

活塾について

活塾の想い

「アミューズメントとしての塾」が活塾の目指すところです。「人生に生きる学びを得る」ことを理念としています。自発的に目標を持ち、その目標に向かって自ら努力する人間を育てることが当塾の方針です。

特に受験勉強で顕著ですが、受験勉強をすること自体が目的になってしまっています。そして終わったら何も残らないことがほとんどです。

勉強は目的を達成するための手段であり、どのようにして目的を達成するかを試行錯誤し、最終的には人生の目的を達成することができる子どもを一人でも増やしたいと考えています。

中には経済的な理由からその一人になれない子ども達も存在します。そういった子どもにも目的を達成する手段を学ぶ場として当塾に通っていただくため、大阪市塾代助成制度を利用して0円でも受講できるコースを基本コースとしています。

また、個別指導塾の運営を10年近く行って感じたこととして、講師を採用する塾であれば週1回で数万円かかる割に成果に繋がりにくい。原因は学習量が不足している場合がほとんどだが、量を増やすには費用が増え、現実としては子どもの自発的な学習に頼るしかなくなる。だが結果としては成果に繋がりにくくなる。こういった負のスパイラルを解消するために量と学習習慣に特化し、なおかつ安価な塾の必要性を痛感しました。

そのため、講師を使わないICT教材をメイン商材とし、子どもが自ら人生を切り開いていける社会の実現を目指しています。

Super Space 活塾の由来

勉強させることが目的になっているため「塾＝子どもが喜んで行く場所」とは言い難いのが現状です。成果を出すためには「やらされ」ではなく「自発的に取り組む」ことが重要です。

結局やるのは本人です。本人の代わりにやってあげたくてもできないため、もどかしい思いをされている方も多いことでしょう。そこで重要なのがモチベーションです。

そして当塾の理念が生まれました。「アミューズメントとしての塾」です。

一日居たくなるような塾。できれば親御さんも一緒に居れて、
家族や友達など「人との絆」を紡いでいけるような塾。

そこで私が思い描いたのがスーパー銭湯でした。

ですが塾であって銭湯ではないため、

「スーパーな空間な塾」＝「Super Space 活塾(SSK)」が誕生しました。

ICTを使った学習を中心に、

それ以外のサービスも利用できるように仕組みを考えて完成したのがSSKです。

長年個別指導塾で培った「教務と人との関わり方」等のノウハウが根底にある
活塾を是非ご利用ください。

※ICT学習がメインです。あくまで塾ですので勉強がおまけではないのでご安心ください※

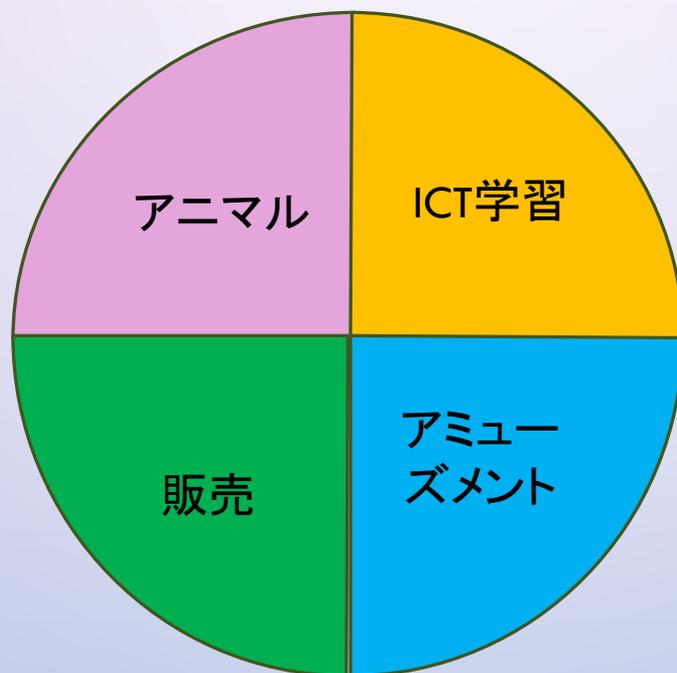
結局なにがしたいん？

- ・楽しくないとやらへんて
- ・勉強自体が楽しいって子はまあおらんしなあ
- ・楽しいことに繋がるための手段として勉強を捉えて欲しいなあ
- ・「勉強せえ！」って感じの勉強が目的じゃなくて、「〇〇するための手段として勉強するか」って自分で思うように関わっていききたいなあ
 - ・幸せになるためにやってほしいなあ
 - ・なら行動と結果について学ばせたいなあ
 - ・行動の結果がわかりやすく、楽しい環境を創らないとなあ
- ・子どもにとってメリットがある形で努力の結果が返ってくる、その場所自体が楽しい塾がいるなあ
 - ・え、ないやん。創ろ。

