Life is Tech! Lesson

2024年度

実施効果報告レポート

【事業者名】

ライフイズテック株式会社

【サービス名】

①ライフイズテック レッスン「双方向・JSコース」
②ライフイズテック レッスン「情報Ⅰ全対応コース」
③ライフイズテックレッスン「情報Ⅰ　AIドリルコース」

【支援項目】

①②③全て
授業・授業準備・生徒指導（個別）

2025年1月

中学校技術科／高校情報科の新学習指導要領に対応した ブラウザ完結型プログラミング学習教材

新学習指導要領対応

中学技術科向け

双方向・JSコース

＜利用料金（税抜）＞

教材アカウント費　2,000 円／名

導入サポート費　4,000 円／名

高校情報科向け

情報Ⅰ　全対応コース　　**情報Ⅰ・AIドリル**

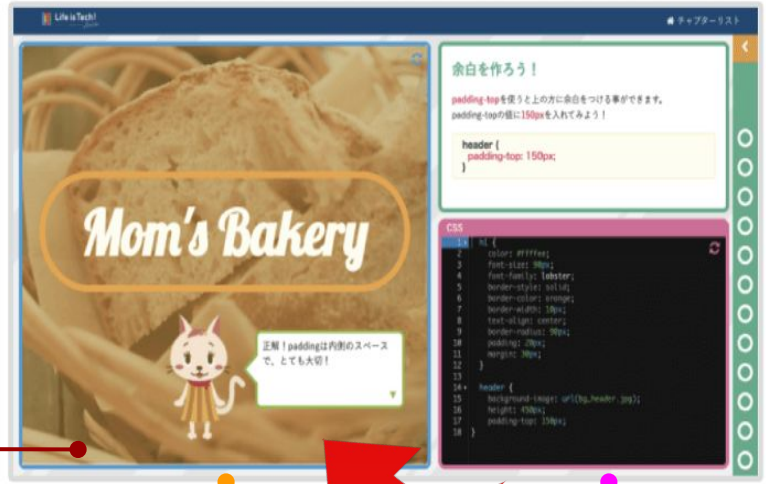
＜利用料金（税抜）＞各コース

教材アカウント費　2,500 円／名

導入サポート費　7,500 円／名

ブラウザ完結・個別最適型プログラミング教材

AIキャラクターが一人ひとりの進捗に応じて学習をナビゲート。コード入力結果がすぐにわかるので、つまずくことなく学習可能



AIキャラクターによる個別最適な学習ナビゲーション

コード入力結果反映画面

（即時反映）

コード入力画面

「実習」と「座学」の往復を通じて学習
教員向け授業キットにより、円滑な授業の実現をサポート

コンテンツ型とスライド型の2通りの教材

「実習」と「座学」の往復を通じて理解・定着を促す

教員向け 授業キット

授業時数にあわせて円滑な授業準備・実施・評価をサポート

導入実績および事例の紹介

導入数

30自治体（タイプ①:14自治体、タイプ②:16自治体）

262校（中学校179校、高校83校）

生徒5.7万人に提供

タイプ①	タイプ②	タイプ③
公立中学 124校	公立中学 —	私立中学 6校
公立高校 49校	公立高校 55校	私立高校 28校
14自治体	16自治体	

計30自治体

（注）導入タイプ
・タイプ①　公立学校（教育委員会が申請）
・タイプ②　公立学校（学校が申請）
・タイプ③　私立学校（学校が申請）

