

「学びたい！」があふれだす。

ナビマ navima

子どもが「主役」のまなびを実現するデジタル教材プラットフォーム





すべての子どもを、まなびの中心へ

授業についていけない、勉強に身が入らない。

きっとその原因は学びの主役が子どもではないから。

誰かに“教わる”のではなく、まず自分で考える。

“やらされる”のではなく、進んで課題と向き合う。

子どもが主役の学びが実現できれば、

その姿は大きく変わるはずです。



子どもたちは自分で決めた目標に向けて思い思いに学習。

ときには友だち同士で教え合ったり、問題を出し合うことも。

一方、先生は子どもたちの様子を自分の目と耳とデータで確認、

ときには子どもたちに寄り添い、ときには励まし、

教室全体をオープンで積極的な

学びの空気で満たしていきます。

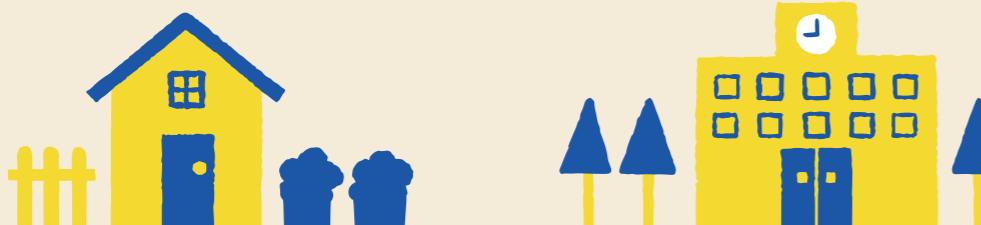


習う、解く、夢中になる――

これが授業の新しい姿、これからスタンダード。

100%子どもが主役の学びが

navima から始まります。



navimaとは?

navimaはデジタルドリル、
協働学習支援ツール、
授業支援ツールの3つを1つにした、
子どもたちが様々な学習方法を選び
主体的に学習を進めることのできる
デジタル学習サービスです。



1

自分で解き進められる マイドリル

子ども一人ひとりに合った問題を出題し、解説や解説動画(おたすけ動画)を使って自分一人で問題を解き進める力を養います。



P05

2

深い学びをサポートする 学び合いツール

自分の意見を発信したり、クラスメイトの回答を確認したり評価することで、様々な考え方につれ、より学びを深めることに役立ちます。



P08

3

子どもの学びを支える 先生用管理ツール

子ども個人・クラス全体の進捗を確認でき(習熟度ヒートマップ)、課題の配信や採点(回答確認&回答採点ボード)ができるため、授業内外の作業を効率よく進めることができます。



P09

授業でのnavimaの使い方

navimaは授業の色々な場面で使うことができ、子どもの意欲を伸ばす仕掛けが多く盛り込まれています。

子どもの考える力を伸ばす

「授業の導入」

先生が出した課題に対して子どもが回答でき、集まった回答を確認することができます。また子どもたちもクラスメイトの回答を見ることができ、様々な意見にふれることで考える力を育成していきます。

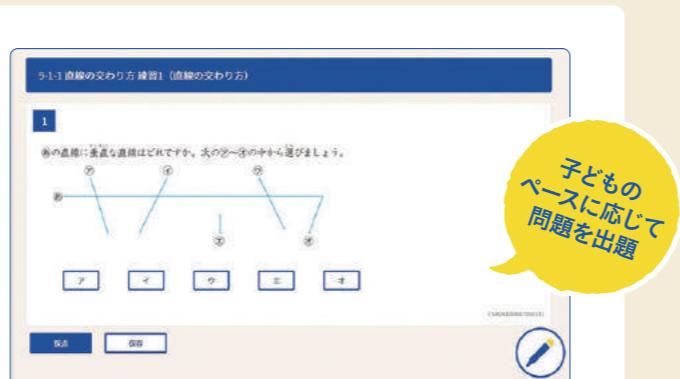


協働学習支援ツール 学び合いツール を活用

自分のペースで進められる

「演習時間」

それぞれの子どものペースに合わせて進めていくことができます。分かった子は問題を解き進め、分からなかった子は動画で復習するなど、自分に合った方法で学びに向かうことができます。