活塾の主なサービス

2026年以降の予定ですが
小動物カフェを併設します。
ICT学習で得たポイントを使
っての利用もできるため、
勉強前後の癒しに是非。

ICTで学習したら活ポイントが
もらえます。
そのポイントや現金でも、
活塾が扱う商品を購入してい
ただけます。



学習習慣、定期テスト対策、受験対策と幅広いニーズにお応えします。また、塾長は思春期発達障害支援アドバイザーであるため、ADHDやグレーゾーンのお子様も安心してお通いいただけます。

漫画喫茶のようなスペースと
なっています。有料になりますが、ICTの学習時間に応じて無料券を配布したり、努力に報いる仕組みがあります。

結局なにがしたいん？

基本ICTでの勉強がメインで、そこで貯めたポイントを施設内で使えるって感じ。

勉強して貯めたポイントで漫喫みたいなところ利用したり、

駄菓子とゲームとか漫画とか売ってるから買ったり、

貯まったポイント還元して親孝行したり、

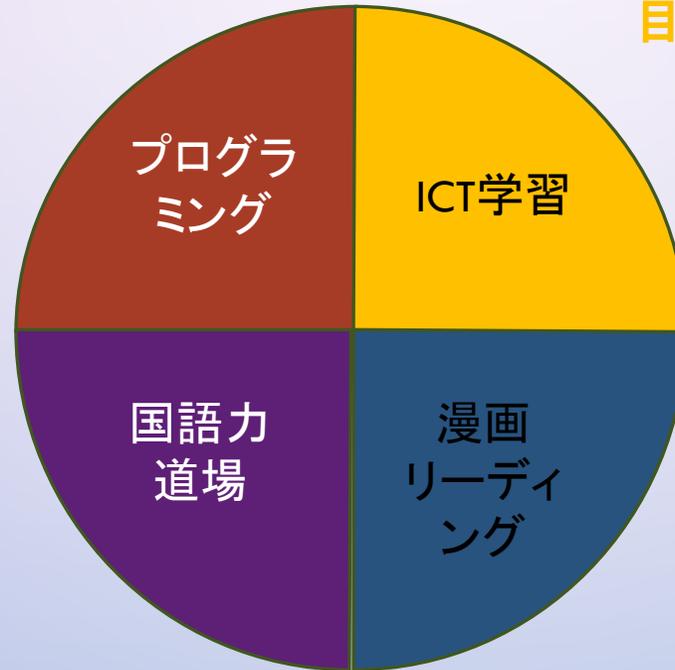
まあとりあえずICTで勉強した分が努力としてポイントになっていくから、それを自分の使いたいように使いやって感じですわ。

将来的には小動物カフェとかペットレンタルとか販売もやりたいなと思ってるから、勉強してペット飼う！とかもモチベにしてくれたらうれしいなあとぼんやり思ってますわ。

学習に関する主なサービス

「Scratch」を使用。
目的は「順序だてて考え、
試行錯誤し、ものごとを解
決する力」を養うための
サービス。

絵を用いて遊び感覚で「人に
伝える力」「汲み取る力」を身
につけるためのサービス。



AIが自分に合ったレベルに調整してくれ、結果から必要な学習があれば提示してくれる「すらら」を使ったサービス。目標設定を行って実行できていれば活ポイントがザクザク貯まる。

活塾が扱っている漫画の中から、漫画を教材として「思考力・表現力・読解力」を向上を目指すサービス。
今話題の漫画も多数取り扱い中。

結局なにがほしいん？

ICTは学習のベースですわ。

算数：小1～

国語：学校内容に沿ってではなく国語力つけるための内容で小1～

理社：小3～ ※そもそも小1.2は勉強的な科目ではないので

英語：中学生からやけどアルファベットからあるので学校で英語に触れだす小3ぐらいからでもいける内容になってる。

って感じですよ。

漫画リーディングは好きな漫画読んで読解力、思考力をゲットしようってもので、

国語力道場は絵描いて、または絵を見て表現力をゲットしようってもの。

プログラミングはマジなやつじゃなくて考え方を学ぶための学校でもやるようなやつですー。

活塾の独特な取り組み

活ポイント

活塾のサービス利用などで貯まるポイント。
色々な使い方があります。
努力が還元される仕組みです。

ずっ友割

紹介して始めた友達が続けている限りずっと割引される制度。
ポイント付与という形で適用されます。

結局なにがほしいん？

活ポイント貯めて遊べ～

または欲しいもの買いなさいな～

って感じです。

紹介したらその子が続けてる限り基本的には500ポイント毎月もらえるようにしてるから、10人紹介したら毎月5千円相当のポイントもらえるからうほうはでっせ^^

ポイントは別に保護者が使ってもいいし、家計の足しにもできます～。

~~「あれ買って！」→「テストで〇点取ったらな！」~~ 出費は出るよね～

「あれ買って！」→「活ポイント貯めて自分で買え！」 出費なしで買えるよね～

って感じですな。

ざっくりこれが行動と結果ですわ。

活塾のサービス 料金一覧

入会金	諸費
11,000円	3か月ごとに3,300円

コース	2講座	3講座	4講座	5講座
小学生	10,000円	13,200円	15,400円	17,600円
実質負担額	0円	3,200円	5,400円	7,600円
中学生	10,000円	14,300円	17,600円	20,900円
実質負担額	0円	4,300円	7,600円	10,900円
中3生	10,000円	15,400円	19,800円	22,000円
実質負担額	0円	5,400円	9,800円	12,000円