満足度

教員の**65%**が**業務時間の削減に繋がった** と回答

生徒の**84%**が**学習意義を体感**

来年度以降の継続利用

※2025年1月時点

タイプ①申請した14自治体中、**8自治体（約6割）**が、**継続導入意向**（※）

タイプ②③申請の個別校でも、**約6割**の教員が、学校として**継続導入意向**

※一部検討中を含む

多くの教員が専門性の高い授業に対応できたと共に
生徒の社会生活に活きる、協働的で深い学びに寄与したとの声も

情報教育に係る課題

新たな科目・学習内容に対する
教材研究と授業準備に必要な時間の確保

「プログラミング」や「データ活用」
「ネットワーク・双方向」など、
専門性の高い新しい内容
への対応

2024年度から大学入学共通テストに
教科「情報」が採用されたことで、
入試を見据えた学習定着が必要に

ライフイズテックレッスン導入後の教員・生徒の変化

教員の変化

- 教科書と親和性が高く、支援機能が充実した教材により
  教材研究・授業準備の時間が短縮 できたと多くの教員が実感
- 教務の効率化を実現とあわせて、充実したコンテンツの教材研究で
  教科理解・授業への自信も深まった との声

教員の変化

- 授業準備時間削減による教員負担の軽減
- **生徒へ個別最適な学習環境の提供**
- **指導ノウハウ補完に貢献**

生徒の変化

- 教科書だけでは理解しにくかった部分も、
  実習も行いながらわかりやすく学ぶことができた と感じる

教員の変化

- 生徒からのアンケートで繰り返しチェックワークや演習問題を利用することで
  知識の定着に役立っている との声があがった

生徒の変化

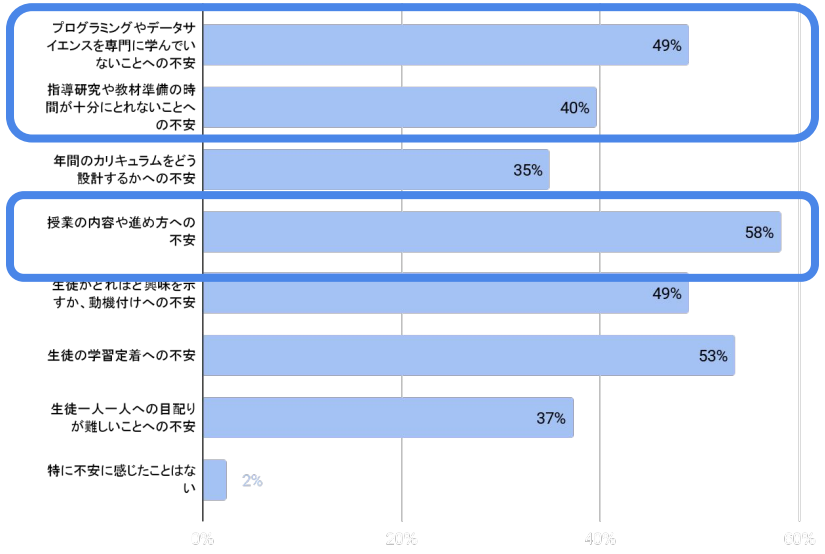
- 教員の学習定着度への認識に依らず
  7割の生徒が学習定着を体感

ライフイズテック レッスン導入により、授業準備の時間を効率化しつつ、指導研究も進み授業に対する自信度が向上

導入前

教員の約半数が 授業の進め方も不明な 一方で十分な準備時間が取れない ことに不安を感じていた

授業開始前の不安点 (教材利用1年目の教員)



