勉強への動機付けに特化した小学生向けスマートデバイス用学習ゲームアプリ『ビノバ-小学生-』をリリース

勉強への動機付けに特化したスマートデバイス用学習ゲームアプリ『ビノバ-小学生-』をリリース
～国語・算数・理科・社会・英語の全カリキュラムに対応～

株式会社ファンスパイア（所在地：大阪府大阪市、代表取締役：久世尚）は、小学生の勉強への動機付けに特化した、iOS対応スマートデバイス用学習ゲームアプリ『ビノバ-小学生-』をリリースいたしました。

▼ビノバ 公式ホームページ：http://binoba.jp
▼AppStore：

App Store からダウンロード

https://itunes.apple.com/jp/app/id928040149

■学習を ”やりたい” マインドで進める「ポジティブラーニング」を研究
ファンスパイアでは、当アプリの開発段階において、事前に市場調査として無料学習アプリ（累計約20万ダウンロード）をリリースいたしました。そのアプリ利用ログを解析した結果、1回あたりの利用時間が短いこと、1ヶ月を超えて利用するユーザーが少ないことが分かりました。また、小学生の子を持つ保護者へヒアリングした結果、「子供が勉強よりも楽しい事に興味を持ってしまい、勉強を続けさせることが難しい」と感じている保護者が多いことが分かりました。これらの結果を踏まえ、小学生の学習における課題の本質が ”動機付け”
にあるという仮説を立て、「やらなければ」 ではなく
「やりたい」という気持ちで取り組める学習を ”ポジティブラーニング”
と呼び、従来の”学力の向上”のみを追求した教材とは一線を画す“動機付け”に特化したサービスの開発を進めてまいりました。

■子供が楽しく学習できる仕掛け
大人も子供も楽しい遊びには夢中になりますが、学習に夢中になるというのは難しいものです。『ビノバ-小学生-
』は、ユーザー同士の対戦や「ビノモン」と呼ばれるモンスターのコレクションなど、学習そのものを楽しいものに変える仕掛けを用意しています。

＜全国のライバル達とオンライン対戦＞
子供たちは、全国から選ばれた同じレベルの子供と、学習教材の4択クイズで対戦します。その結果をランキングとして反映します。勝ったり負けたりを繰り返しながら競い合うことで、学習を楽しむことができます。

＜300種類以上の「ビノモン」が登場＞
『ビノバ-小学生-
』には300種類以上の個性溢れる「ビノモン」が登場します。「ビノモン」は、全国のライバル達のオンライン対戦などでの学習を通して、集めていくことができます。学習が進めば進むほど、より多くの「ビノモン」を集められるため、「ビノモン」の収集と育成が学習を継続するための大きな動機となります。

■苦手な単元を集中的に学習する「1人学習」
オンライン対戦とは別に、1人で学習をする機能も用意しています。オンライン対戦で間違った問題を集中的に学習できるため、苦手な単元を効率的に克服することができます。この「1人学習」では、「ビノモン」を進化させるための「エサ」を獲得することができます。子供たちは、「苦手を克服してオンライン対戦で勝ちたい」、「ビノモンを進化させたい」という動機を持って、「1人学習」に取り組むことができます。

■保護者へは成績や学習状況をレポート（※1）
『ビノバ-小学生-
』は、子供に向けたゲーム性の充実だけでなく、保護者向けの機能にも注力しています。

＜リアルタイムレポート＞
子供が学習を始めた時間、終えた時間をリアルタイムで保護者が持っているスマートフォンなどの端末に通知します。子供が家にいるのかどうか、何をしているのかを確認するためにも役立ちます。また、この通知を受け取った後に、子供に対してメッセージを送ったり、ゲーム内アイテムをご褒美としてプレゼントしたりもできます。

＜全国の小学生との成績や学習状況の比較＞
『ビノバ-小学生-
』を利用している全国の小学生と比較した成績を1ヶ月に1回、レポートとして届けします。学校でもらってくる成績表とは異なり、全国の小学生と客観的な数値を持って比較できる点が特徴です。また、成績だけではなく学習量も分かるため、全国の小学生と比較してどの教科の学習時間が足りていないかを把握することができます。

＜単元ごとの詳細な分析＞
各教科における単元ごとに、正答数や誤答数が分かるため、苦手な単元が一目瞭然です。苦手な単元を把握することができれば、『ビノバ-小学生-
』での学習に加えて、実際に保護者がその単元を集中的に教えてあげることもできます。