※表記はすべて税込み価格となります。

※ご自宅でも教室でも 1か月学習し放題の料金となります。

※費用はすべて前払いとなります。

お支払いいただいた分の返金はできません。

サービス	毎月
目標探求コース	5,500円

サービス	毎月
漫画リーディング	1,100円

サービス	毎月
国語力道場	1,100円

サービス	講座毎
プログラミング	1,100円

学習に関するサービス 料金一覧

講習	+1講座	+2講座	+3講座
小学生	2,200円	4,400円	5,500円
中学生	3,300円	6,600円	8,800円
中3生	4,400円	7,700円	9,900円

オプション	+1講座	+2講座	+3講座	+4講座
小学生内容復習	3,300円	3,850円	4,400円	4,950円
中学生内容予習	3,300円	3,850円	4,400円	4,950円

(講習・オプション)

※春期講習：3月 夏期講習：8月
冬期講習12月 となります。

※受講の権利のみの契約となります。
こちらから管理や目標設定は致しません。

※表記はすべて税込み価格となります。
※ご自宅でも教室でも1か月学習し放題の
料金となります。

※費用はすべて前払いとなります。
お支払いいただいた分の返金はできません。

詳細

ICT學習

さららの主な特徴

飽きずに集中が続く！

さららのレクチャーは、
一方的に動画を見るだけではありません。

- ✔ 教科や学年ごとに異なる世界観のキャラクターが、対話型で授業を進めます。
- ✔ 英語はネイティブの発音で読み上げます。
- ✔ 頻りにキャラクターが「わかったかどうかを確かめる質問」を投げかけます。だから、時間が経つのを忘れてしまう人、続出です。



ゼロからでも理解できる！

学校で習っていない部分でも、
さららなら大丈夫です。

- ✔ 表面的な解法だけではなく、根本の概念から理解することを重視した授業です。
- ✔ ひとつずつスモールステップで授業を進めますので、ついていけなくなることがありません。
- ✔ いつでもつまづいた単元をさかのぼって復習することができます。だから、予習も復習も自分で好きなだけ進められます。



好きなだけ先取り、好きなだけさかのぼり



学年単位や月単位で決められた部分しか学習できないのでは、振り返りも十分にできず成績を伸ばすことができません。さららは「無学年学習」ですので、自分の学年に関係なく、小学1年生から高校3年生までの学習範囲を自由に学習することができます。 ※受講コースにより異なります。

「解けないストレス」がない！

さららのドリルは、出題する問題の難易度をコントロールしてくれます。

- ✔ 自分自身の実力を自動で判断し、出題する問題の難易度を調整します。
- ✔ そのため、難し過ぎる問題ばかりで諦めてしまうことがありません。
- ✔ 簡単な問題ばかりで飽きてしまうこともありません。だから、「解けないストレス」を感じずに問題を解いていきます。



「解けない理由」もわかっちゃう！

間違えた問題は、そのつまづきの原因を診断してくれます(特許第5284016号)。

- ✔ 問題を解くために必要なスキルのうち、どのスキルでつまづいているかを自動で診断します。
- ✔ 成績を伸ばすために学ぶべき単元(=つまづき)をピンポイントで教えてくれます。
- ✔ つまづきの診断を受けた単元は、その場ですぐに復習ができます。だから、着実に弱みを潰して成績を伸ばすことができます。

本番に強くなる！試験対策もバッチリ

さららには、様々なテストに対策できるようなテストやコースが盛りだくさん。

- ✔ 学力診断テストや定期テスト対策のほか、振り返りや確認に使える小テストもついています。
- ✔ 実用英語技能検定や実用数学技能検定の対策に便利なコースもついています。
- ✔ 大学入試コースやSPI対策コースもついています。オンラインの受験だから、CBT方式への対策にもピッタリ。だから、本番に強くなれます。



自分で学習する習慣が身につく！

学習習慣を身につけるには、学習計画を立ててそれを管理することが大切です。

- ✔ 自分自身で簡単に学習目標や計画を立てることができます。
- ✔ 先生や保護者が学習の進捗を管理するための機能が充実しています。
- ✔ 学習の履歴を振り返ることで、より効率的な学習ができます。自分の学習を自分でデザインできるようになれば、もう無敵です。