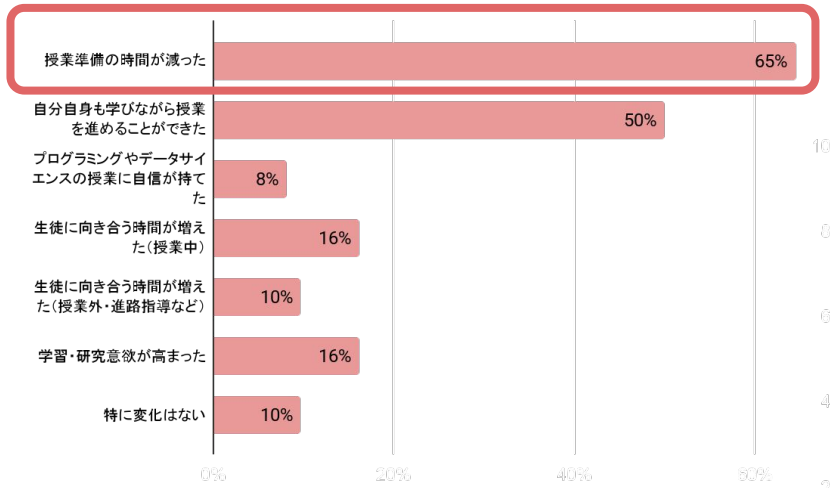
N＝45

導入後

65%の教員の準備時間の削減に貢献 しつつ

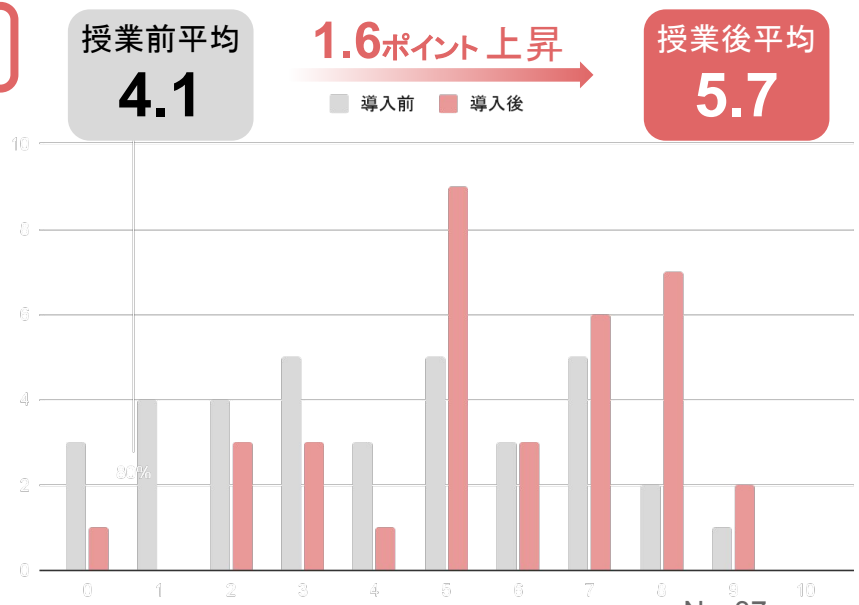
教員の授業に対する自信度も 1.6ポイント上昇

導入による変化