デジタルドリル マイドリル を活用

学びを定着させる

「授業のまとめ」

授業のまとめや家庭学習でも使えます。先生は課題を配信して、授業の理解度を確かめたり、学んだ単元のドリルを配信したりnavima上で手軽に宿題を提示することができます。



学び合いツール と マイドリル を活用

1 自自分で解き進められる マイドリル

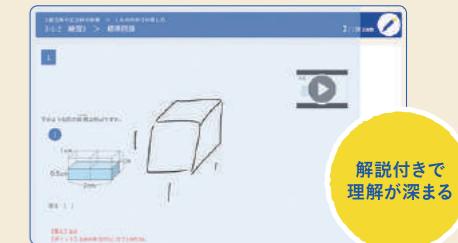
マイドリルは一人の力で解くことのできる3つのサポート機能を搭載しています。自分で最後まで解けた達成感を積み重ね、子どもたちに学ぶことの楽しさを提供します。



自分で解き進めることによって学びに向かう力を育みます。

ドリル機能

マイドリルは自分で解き進めるための工夫があります。メモ機能があるので、途中式や補助線を書いて考えることも可能です。答えは手書きで回答でき、自動採点と解説で答えを確認することができます。



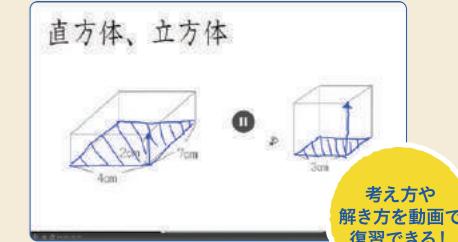
動画機能

算数・数学

問題につまずいたとき、サポート機能としておたすけ動画があります。その単元の考え方や解き方を確認して授業の復習をし、自分一人でもう一度チャレンジできます。一人で解くためのサポートによって、自分で解く力がつき達成感にも繋がります。予習としても閲覧可能なことで授業の先取りとしても活用することができます。

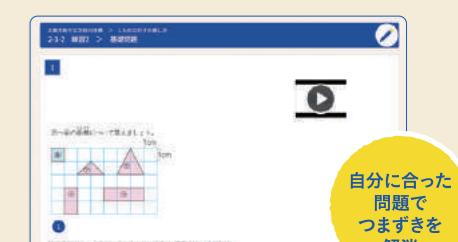
読解(小学生)

それぞれの単元のはじめに、その文法項目や文構造を説明する動画があります。文の読み解き方とイメージ化について手順を踏んで、基礎的な内容を確認することができます。



レコメンド機能

マイドリルで間違えた場合は、前に戻って関連単元の問題が出題されたり、間違えた問題だけが出題されたり、間違え方によって出題が変わります。基礎でつまずいていた場合は、基礎から学びなおすことができます。また、一定期間が経ってから同じドリルがおすすめされ、もう一度解くこともできるので、学んだ直後だけでなく、定着するまでサポートしてくれます。



ゲーミフィケーション機能

コインを集めるとキャラクターを付与する機能もあります。特に低学年の学習の動機づけとして役立ち、高学年や中学校は生物の進化や世界の文化の違いなど、興味を引き出すキャラクターを集めることができます。