すらはとは、インターネットを通じて
ゲーム感覚で学ぶことができる、
『対話型のデジタル教材』です。

他の教材と何が違うの？

今までのデジタル教材は、次の3つのタイプが殆どです。
それぞれにメリットもありますが、
実は不十分な点も出てきてしまうのです。

問題集型

パソコンなどの画面上で、問題集を解いていくタイプです。理解の定着に優れていますが、理解できていない部分を補うためには他の教材との併用が必要となる場合が多いです。

動画配信型

カリスマ講師の講義をビデオで視聴するタイプです。授業はわかりやすくても一方的な説明で集中力が続きづらく、インプットに重点が置かれているため残念ながら実力が身につかない傾向があります。

ゲーム型

携帯用ゲーム機やスマホなどを使って学習するタイプです。とても楽しく学習できますが、クイズ形式で反復する暗記系が中心で、体系的に知識を積み上げるような学習には向いていません。

すらはは、こうしたそれぞれに
不足している点を補い、
メリットを相乗効果的に組合せた
理想の"次世代型教育システム"なのです。



すらを使った学習の流れ

基本的な学習の進め方は次の通りです。
この他にも、受験対策のための進め方や、
速習の進め方などもあります。

✓ 学習計画を立てる

学習の目標と計画を立ててからスタートするのが、自宅学習や自立学習の習慣を身につける最初の一步となります。



✓ 概念を理解する

自分のペースで進められる、キャラクターとの対話によるレクチャー。概念からしっかりと理解していきます。



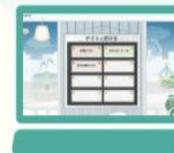
✓ 理解を定着させる

自分のレベルに合った難易度の問題を出題してくれるドリル。理解した部分を確実に定着させていきます。



✓ 活用力を身につける

様々なジャンルのテストに繰り返しチャレンジすることで、実際の試験や受験などの本番に強くなる活用力を鍛えていきます。



✓ 学習を管理する

学習の結果を振り返り、「つまずき診断」を受けたところはしっかりと復習します。



すらの実績と評価

 <p>2012年 第9回「日本e-Learning大賞」 文部科学大臣賞</p>	 <p>2015年 「Japan Venture Awards 2014」 中小機構理事長賞</p>	 <p>2018年 政府の特待生「J-Startup」 として認定</p>
<p>2016年 第2回「日本ベンチャー大賞」 社会課題解決賞(審査委員会特別賞) 第8回「千代田ビジネス大賞」 大賞</p>		<p>2017年 「東京都革新的サービス」 優秀賞 「SDGsビジネスアワード2017」 スケールアウト賞 「世界発信コンペティション2017」 優秀賞</p>



すらら独自の「つまずき診断システム」は、特許登録されています。
全国160校の私立学校、約757の学習塾で採用され、約60,000名のeラーニング・アワード・フォーラムにて教育部門最高峰の「日本 e-learning 大賞 文部科学大臣賞」を受賞。
また2015年に開催されたJapan VentureAwards 2015では中小機構理事長賞を、2016年には第2回ベンチャー大賞にて「社会課題解決賞」という大変名誉ある賞を受賞しています。また昨年、2017年には「東京都革新的サービス」優秀賞、「SDGsビジネスアワード2017」スケールアウト賞、「世界発信コンペティション2017」優秀賞も頂戴しています。2018年には政府による新規産業創出、ベンチャー創業・成長促進プログラム「J-Startup」における特待生(J-Startup 企業)92社に選定されました。

すららはこんなところでも…

国内の被災地や学習困難者への学習支援などでも、すららは活躍しています。
また、マレーシア等の現地在住邦人やスリランカ、インドネシア等の現地児童に対しても学習機会を提供しています。



すららネットの想い

—教育に変革を、子どもたちに生きる力を。

世の中には、学力や所得、地域の格差などによって十分な教育を受けることができない子どもたちがいます。
私たちはそうした子どもたちにも、ひとりひとりに合った新しい学習体験を届けます。
この学習体験を通じて、「大人になっても役に立つ真の学力」と「努力をすれば結果が出るという自信」を身につけることができます。
私たちはこれらを実現するために、新しい学びの形を、学校や塾、その他の教育機関と共に築いていきます。

受講に関するお問い合わせ

[提供元]株式会社すららネット
101-0047
東京都千代田区内神田1-13-1 豊島屋ビル4階
☎0120-441-370 <https://surala.jp>



対象 小学1年生～高校3年生
教科 国語・数学(算数)・英語・理科・社会

 2012年度日本e-Learning大賞
文部科学大臣賞受賞

インターネットで 「わかる」を「できる」に

キャラクターとの対話で進む、『あなただけ』の学習体験。
お手持ちのパソコン、タブレットにて学習できます！



まるでカリスマ講師がそばにいるみたい。
ここまでできる教材は他にありません！

さららの活用例と学習効果

FOR 小学生

英検対策・英語の先取り学習

ネイティブの発音でヒアリングも鍛えられ、英文法も基礎から学べるさららは、英検対策にピッタリ! 英検5級から2級の対策に特化したコースもついています。

算数を得意教科に

算数でのつまずきは、数学の伸び悩みにつながります。小学生のうちに苦手をなくして、算数を得意教科にしましょう。数検8級から2級の対策に特化したコースもついています。