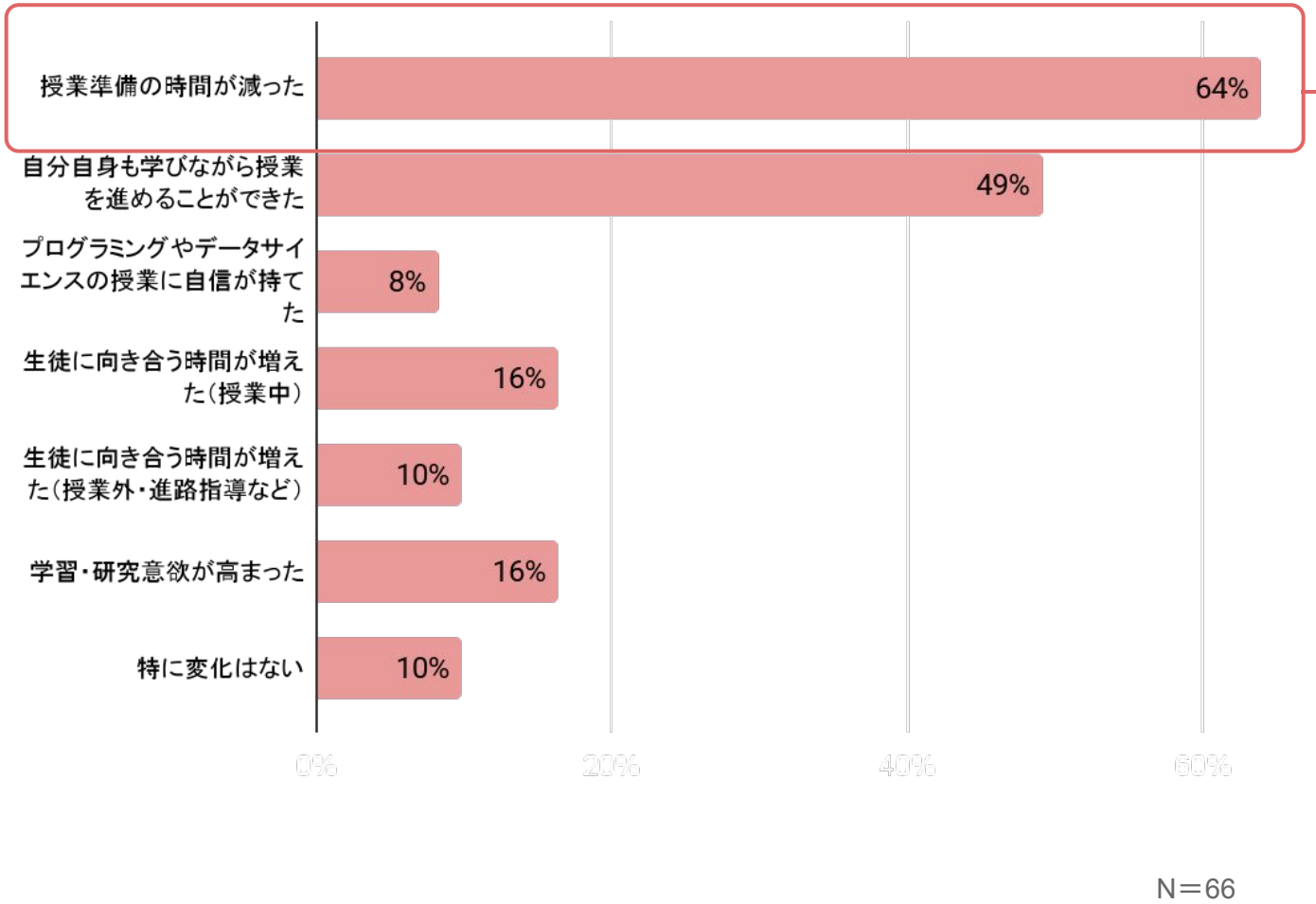
N＝66

授業に対する自信度 (教材利用1年目かつ利用済教員)



N＝37

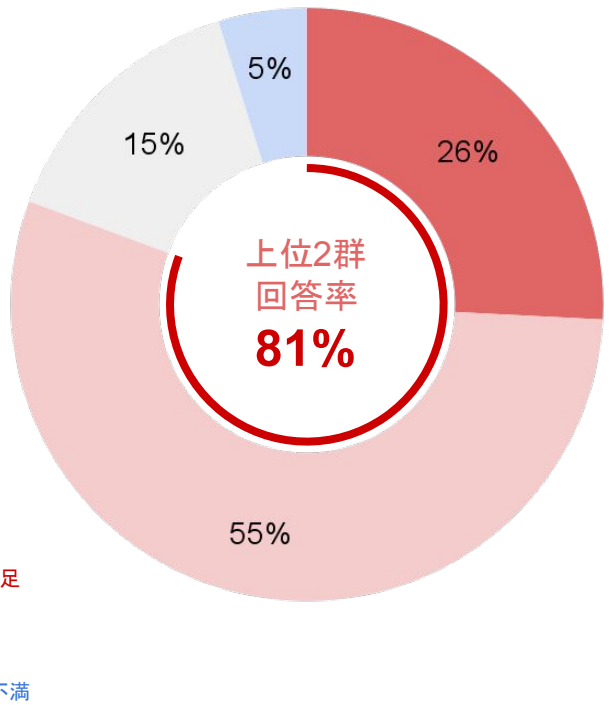
テスト機能や説明資料の充実で負担が軽くなったとの声に加え、高校では教科書との親和性が高いことで準備・授業効率が上がっているとの評価