小中学校の主要5教科のコンテンツを搭載

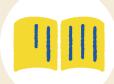
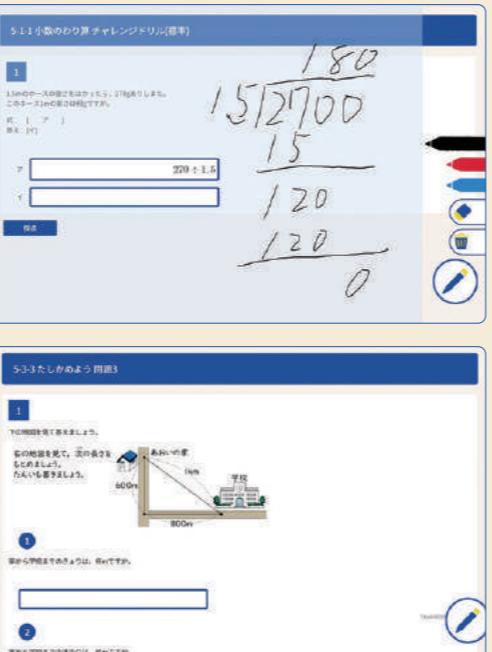


算数・数学

個々の学習スタイル、理解度に合わせて学びを深めていくアダプティブドリルを提供します。

特長

- 該当単元に必要に応じて戻りながら学びを進めるレコメンデーション機能を搭載しています。
- 好きなタイミングで視聴できる充実した解説動画で個別学習を支援します。
- 教科書の設計に合わせた問題構成で授業に沿って進めていくことが可能です。
- 計算問題から図形問題や証明問題まで幅広い問題で児童生徒の学びを支援します。
問題の自動出題、動画解説や教科書に対応した充実した教材により学力差のつきやすい算数・数学の理解を支援します。



国語

読解

教科書の説明文を読めるようになるために、文構造を頼りにその意味を適切に理解する力を育成するドリルを提供します。

特長



漢字

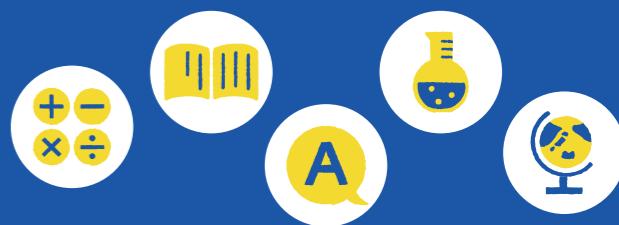
正しく読む、書くことを通じて「語彙の獲得」を目指すドリルを提供。普段の授業の基盤をつくり、子どもたちの日常に還元されることを目指しています。

特長

- 読み方を確認する問題で《曖昧な文の読み方に気付き、正す》ことができます。
- 絵を多用した問題構成で《文の内容を自分でイメージ化する》ことができます。
- 動画や問題解説など多様な学習体験で《文構造を理解する》ことができます。



算数・数学、国語、英語、理科、社会の5教科のコンテンツを小1～中3までの9年分、自由にご利用いただけます。



A 英語

「使える英語」を身につけることを目指し、「英語を英語で」理解し、「場面に応じた表現」を学べるドリルを提供します。

特長

- 英語を英語で理解するようリスニングを重視して、音と意味の紐づけを行います。
- 目的・場面・状況を捉え、場所やキャラクターの表情をイラストで見ながら音や文字をインプットすることで、どんなときに使うフレーズなのかを記憶し、必要な状況で学んだ英語を使うことのできる力が身についていきます。



小学生

音声・文字・意味が繋がり合った英語習得を実現するドリルです。

中学生

スピーキングを含めた4技能を文法項目ごとに学習するドリルです。

理科

問題を繰り返し解くことで、教科書に載っている理科の基本的な知識習得を目指したドリルを提供します。授業後の復習や宿題としてご活用いただけます。

特長

- 単元で登場する学習用語、実験や観察の方法、実験器具の使い方などを中心に問題を用意しています。
単元の内容に応じて、図表やグラフの読み取り、計算問題なども一部含まれています。
- ドリルは2種類です。