※1

保護者向け機能の一部は、2015年3月 より開始予定です。

■基本サービスは無料のフリーミアム方式
『ビノバ-小学生-
』では、これまでの学習教材とは異なり、基本サービスを全て無料で提供します。無料でも1日数十問をコツコツと長く楽しめるような設計となっており、1日当たりの利用回数を増やしたい場合と、保護者用の一部機能のみに料金が必要となるフリーミアム方式を採用しています。
一般的な教材は、最初に一式を揃えて与えてしまうと、課題の多さに尻込みしてしまい、”買ったばかりの商品が山積み”というケースもあります。『ビノバ-小学生-
』においては、保護者が支払う金額をコントロールできるため、経済的かつ効率的に学習することができます。

■Android対応、法人向けサービスも検討中
ファンスパイアは、「”楽しさ”で人生を変えてゆく」を理念として2014年6月
に設立。ICTの力を駆使して人生の様々なミッションに対し「fun（楽しさ）」を「inspire（吹き込む）」することで、「ポジティブな動機付け」を生み出すことを志向しています。
現在、文部科学省を中心としたICT教育推進の潮流を受け、義務教育の全学生に一人一台のタブレットが行き渡る時代が迫っています。（※2）そのような環境下において、『ビノバ-小学生-
』はICT教育が生み出す最も大きな効果の一つ、「動機付け」に特化した画期的なサービスであり、まさにファンスパイアの理念を体現するものです。今回の『ビノバ-小学生-
』iOS版を足がかりとして、2015年以降、Androidへの対応を予定している他、学校や塾などでの活用を想定した法人向けサービスの開発も検討しています。
ファンスパイアは、本サービスを通じて子供たちの毎日をポジティブで活力の満ちたものに変革し、実りある人生の第一歩を支援するために今後とも各種サービスの提供に取り組んでまいります。

※2
文部科学省は、2020年度に向けた教育の情報化に関する総合的な推進方策として「教育の情報化ビジョン」の中で、2020年までに全ての学校で1人1台のタブレットを導入した授業を実現することを掲げています。

【アプリ概要】
名称：ビノバ-小学生-
カテゴリ：教育（サブカテゴリ：ゲーム）
配信開始日：2015年2月4日
推奨端末：iOS 7.0以降／iPhone、iPad および iPod touch 対応

＜対象学年＞小学1年生～6年生
＜対象教科＞
1・2年 算数・国語
3・4年 算数・国語・理科・社会
5・6年 算数・国語・理科・社会・英語
＜各機能と利用料金について＞
ポイント（1ポイント=約1円）を事前に購入し、有料機能を使った際に、購入したポイントから減算する。
※開始時はお試し用に1000ポイントをプレゼント
■オンライン対戦

・全国のユーザーとオンラインで4択の問題の正答数を競う。
・「ビノモン」を獲得することができる。
〔無料範囲〕 1日あたり1教科につき1回(10問)
〔有料範囲〕 各教科2回目以降 1回20ポイント ※1日あたりの回数上限あり
■１人学習
・1人で4択の問題を解く。
・苦手な単元の問題を集中的に勉強できる。
・「ビノモン」の進化に必要なエサを獲得できる。
〔無料範囲〕 1日あたり1教科につき1回(10問)
〔有料範囲〕 各教科2回目以降 1回20ポイント ※1日あたりの回数上限あり
■リアルタイムレポート
・子供がビノバを使い始めた時間を、保護者に即座に通知する。（無料機能）
■月刊レポート
・1ヶ月に1回作成される。
・全国の小学生と比較した順位や、各教科における単元ごとの成績を確認できる。
〔無料範囲〕 全国の小学生と比較した総合順位などの概要
〔有料範囲〕 教科ごとの全国の小学生との比較、単元ごとの成績など 1ヶ月 300ポイント
■ご褒美プレゼント
・保護者から子供に、勉強のご褒美としてビノモンやエサをプレゼントできる。
・ご褒美1個につき 20ポイント（有料機能）

【会社概要】
商号：株式会社ファンスパイア
本社：〒530-0011 大阪府大阪市北区大深町3-1
グランフロント大阪 ナレッジキャピタルタワー タワーC 7階 GVH大阪
［東京オフィス］〒135-0016 東京都江東区東陽3-27-17 長谷川ビル5F
代表者：久世 尚
資本金：1,800万円
設立：2014年6月3日
URL：http://funspire.co.jp/

【本件に関するお問い合わせ先】
担当者名：冨田 伸悟（執行役員）
TEL：070-5264-7445
Email：tomita@funspire.co.jp

Generated by ぷれりりプレスリリース
https://www.prerele.com