- (教材内での)単元テストがあり、印刷するなどの **手間がかからない** のが良い。 高校
- パワーポイントやプリントの見本もあるため、**教材研究の時間の短縮** につながる。小テストの機能があり、**集計も楽**に行える。 中学
- 小テストに関する **業務の負担がとても軽く** なった。 中学
- 自習**課題の準備が楽** になった。
- 授業の**準備に要する時間が軽減** できている。授業の **説明に要するスライド** や個々の生徒の理解速度に合わせて個別に対応できる点が良いと思います。 高校
- 教科書の並びになったため、教科書との関連性が見えるようになった。**教材研究の時間が劇的に短く** なった。 高校
- 教科書に準拠したスライド構成になってからは **教材準備時間の短縮、教科書を使用したテストなど時間効率と授業の幅が広がり** 助かっています。 高校
- 情報の**教員が一人しかいない中でも、情報Ｉの入試対策が実施** できており非常に満足しております。 AIドリル

81%が教材に満足と回答
「生徒個別に最適化しやすい」「主体的・協働的な学びを実現できる」との声

教材への満足度



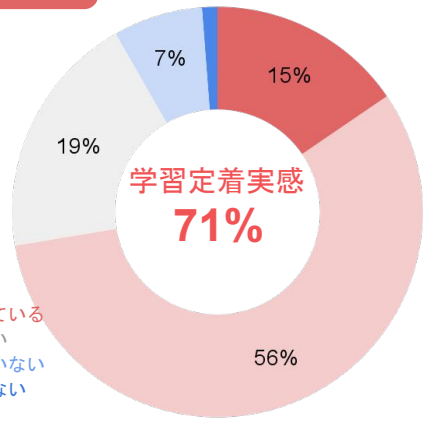
N＝66

- **生徒の能力に合わせて進める** 自由進度学習ができる。 高校
- **協働学習が円滑** に進められる。 中学
- 生徒の学ぶ姿勢が変化した（**より自主的になった** ）。生徒がとりかかりやすく、**個別最適な学習** につなげることができた。 高校
- 生徒の食いつきがよく、クイズ的で面白く、黙々とレッスンにとりくんでいる。**飽きてグダグダしている生徒がいない** のは、すごいこと。 中学
- プログラミングの分野で使用をしています。最初は戸惑っていた生徒も多かったですが、回数を重ねるごとに慣れてきているようです。個々に進度差はありますが、**生徒が自分の力で進めたり周囲に聞いたりしながら取り組む** ことができていた。 高校
- プログラミングに強い興味を持ち、**自分でさらに複雑なプログラミングを学んだり、友人に教えたり** する生徒がいた。 高校
- 生徒も**スマホを使用し電車通学中に取り組んだり** 、クイズ感覚で課題として負担感が少なく取り組める教材のようである。 AIドリル

生徒自身は楽しく学びながら、 7割が学習の手応えを実感
学習意義を9割弱が体感し、具体的な活用イメージにつながった生徒も見られた

学習定着

設問「授業で学んだ知識やスキルは、身に付いたと感じますか。」



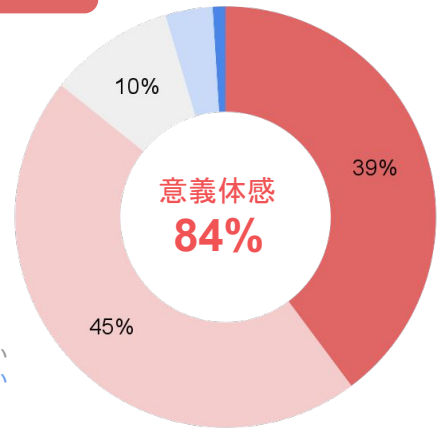
わかりやすく楽しく学べた

N＝2,670

- 今まではプログラミングが苦手で正直最初はやりたくないと思っていたけどいざやってみるとていねいに教えてくれたりヒントを書いてくれたりしてくれていたのでとてもスムーズに作業を行うことが出来たので良かったです。 **中学**
- クイズ形式になっているところがあったりして覚えやすかった。小テストなどもあってそこから自分がわからないところを正確に理解することができるので使いやすいと思った。 **高校**
- 勉強というよりゲーム感覚で楽しめるのは情報処理系の技術や職業へ興味を持つきっかけにもなるのでいいと思う。 **中学**