ドリル1

基礎レベルの問題を1問1答形式で解く「ベーシックドリル」*

ドリル2

基礎～やや発展レベルの問題を大問形式で解く「アドバンスドリル」

社会

問題を繰り返し解くことで、教科書に載っている社会の基本的な知識習得を目指したドリルを提供します。授業後の復習や宿題としてご活用いただけます。

特長

- 各単元で登場する学習用語を中心に、地名、歴史的な出来事・人物、社会の制度などの問題を用意しています。
単元の内容に応じて、図表やグラフ、地図の読み取り問題なども含まれています。
- ドリルは2種類です。



ドリル1

基礎レベルの問題を1問1答形式で解く「ベーシックドリル」*

ドリル2

基礎～やや発展レベルの問題を大問形式で解く「アドバンスドリル」

2 深い学びをサポートする 「学び合いツール」

子ども一人ひとりが考え発信しクラスメイトの考え方を見てより深い学びに繋げられる、お互いに学び合えるツールを提供します。理科・社会については授業の導入等で活用できる思考力・判断力・表現力を育成する探究学習コンテンツを利用することができます。



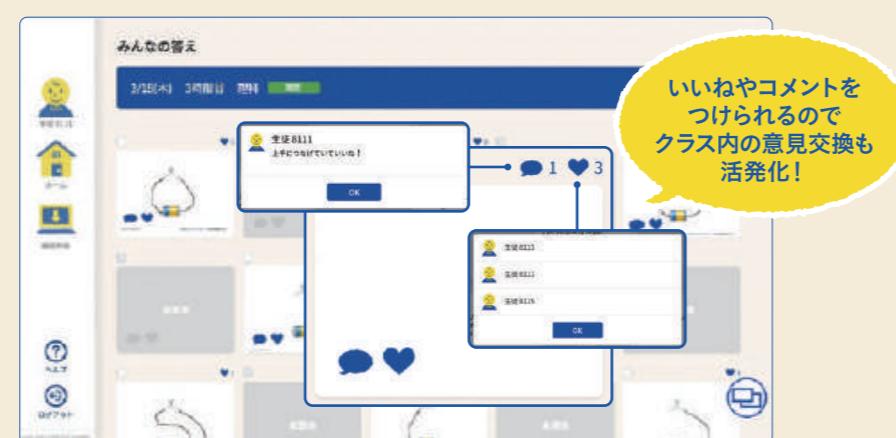
④ 課題配信機能

先生は授業ごとに課題などを設定することができます。課題や宿題などの設定をし、配布することで子どもたちの画面に提出物として配信されます。子どもたちはそれに取り組み提出することができます。



A みんなの答え

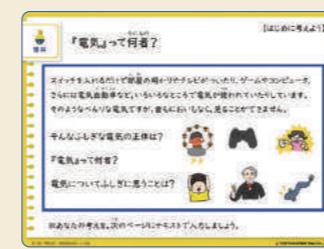
子どもたちは配布物に自分の考え方や回答を書き込み登録することができます。先生は子どもたちの提出の状況を確認し、遅った時点で公開すると、子どもたちが他のクラスメイトの答えを閲覧できるようになります。また、先生は子どもたちの画面を選んで比較することも可能なため、授業の導入や課題の解説等の場面に役立ちます。



Q 理科・社会の探究コンテンツ

問い合わせカード

子どもたちに考えてほしい「問い合わせ」が書かれているカード教材です。普段の授業に組み込みやすい教科書の内容に沿った問い合わせカードと、それと合わせて使うことでより授業が楽しくなるnavimaオリジナルの問い合わせカードが用意されています。また、問い合わせの内容としては「単元導入時に興味を引き出す問い合わせ」「各時間のめあてに合わせた問い合わせ」「各時間や単元で学んだことをまとめた問い合わせ」など、様々なシーンで利用いただけます。