さららで学習しているお客様の声



松山翔和くん | 小学5年生

キャラクターが教えてくれるレクチャーは飽きないし、問題も次々に違うものが出題されるので、休みの日は1日中勉強していても飽きないです。さららを始めてから、学習習慣が身につきました。今ではさららで勉強することにハマっています。



松山翔和くんのお父様

他の教材はすぐに飽きてしまっていた翔和が、さららに出会って本当に勉強が大好きになりました。キャラクターと対話しながら自分のペースで勉強できるのが楽しいようです。本人でも気づかない「つまずき」を発見していってくれるので、学校の成績もぐくん伸びています。勉強を始めて半年で、英検5級にも合格できました。

FOR 中学生

教科書別の定期テスト対策

自分の使っている教科書を登録しておく、さららで定期テストの模擬試験が何度でも受けられるようになります。本番で力を発揮できる「活用力」を身につけて、着実に得点アップを狙いましょう。

文章カトレーニング

国語はすべての学力の基本となります。だからこそ、高校生になってから読解や小論文対策で焦るより、中学生のうちから積み上げ学習をしておきましょう。



大塚玲奈さん | 中学3年生

さららは、授業を自分のペースで何度でも見ることが出来ます。説明がわかりやすいし、好きなタイミングで見直せるから確実に理解しながら勉強を進められるようになりました。あとは、授業を見たすぐその後に問題が出るころがいいですね。すぐに内容を復習でき

るので、自分が『わかっているかどうか』を確認できます。自分でも『今までわからなかったところが、わかるようになってきた!』という感覚があります。



FOR 高校生

学力診断テストで集中特訓

部活や習い事で忙しくても、さららなら効率的に学習を進められます。まずは学力診断テストでつまずき診断を受けてみましょう。つまずいている単元を集中的に復習することで、点数アップを図れます。速習コースもお勧めです。

まだ間に合う! 受験対策

センター試験をはじめ、主要大学の対策ができるコースも用意しています。さららの国語は、小論文対策にも活きるスキルを習得できます。



M.I.さん | 高校1年生

中学時代は30点だった英語も、さららで勉強をしたことで1学期の中間テストで94点を取ることができ、それ以後も毎回90点台をキープしています。英語の成績が伸びたことで、国際交流基金の復興事業プロジェクトに学校代表の一員として選ばれました。そして、先生や仲間と原稿を練り上げて、2013年1月からアメリカのシア

※写真はイメージです。

トル、フェニックス、サンフランシスコ等の高校や大学で 東日本大地震の震災と被災地復興の現状について、英語でスピーチをしてきました。地元紙や、現地の新聞にもその様子が取り上げられました。1年前はこんなこと、想像もできませんでした。夢に向かって、ますます勉強に力を入れています。

がくしゅうほうほう
学習方法をえらぼう！

たんげん
単元リスト
からえらぶ

たいけいず
体系図
からえらぶ

きょうかしょ
教科書
からえらぶ

テスト

その他

お知らせ

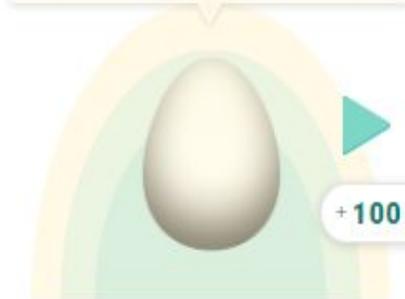
アチーブエッグ

ショップ

あなたのポイント **500** pt

たまごもえらんで、セットしてね。
はじめはカンタンなものがいいんじゃない？

小テストを受験する



セットする

マイページ

すららアクティブ・ラーニング
イベントアンケート回答受付中！
オリジナルグッズを
抽選でプレゼント!!

アンケート回答期間：2024年10月8日(火)～22日(火)

もくひょう 目標 からまなぶ

しめきり日 目標名

期限が過ぎた目標を表示する

しめきり 2024.10.31

しゃかい 帝国書院 社会科中学生の地理①

達成度 0%

しめきり 2024.10.31

しゃかい 日本文教出版 中学社会：歴史的分野①

達成度 0%

しめきり 2024

りか 啓林館 未来へひろがるサイエンス 中1 理科①

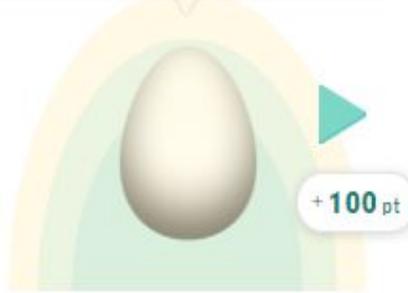
お知らせ

アチーブエッグ ショップ

あなたのポイント 500 pt

たまごもえらんで、セットしてね。はじめはカンタンなものがいんじゃない？

小テストを受験する



セットする

◀ もどる

光村図書 Here We Go! English Course 中1①

のこ残り **3** ユニット

期限が過ぎたユニットを表示する

しめきり 締切 |
 しゅべつ 種別 |
 かもく 科目 |
 たんげんめい ユニット/単元名 |
 じかん 時間 |
 じょうたい 状態 |
 ふくしゅう 復習

