

eラーニングでは何よりも大切なのが継続すること。そのためにはコンテンツはもちろんプラットフォームが非常に重要です。

—従来のLMSとAxonifyとの比較—



| LMS                                    | Axonify™                                              | Axonify™ メリット                                                                                                                                       |
|----------------------------------------|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 全員同じ問題、正解することが正しい                      | 一人一人に合わせたパーソナライズ、弱点にフォーカスした学習のため、間違えても知識になるまで繰り返し学習可能 | 不正解でも自分の知識不足が認識されるため、その後その知識を習得するので、間違っても構わない。                                                                                                      |
| 管理者はトピックス完了のみ把握                        | 管理者は学習者がどの問題をどのように間違えているのか把握でき、詳細なレポートを閲覧することができる     | LMSでは把握できなかったことが3階層ぐらい深く詳細に把握することが可能。                                                                                                               |
| 面白味がない、やる気が起こりにくい                      | ゲームがきっかけでログインする                                       | やる気を実際の行動に移すことができるため、自主的に学習に参加。                                                                                                                     |
| 時間が長い<br>(30分以上、長ければ1日など)              | 一日3~5分で完了                                             | 集中力は長く続かないため、短時間で集中することが重要。<br>楽しみながら学習できるためモチベーションがあがる。                                                                                            |
| 不確かな知識でも正解すれば、同じ問題は出ない                 | 不確かな知識は、忘れそうなときに出题される                                 | 問題は「自信度」を測ることができる。そのため正解しても自信がない問題は繰り返し出题される。人は1か月後には約80%忘れるものなので、脳科学、分散効果、テスト効果をフル利用し、忘れないタイミングで出题し、知識を定着させる。(1人1人忘却曲線が違うため、Axonifyはそれを把握することができる) |
| 学習が終われば修了証のみ                           | 単に学習を終了しただけではなく、本当に知識として定着し、目標レベルに到着させる               | どの分野のエキスパートなどを把握でき、単に学習を終了させるのではなく、知識として定着するまで継続。                                                                                                   |
| システム自体が重い、変更が難しく、コストがかかる               | システムはスモールモジュール化のため軽く、改良でき、簡単に新しいモジュールを加えることが可能        | バージョンアップや企業にあったシステムに臨機応変に対応可。                                                                                                                       |
| 強制的に参加、あるいは期限があるため学習する                 | 自主的にログインする (ポイント付与、ゲーム)                               | 強制学習ではなく、自ら学習に参加するため、知識定着率も高くなる。                                                                                                                    |
| その場で覚えていて、テストに合格しても、その後忘れる可能性が高い       | その場で覚えていても、知識として定着させるまで出题される                          | 学ぶだけではなく、仕事に活かせる知識を定着し、結果を出す。                                                                                                                       |
| 全員同じ問題のため、知っている知識や職務に関係ないことでも学ばないといけない | 一人一人カスタマイズされているので、既に知っていることは省かれるため時間の無駄がない            | 人それぞれ知識レベルが違うため、パーソナライズできることで自分専用の学習を受けることが可能。                                                                                                      |
| 同じような問題形式                              | バラエティ豊かな問題形式                                          | 4択問題、写真マッチング、間違い探しなどバラエティ豊かな問題形式のため単調にならない工夫。                                                                                                       |

| LMS          | Axonify™                                                                                 | Axonify™ メリット                                                                                                                                                                    |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 現時点の知識レベルを測る | 現時点の知識レベルからどれくらい知識が向上したかを測定                                                              | 現時点での知識レベルから、その後どれくらい知識が向上したを数字で確認できる。                                                                                                                                           |
|              | コミュニケーションツールとして                                                                          | 知識レベルやゲーム得点で他部署と競争ができる。どの商品を落札したいかなど <b>コミュニケーションの一環</b> となる。                                                                                                                    |
|              | 脳科学を利用  | 人は忘れるもの。 <b>忘れるタイミングを見計らい知識を定着させる。</b>                                                                                                                                           |
|              | 分散効果を利用                                                                                  | 短い時間で行った学習（集中学習）よりも、 <b>間隔を取りながら繰り返し学習（分散学習）</b> した方が、 <b>学習の効果（記憶）が長続きする。</b> （脳内の短期記憶から長期記憶への変換のプロセスが想定されるため）                                                                  |
|              | テスト効果、検索練習を利用                                                                            | テスト効果は「記憶を正しく想起することで、記憶が取り出し易くなり、長期的な記憶保持が促進される」といわれている。<br>研究によるとテスト効果は、 <b>詰め込み学習、反復学習、コンセプトマッピング</b> その他等の <b>従来型学習方法よりはるかに優れた学習方法</b> として証明されている。                            |
|              | 自信度に基づく学習                                                                                | 研究によると「 <b>知識に自信</b> 」が伴えば、 <b>適切な行動、例えば意思決定スキル、安全な機械操作、危機介入などの分野において権限のある従業員が重要な役割を果たすように行動することが示されています。</b><br>Axonifyでは従業員の回答に対する自信度を聞くことで、知識だけでなく、 <b>その知識に確信があるかがわかります。</b> |
|              | 学習する癖がつく（インセンティブやゲーム機能）                                                                  | 毎日ログインしないと「損」（当日のポイントが付かない）であるため、自らログインすることで、 <b>企業の「学習文化の定着」という、困難で時間がかかるプロセスがすぐ定着</b><br>自主的学習参加率が高く、 <b>ログイン率が高いためお知らせ機能としても活用</b> できる。                                       |
|              | ポイントを一つにまとめる                                                                             | 仕事で好成績を収めた従業員には報酬としてAxonifyポイントを付与するなどの使い方も可能（褒賞制度を1つにまとめる）。                                                                                                                     |
|              | ゲームは2、3か月に新ゲームが登場                                                                        | 飽きない工夫、ゲームはただ遊びだけではなく、 <b>脳トレーニングのように学習前の脳ストレッチ機能としても発揮</b> 。また、ゲーム機能の削除も可。                                                                                                      |