ファシリテーションシート

問い合わせカードを使用した授業の進め方をサポートする、先生用のシート教材です。子どもたちの回答例やクラスへの声掛け例を、活動の流れに沿って記載しています。



3 子どもの学びを支える 「先生用管理ツール」

navimaは子どもを見守る先生の働き方を支援します。業務をnavima上で完結させ、作業時間を大幅に削減することで子どもと向き合う時間をつくります。



回答確認ボード



子どもたちの課題や宿題を一覧で確認でき、採点やコメントをつけることができます。ネットワークが繋がっていれば、どこでも作業可能なのでスキマ時間で有効活用できます。

F 習熟度ヒートマップ



クラスの進捗を確認。クラスの達成度が色分けされて表示されます。クラス全体の達成度が低ければ、次の時間で復習する、クラス全体の達成度が高ければ、次の単元に進むといった授業のコントロールをすることができます。



個人の進捗を確認

個人の進捗が色分けされて表示されます。個人の達成度から学習時間や正答率をそれぞれの問題の回答まで深堀りしてみることができます。フォローが必要な子どもを効果的に指導するこどや、長い時間学習に取り組み努力している子どもを評価することも可能です。

課題の評価



課題を配信する際に「観点」を設定することができます。観点を設定するとその課題の評価に応じて、成績表が自動的に生成されます。観点には「知識・技能」、「思考・判断・表現」、「態度」があり、課題に採点することで得点化され、成績評価する際に役立ちます。

E ドリル配信管理



ドリルコンテンツはデフォルトで全て表示しておくこともできますが、先に進ませたくないときはコンテンツの配信をオン・オフで制御することもできます。どんどん進めてほしいとき、今日学んだ場所を繰り返しやってほしいとき、状況に応じて管理することができます。

navimaの利用シーンと活用事例のご紹介

navimaは場所や環境を問わず様々なシーンで利用することができます。朝学習や授業の演習時間はもちろん、ネットワーク環境で家庭学習でも利用することができます。



導入事例1

静岡県袋井市立浅羽南小学校

タブレット持ち帰りで家庭学習への積極的な導入

活用シーン 家庭学習、授業時間 活用学年 1～6年+特別支援学級

活用方法 マイドリル

活用状況 一部教科では紙ドリルに代わり、2021年度からnavimaを使うようになったとお話をいただきました。授業中の活用時間も多いですが、タブレットを家庭に持ち帰り、家庭学習として活用することを推進していただいているようです。また60%の先生方がnavimaを週に4回以上の頻度で学習に取り入れてくださっていることが分かりました。



先生の声

- できなかったら、少し前に戻って学習できるので良い。
- トロフィーの色で進み具合が分かる。
- その子にあった問題を戻って進めている点が良い。
- 子どもたちが意欲的に取り組んでいるので、導入して良かった。

子どもの様子

- とても楽しんで学習をしている。
- コインを貯めて、キャラクターが変化していくことを楽しみにしている。
- デジタルドリルは子どもたちにとって普通のものになりつつある。

活用シーン 授業時間、家庭学習 活用学年 小学1～3年、中学1～3年

活用方法 学び合いツール、マイドリル

活用状況 ドリルの活用に加え、授業の導入にnavimaの学び合いツールや理科社会の問い合わせカードを活用いただいていました。子どもたちは自分の考えを登録した後、みんなの答えから、クラスメイトの様々な考え方を見て、いいねやコメントを付けていました。子どもが評価し合う行動が、より学びを深めることに繋がっているようです。



先生の声

- いいねやコメントが取り組み状況を向上させているように感じた。
- 中学生は、自分の意見を読まれるのは恥ずかしく感じるところもあるが、いいねをもらうのはうれしそう。

子どもの様子

- 動画があると間違えたところを集中的に学習できるのが良い。
- 動画がついているから、教えてもらっているみたいで、1人でも勉強できる。
- 画面1つのなかで、解説がすぐに確認できる。