2024 10.31	 レクチャー+ドリル	えいご	中学英語 : Pre-lesson lesson1 unit1-A 身近なものを英語で言ってみよう ①	15分	未	>
2024 10.31	 レクチャー+ドリル	えいご	中学英語 : Pre-lesson lesson2 unit1-A 身近なものを英語で言ってみよう ②	15分	未	>
2024 10.31	 レクチャー+ドリル	えいご	中学英語 : Pre-lesson lesson3 unit1-A アルファベットの練習①	15分	未	>

お知らせ

アチーブエッグ

ショップ

あなたのポイント **500** pt

たまごもえらんで、セットしてね。
はじめはカンタンなものがいいんじゃない？

小テストを受験する



セットする

マイページ

じぶん
自分
でえらぶ

もくひょう
目標
からまなぶ

がくしゅうけいかく
学習計画
をたてる

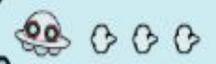
がくしゅうきろく
学習記録
をみる

英語で何て言うのかな？

Q. 絵をタッチしてごらん。



1/4





中学英語 : Pre-lesson lesson1 unit1-A



ドリル クリア平均解答時間 : 1分31秒

問題番号:1

下のボタンを押して聞こえた単語をクリックしましょう。



1.



2.



3.



4.



解答する

CLEAR

100%

90%

80%

70%

60%

50%

40%

30%



中学英語 : Pre-lesson lesson1 unit1-A



ドリルクリア平均解答時間 : 1分31秒

問題番号:11

下のボタンを押して聞こえた単語をクリックしましょう。



1.



2.



3.



【解答】



1 2 3 4

正解を見る



レクチャーにもどりますか？



不正解が続いているようだね。
レクチャーでの勉強を
やりなおしてみてもいいかな？



レクチャーに戻る

このユニットの学習履歴は
クリアされます

このまま続ける



CLEAR

100%

90%

80%

70%

60%

50%

40%

30%

中学英語 : Pre-lesson lesson1 unit1-A ドリル クリア平均解答時間 : 1分31秒

【学習結果】ドリルクリア！

	平均	あなた
解答時間	1分31秒	2分44秒
正解率	96%	50%

問題番号:5

下のボタンを押して聞こえた単語をクリックしましょう。



1. 2. 3. 4.

【解答】

- 1 2 3 4



目標進捗状況

学習履歴

英語 中学 中学英語 : Pre-lesson lesson1 unit1-A 身近なものを英語で言ってみよう① ✕

学習日 : 2024/10/15 (クリア)

問題数	解答数	正解数	正解率	解答時間	平均解答時間	時間差	弱点
12問	12問	6問	50%	2分44秒	1分31秒	1分13秒	

問題番号	回数	判定	解答時間	標準解答時間	
1	1	×	01:32	00:15	生徒の解答を見る
1	1	×	00:02	00:15	生徒の解答を見る
11	1	×	00:05	00:15	生徒の解答を見る
15	1	○	00:11	00:15	生徒の解答を見る
12	1	×	00:03	00:15	生徒の解答を見る
1	1	×	00:07	00:15	生徒の解答を見る
11	1	×	00:04	00:15	生徒の解答を見る
11	1	○	00:20	00:15	生徒の解答を見る
7	1	○	00:06	00:15	生徒の解答を見る

目標進捗状況 学習履歴

種類 / 期間 すらら E-te その他 2024/09/15 ~ 2024/10/15 本日から1ヶ月前

目標名 目標名

単元箇所 単元 設定なし

表示項目の変更

ログイン回数：4回 クリアユニット数：7 学習時間：2時間46分49秒 100件

学習日	種類	学年科目	単元箇所 ユニット名	学習時間	ステータス	診断ドリル 弱点	復習ドリル	解答確
2024/10/11	すらら (ドリル)	中学 数学	S7L1U1_C 平方根の基礎知識	02分34秒	クリア			解
2024/10/11	すらら (ドリル)	中学 数学	S7L1U1_B 平方根の基礎知識	05分45秒	クリア			解
2024/10/11	すらら (ドリル)	中学 数学	S7L1U1 平方根の基礎知識	01分32秒	クリア			解
2024/10/11	すらら (レクチャー)	中学 数学	S7L1U1 平方根の基礎知識	08分42秒	クリア			解
2024/10/11	すらら	中学	S4L2U1	11分19秒	クリア			解

