってから、今までよりも小テストの合格率が上がった
- ・休み時間にタイピング英語でタイムを競い合う様子が見られた

■デジタルタイピング英語（児童生徒）

- ・英語に対して苦手意識がなくなった
- ・タイピング練習したら打つスピードがどんどん速くなった
- ・教科書ではじめて出てきた単語でも意味や発音がわかる



■V-code（教職員）

- ・児童がプログラミング学習に前向きでどんどん先に進もうとしている
- ・プログラミングの自動判定機能で内容の確認が不要のため、プログラミングがわからなくても授業を進められる

■V-code（児童生徒）

- ・マイクラの中でプログラミングの勉強が出来るので楽しくて仕方がない
- ・わからないところを班のメンバーに聞けるので質問しやすい



「個人の熱意に頼らない組織的なデジタル運用へシフトし、教員の余力創出と学習効果の最大化を同時に実現する。」

直面した課題

課題①: 教職員研修のリソース不足

多忙を極める学校現場において、まとまった研修時間の確保が困難であり、機能の網羅的な説明に留まってしまった。

課題②: メソッドへの理解浸透不足

操作習得に終始し、「なぜこのリズムで行うのか」「集中力をどう引き出すか」という陰山メソッドの核心部分(指導の勘所)を十分に伝えきれず、活用効果が限定的となった。

課題③: 活用頻度の個人間格差

ICTスキルや指導感度の違いにより、積極的に活用する教職員と、活用が形骸化する教職員の間で、児童生徒の学習機会に差が生じている。

課題④: 時間割編成上の制約

既存のカリキュラムが過密であり、本教材のポテンシャルを最大限引き出すための「10分~15分のモジュール時間」を物理的に捻出できない学校・学級が見られた。

課題⑤: 自立学習の形骸化(子供任せの運用)

「端末を渡して終わり」という受け身の運用になりがちで、教職員による適切な評価や目標提示、フィードバックが不足し、単なる「作業」と化している場面があった。

解決するための改善策

研修の効率化: オンデマンド型「マイクロ研修」の整備

集合研修に頼らず、1回5分の解説動画を配信。多忙な教職員が「スキマ時間」に、必要な機能だけをピンポイントで習得できる環境を構築します。

指導の質向上: 「成功モデル動画」と「指導の型」の提供

陰山メソッドの真髄である「集中反復」の空気を伝えるため、実際の教室でのライブ感ある指導動画を共有。誰でも一定水準の指導ができる「声掛けガイド」を作成します。

格差の是正: 学校単位での「活用ルール」の標準化

個人の裁量に任せず、「朝学習で週3回実施」など学年や学校全体で共通目標を設定。管理職のリーダーシップのもと、組織的な運用体制を支援します。

時間の創出: 「朝学・隙間時間」の再定義とカリキュラム調整

例えば計算と漢字のドリル時間をデジタルに置き換えることで、転記や採集の手間を省き、創出した時間でV-code等の探究学習を行う「時間のポートフォリオ」を提案します。

学習の質の担保: データ活用による「見守り」と「称賛」の強化

デジタルの利点である「学習履歴」を可視化。教職員が正答率や進捗を瞬時に把握し、伸び悩む子へのフォローや、頑張っている子への具体的な「称賛」へ繋げる運用フローを徹底します。

■会社概要

社名	株式会社 ANET Rise
代表	代表取締役 肥川英司
設立年月	平成18年6月1日
本社	福岡市中央区薬院3丁目16-32
資本金等	500万円
売上高等	1,643万円
従業員数	6名
事業内容	<input type="checkbox"/> コンピュータソフトの開発、販売 <input type="checkbox"/> コンピュータ及び周辺機器の開発、販売 <input type="checkbox"/> インターネットを利用した各種情報提供サービス <input type="checkbox"/> 教育に関するカリキュラム及び教材作成、販売 <input type="checkbox"/> コンピュータ及び教育機器を活用した教育教材の開発販売

■お問い合わせ窓口

担当：談議

電話：092-533-7256

Mail：support@anetrise.jp