学習意義実感

設問「授業で学んだ知識やスキルは、今後、社会で生きていくうえで大切と感じますか。」



将来に活かせる学びができた

N＝2,670

- 今まで、Webページがどのように作られているかを知らなかったが、HTMLやCSSなどで、様々なスキルを学べて、とても良い経験になっている。大人になっても使う知識かもしれないので、中学生のうちから学べることはとても大切なことだと思う。 **中学**
- 実際プログラミングをしてみると、以外に難しくて、いつも使ってるスマホやクロームブックにはもっと難しいプログラムがあるのかなと興味が湧いた。 **中学**
- 身の周りで困ったことが自分自身に起きた時や、友達の身に起きた時に生かしたいと思った。今は少子高齢化で職場などでの人手が少ないので、そういうところでも役立ったら便利じゃないかと思った。 **高校**

教員から効率化と授業への手応え、いずれにも教材が貢献との声
生徒からもわかりやすさ・楽しさに関する評価が表出

働き方への変化

教員

- 個別最適化の観点から，**学習のオプションとして，理解の早い生徒が指定された部分以外も学んでいくことができるため，そのような教材を準備する時間が減った** と感じる。 高校
- 教科書に合わせたレッスンがわかりやすく配置されたので、**準備がしやすく助かっている。** 高校
- **自分で教材を作らずに、ライフイズテックさんの教材で十分活用できる** とわかった。 高校
- 教科書に準拠したスライド構成になってからは教材準備時間の短縮、教科書を使用したテストなど**時間効率化ができ、**授業の幅が広がり助かっています。 中学

授業への手応え

教員

- **単調な授業にならず、１年間生徒が飽きずに授業を受けることができる** 高校
- 興味のなかった生徒まで、ゲーム感覚にうまく呼応し、**向上心が芽生えたようだ。**周りの生徒が集中し、つられて、競争意識もあり、**学習しだす様子もみられた。** 高校
- 免外での担当で、どのように進めたらいいかとても不安で悩んでいたが、**ライフイズテックレッスンのおかげで見通しがもてるようになった。** 中学

生徒の学習実感

教員

- プログラムの工数を入力していく中で、変数であったり関数の意味を理解して主体的に取り組む姿勢がみられ、**身についた様子を確認できました。** 高校
- **生徒達もやることがはっきりしていて楽しんで活動できている。** 中学

生徒

- スライド説明は図やイラストが使われていて、なおかつ**シンプルでわかりやすかった。** 高校
- **わかりやすい説明と、面白いゲームやテストなどやっていて楽しかったです。** 中学

「個別最適な学び」と「学習定着」の両立に向け、サポート体制のさらなる拡充と、教材機構のアップデートを実施中

浮き彫りになった課題

さらなる働き方改革の推進

- (教材に)**慣れるのに時間がかかっています** 。説明をよく読めば、わかるのですが日々の校務が忙しくなかなかその余裕がない状況にあります。

学校・教員による**練度・進捗の差**

さらに幅広い学習範囲への対応

- サイト作成以外のプログラミング（制御等）を追加してほしい。
- 教科技術で扱う情報の分野は、**扱う範囲は狭いわりに授業時数をとられる** 。

より**広範で効率よい学習** への対応が必要

さらなる学習定着・理解の向上

- 早く進めたい気持ちが強い生徒は**あまり解説を読まないことが多いため、定着度が低い** ように感じる。
- レッスンはどうしても**流し見になってしまっている生徒が多いのが残念** ですが、**Webページやプログラミングでは積極的に実習に参加** する姿勢が見られた。