専門家からも好評いただいている！

慶應義塾大学総合政策学部 教授

デジタル庁 デジタルエデュケーション統括

公益財団法人東京財團政策研究所 研究主幹

中室 牧子 氏



ノーベル経済学賞を受賞した経済学者らの最近の教育経済学の研究によると、それぞれの子どもの習熟度に応じた「個別最適」な学びは、子どもたちの学力を上げる効果が大きいことが示されています。navimaはそうした個別最適な学びだけでなく、子どもたちが主体的に学ぶ意欲を喚起したり、クラスメイトとの協働学習を支援する機能があります。新しい学習指導要領の柱となっている「主体的・対話的深い学び」を実現することにつながります。

合同会社MAZDA Incredible Lab 代表

松田 孝氏

東京都の公立小学校校長を3校歴任。2019年4月より合同会社MAZDA Incredible Labを立ち上げ、代表に就任。学びに向かう力を育むAIレコメンドコンテンツ「shuffle.（シャッフル・テン）」を開発。著書に『学校を変えた最強のプログラミング教育』(くもん出版)等。



navimaの学び合いツールで、子どもたちの考えを一覧共有する教育的価値は3つあります。一つは、多様性の尊重です。友だちの様々につづられた知的で情緒的な気付きを簡単に知ることができます。一つは、相互交流の活性化です。いいねやコメント機能を活用して、感情と思考の交流を促すことができます。一つは、学習方略の獲得です。多様な気付きが刺激となって、学びに向かう動機を一層高めるものとなります。

お困りのときも、しっかりサポート！

navimaの使い方・不具合などについては、安心のサポート体制を整備しております。
詳細についてはWebサイトまたはサポートデスクにお問い合わせください。

サポート体制

1 マニュアルや操作動画の提供

navimaに搭載されたヘルプ機能から使い方を確認できます。また、先生/管理者画面のメニューから管理者マニュアルと操作動画を閲覧することができます。

2 オンライン研修会

学校ごとに複数の候補日から実施日程を選べる研修会（オンライン）を開催します。研修時の動画や、研修会で出た質問を後日提供させていただき、研修に参加できなかった先生や、操作方法が分からず振り返って確認したい先生に向けてもサポートします。

3 サポートデスクの設置

navimaでは電話窓口とメール窓口をご用意しており、お問い合わせへの迅速な対応を実現します。

4 ICT支援員派遣

navima専用の支援員を利用開始時に集中的に派遣し、各学校現場で研修会開催や授業中の操作をサポートします。

- 各学校の要望に応じて、研修会開催および授業中の操作支援を行います。
- 活用状況に応じた適切なサポートを行います。

※有償サービスとなります。

推奨環境



端末	OS	画面解像度	ブラウザ
PC	Windows10	1280x800以上	Google Chrome
			Microsoft Edge
			Internet Explorer
iPad	iPadOS13以上	※iPadの仕様に準ずる	Safari
Chromebook	Chrome OS	1366x768以上	Google Chrome

※ ブラウザおよび、Excelは、開発元サポートが終了した場合、推奨環境対象外となります。 ※ 管理者は Microsoft Excel 2016以上を、一部登録機能で使用します。
※ Internet Explorer II をご利用の場合、一部機能に制約があります。 ※ 表記のOS、ブラウザは2021年4月時点の最新バージョンを想定しています。

Windows、Microsoft Edge、Internet Explorer、Excelは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
iPad、iPadOS、Safariは、米国およびその他の国で登録されたApple Inc.の商標です。
Google Chrome、Chromebook、Chrome OSは、Google LLCの商標または登録商標です。

navimaに関するお問い合わせはこちら

✉ support@navima.jp ☎ 0120-505-271

受付時間／10:00～17:00(土曜・日曜、祝祭日・年末年始を除く)

Webサイト・スマホサイトはこちら
<https://solution.toppan.co.jp/education/download/navima.html>



凸版印刷株式会社 教育事業推進本部 〒101-0024 東京都千代田区神田和泉町1番地

※商品情報は、2022年2月時点のものです。製品改善のために仕様は予告なく変更される場合がございます。 ©TOPPAN 2022.2 KI