結局どんなもんなん？

毎月のやるべきことを設定だけするとあとはAIが自分のレベルに合わせて問題出してくれて、間違えたら弱点單元にも戻っていけるようになってるからやるだけでOK！

目標設定は自分でやる場合は活ポイントがよりつくようになってるから自分で考えてやってほしいかなあ。

上位校が限界かな。TOP10志望の生徒はこれだけやと正直きついけど、まあ自分の勉強だけでTOP10受かる子もおるし、手段としての勉強が板についてる子は受かるから結局問題なし！

漫画リーディング

取り扱い漫画 ※一部抜粋※

- ・あげくの果てのカノン ・あずまんが大王 ・アライブ 最終進化的少年 ・荒川アンダーザブリッジ ・異世界落語 ・田舎のホームセンター男の自由な異世界生活
- ・異世界でチート能力を手にした俺は、現実世界をも無双する ・イノサン ・イノサンROUGE ・ウマ娘 シンデレラグレイ ・浦安鉄筋家族 ・エアギア ・エンバンメイズ
- ・往生際の意味を知れ ・逢魔ヶ時動物園 ・大奥 ・おおかみこどもの雨と雪 ・推しの子 ・大人の1ページ心理学 ・かくりよものがたり ・賭ケグルイ ・神様ドォルズ
- ・からくりサーカス ・岸辺露伴は動かない ・君の名は。 ・ギャグマンガ日和 ・キューティクル探偵因幡 ・キングダム ・銀魂 ・銀の匙 ・クズの本懐 ・クダンノゴトシ
- ・ぐらんぶる ・クレムリン ・黒子のバスケ ・ゲームオブファミリア ・月刊少女野崎くん ・コインランドリーの女 ・五分の花嫁 ・こどものおもちゃ ・サンダー3
- ・失踪HOLIDAY ・終末のワルキューレ ・終末のワルキューレ ジャックザリッパーの事件簿 ・終末のワルキューレ 呂布奉先飛将伝 ・昭和元禄 落語心中
- ・ジョジョの奇妙な冒険 ・ジョジョの奇妙な冒険 ストーンオーシャン ・ジョジョリオン ・スラムダンク ・だがしかし ・淡海乃海 水面が揺れる時 ・チ。 ・チェンソーマン
- ・ツバサ ・デスノート ・天上天下 ・転生したらスライムだった件 ・転生したらスライムだった件 クレイマンREVENGE ・とある魔術の禁書目録
- ・東京喰種トーキョーグール ・東京喰種トーキョーグール:RE ・となりの怪物くん ・ドラゴン桜 ・二月の勝者 ・のだめカンタービレ ・ハイスコアガール ・鋼の錬金術師
- ・化物語 ・左利きのエレン ・復讐を希う最強勇者は、闇の力で殲滅無双する ・ブラックナイトパレード ・プラチナエンド ・ブルーロック ・べるぜばぶ ・封神演義
- ・僕等がいた ・魔女大戦 32人の異才の魔女は殺し合う ・ミューズの真髄 ・蟲師 ・迷宮ブラックカンパニー ・めだかボックス ・ラブホの上野さん ・ローゼンメイデン
- ・ワンピース ・BLUE GIANT ・BLUE GIANT SUPREME ・BLUE GIANT EXPLORER ・JIN-仁- ・NHKによくこそ！ ・RAINBOW ・STEEL BALL RUN
- ・TIGER&BUNNY

・主人公の行動の理由は何か ・この時ライバルが〇〇をしたのはなぜか
など、漫画のストーリーに沿って「考えて読む」習慣をつけることで読解力を深めることが概要。

進め方

月に1回問題を出題しますので、解答してもらいます。

まず初めに、

こちらから巻数と範囲を期限と共に指定しますので、どこのどんなシーンが問題として出題されるかを考えながら、読み進めてもらいます。

期限になったらこちらから問題を出題させていただきます。

フォーマットをお渡ししますので、フォーマットに沿って解答していただき、採点を行います。

正解はありませんが、論理的な思考ができているか、第三者が見て納得できる答えになっているなどを判断基準として返答を行います。

遊びの延長として取り組めるものになっていますので、是非お気軽にスタートしてください。

Xにてイメージ漫画を公開しているのでもちらもご確認ください。

活塾X



活塾HP



国語力道場

- オレンジ色の果物で皮を剥いて食べるもの。
- 形は丸く、大きさはものによって違うが握り拳程度。

このような文章を与えるので、文章を元に絵を描いてもらいます。

- 完成した絵を提出していただき、答え合わせを行います。
- 同時に、お子様にもなんでも構いませんのでご自分で絵を決めてもらい、当塾へ文章で説明してもらいます。その際に正解となる絵も併せて提出いただきます。
- 当塾が、その文章を元に絵を描いた絵と、結果からどうすればより絵に近い完成度になったかのアドバイスなどをお子様にお伝えさせていただきます。

• 遊び感覚でできること

• 月1回で負担が少ないこと

この2点もお子様のモチベーションを高めます。

プログラミング

2025年度には大学入試の科目にも「情報」が選択科目として入ってくるなど、プログラミングへの関心が高まってきています。ですが、重要なことは「プログラミングができる」ことではありません。