さらなる学習定着を支える機構 と、**機構の利用時間・授業プランが必要**

改善策

今年度実施済　次年度実施予定

サポート体制 /機構のさらなる拡充

- 「個別最適な学び」と「学習定着」を両立させる**機能の充実** と **機能の使い方の事例共有・研修・機構** のさらなる拡充
（※いずれも提供済みながら、さらに内容・量拡充）

理解・定着しやすい教材	×	授業準備ガイド	教員研修	活用事例集
繰り返し学べるチェックワークや、手を動かして学べる実習機能の充実		初回の授業実施までを動画を交えて解説し、授業のスムーズな準備・進行を支援	「生徒視点」での授業体験機会提供	授業の進め方・効果に関する、活用校教員の生声・事例共有

×

- 各校の**練度・進捗状況に合わせた、オンデマンドなサポート**
（教材活用歴や進捗状況をモニタリングしつつ、お困りごとの解消や今後の進め方をご提案）

＋

授業準備 /研究に係る機能の使いやすさ改善

学習単元の拡充
（技術科 D(1) 学習コンテンツの追加）(中学)

（参考資料）効果報告アンケートについて

【調査期間】
2024/6/28～2025/1/23

【調査対象者】
EdTech導入補助金を利用し、
ライフイズテックレッスンの導入申込を行った262校の申込者

【回答者】
70人（回答率：26.7%）
（内訳）
中学校14人（回答率：7.9%）／高校56人（回答率：67.5%）

【実施方法】
Googleフォームによるアンケートをメール送付

【実施主体者】
ライフイズテック株式会社

※生徒向けアンケートは、回答校の一部にて任意で実施
- 回答者数：　中学生423名／高校生2247名
- 調査項目：　学習定着感、意義体感、今後の進路・仕事の意向、教材に対する自由感想　など

【調査項目】
Q1.学校名
Q2.氏名
Q3.現在までに授業を終えた単元（高校のみ）
Q4.現在の、授業への自信度
Q5.導入する前の、授業への自信度
Q6.導入前に授業について不安に感じられていたこと
Q7.ライフイズテックレッスンの活用度
Q8.未活用校の今後の活用予定
Q9.導入後の、教員自身の変化
Q10.前問での回答の他に、先生に起こった変化
Q11.ライフイズテックレッスンへの生徒の反応
Q12.生徒に起こった変化
Q13.前問での回答の他に、生徒に起こった変化
Q14.教員から見た、生徒の学習内容への理解・定着度
Q15.ライフイズテックレッスンの満足度
Q16.前問回答理由

会社概要

会社名　：　ライフイズテック株式会社
電話番号　：　03-5877-4879（代表）
所在地　：　〒106-0047
東京都港区南麻布2-12-3 南麻布ビル1F
設立　：　2010年7月6日（平成22年）
資本金　：　1億円（資本準備金等含まない）

【役員】

代表取締役	水野 雄介
取締役副社長	小森 勇太
取締役	石川 孔明
取締役	讃井 康智
取締役	亀田 奈津子
非常勤取締役	橋本 善久
社外取締役	漆 志穂子
社外監査役	熊澤 誠
社外監査役	国見 健介
監査役	村松 愛子

【役員・社員数】
169名（社員159名、役員10名）　※2024年12月末時点

【事業内容】
中高生向けIT・プログラミング教育
キャンプ/スクール/イベントの企画・運営
オンラインプログラミング教育サービスの開発・運営

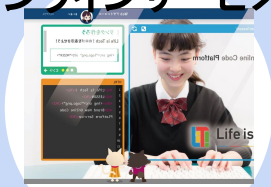
対面サービス

中高生校向けITプログラミング
キャンプ・スクール
2010年からSTEAM教育を実践

企業向けサービス

企業向けDX人材研修
培ってきたデジタル人材育成
ノウハウを企業へ提供

オンラインサービス



中学技術科・高校情報科
向け学習教材
新学習指導要領 対応
全国4,400校135万人に提供
（2024年8月末時点）

企業との連携

SONYとの
VR講座

NHKとの
AI講座

官公庁・自治体との連携

経産省
「未来の教室」
実証事業

全国300以上の
自治体と取組