「全国民をIT企業の社員にしよう！」という改革ではなく、目的は「プログラミング的思考を養うこと」です。

「順序だてて考え、試行錯誤し、ものごとを解決する力」を養うための学習指導要領の改革です。

これは当塾の理念にも重なっています。

当塾のプログラミング教室では、

学校でも取り入れられている「SCRATCH」という無料で使用できるソフトを使用します。目的は「順序だてて考え、試行錯誤し、ものごとを解決する力」を養うことです。

そのため、ビジュアルプログラミング言語である「SCRATCH」を使用しています。

専門的なプログラミング言語を必要とせず、まさに「順序だてて考え、試行錯誤し、ものごとを解決する力」を身に付けることができます。

そのため、専門的にプログラミングを学びたい方にとっては当塾のプログラミング教室は適していません。

ですが、プログラミングを全くやったことがない方、またパソコンすらあまり得意ではない方も始められるものとなっています。

HPにて見本動画を公開しているのでもちらもご確認ください。

活塾X



活塾HP



アミューズメント



豊富な種類の漫画や
小説や自己啓発本も！





懐かしのレトロゲームから
最新のゲームまで盛り沢山!



友達とでも



家族とでも



コスプレしよよ♪



恋人とでも



一人で

コスプレしたまま
勉強もできるぞ



活塾の施設内なら
どこでもそのまま
利用できますわ。



アニマル

※2026年以降に開設予定※

フェネック

フェレット

モモンガ

ハリネズミ

ウサギ

モルモット

などをお迎え予定♪



小動物との
触れ合いコーナー



規約

1. 月途中のコースの変更・休会・退会はできません。契約期間は 1ヵ月(毎月1日～末日)です。当月 15日までに退会手続きが完了していない場合は 1ヵ月自動更新とします。

※例: 現在 4月1日で、4月末で退会したい場合は 4月15日までに手続きが完了している場合は可能。

※例: 現在 4月16日で、4月末で退会したい場合は 15日を過ぎているため不可。5月末での退会となる。

2. コースの変更・休会・退会は当月 15日までに手続きを完了している場合は、翌月より可能となります。

3. 料金は前納制となります。原則前月 15日に翌月分の料金を支払っていただく形になります。

原則自動引き落としとなるようにお手続きいただきますが、前月 15日～27日までにお支払いがなかった場合は翌月の受講を止め、支払いの確認が取れ次第再開させていただきます。

その場合もシステム利用料が発生しているため結果として翌月は通わないとなった場合も料金はお支払いいただきます。そのため退会される場合は必ず手続きを完了させていただきます。

★自動引き落としの手続きについて [自動引き落としをオンにする] がオンになっている場合、お客さまは [カード情報を(加盟店さまの事業名)に保存する] にチェックを入れて、支払いカード情報を保存することができます。保存すると、定期請求書の各請求書の支払いが期限日に自動で行われます。

4. 塾代助成以外の返金は行っておりません。以下、塾代助成の返金についてです。

当月分の返金は翌々月の 10日以降となります。返金方法は保護者にご来訪いただいて直接渡す方法となります。

退会される場合は塾代助成カードを利用しているが、まだ返金されていない月分があればお返しさせていただきます。

振り込みをご希望される場合はご指定の口座に振り込みますが振込手数料をご負担いただきます。

※例: 4月分の返金は 6月10日以降に直接取りに来ていただく。

※例: 5月に退会する場合、原則 4.5月分は支払っているが返金は 6/10日以降になるが、4.5月分の 20,000円を返金させていただきます。

5. 利用について

5-1. 平日は 16時～21時、土曜日は 14時-21時が利用可能時間となります。※土曜日は開校がない日もございます。

時間割は決まっておらず好きな時に好きなだけ利用いただけますが、満席の場合にはご利用いただけない場合もございます。

5-2. 休校日は原則毎週平日 1日と日曜となっておりますが、その他こちらの体調不良や急な用件により臨時休校とする場合があります。

6. 休校を含む情報の発信は HP、Xなどで行い、ご登録いただいているメールアドレス(原則 GMAIL)にも送信させていただきます。

7. 活ポイントの付与、使用方法は別途ポイント表に準じます。

8. 当塾の所有物を汚損・破損した場合は賠償していただくことがあります。また、迷惑行為が続く場合は退会していただく場合があります。

9. 当塾のサービスや使用しているツールが予告なく変更になる場合がございます。ご理解、同意頂いた上でのご入会とさせていただきます。

必要なお手続き

- ・原則情報共有はGOOGLEドライブにて行います。そのためGMAILでの登録をお願いいたします。GMAILのアカウントを持っていない場合は作成していただくことになります。
- ・お支払いに関するお手続きとして、原則サブスクリプションの登録をさせていただきます。
- ・入会手続き中にGOOGLEドライブの共有をさせていただきます。その際にICT学習を始めるために必要な情報を入力するフォームがございますので、入力のご協力をお願いいたします。