



# NEWS RELEASE

株式会社 すららネット  
2024年10月10日

## 「第10回 すらら アクティブ・ラーニング」最終プレゼンテーション大会開催 最優秀賞は個別学習塾 G-Braves(千葉県) 小学生5人組の「クリエイティブクッキー」に決定

アダプティブな対話式 ICT 教材の開発と提供を行う株式会社すららネット（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：湯野川孝彦）は、「第10回 すらら アクティブ・ラーニング」最終プレゼンテーション大会を2024年10月5日（土）にオンラインで開催しました。

6月からスタートした様々なプログラムとレポート提出を経て、最終プレゼンテーション大会に進出した小学生から高校生までの6チームの中から、最優秀賞は、千葉県の個別学習塾 G-Braves（ジープレーブス）に通う小学生5人がチームを組んだ「クリエイティブクッキー」に決定しました。小学生だけのチームが最優秀賞を受賞したのは、第1回以来、9年ぶり2回目となります。

最優秀賞のほか、優秀賞、優良賞、審査員特別賞の3チームに加え、最終選考に惜しくも進めなかったチームから3チームが奨励賞に選ばれました。



「すらら アクティブ・ラーニング」は、日頃の授業や ICT 教材の「すらら」を用いた教科学習で学んだ知識を活かし、「課題解決力」「コミュニケーション力」などの21世紀型スキルを身につける機会を提供するイベントとして、2015年より毎年開催しています。今回は「社会課題を解決する未来の仕事提案しよう ～2040年に求められる会社や職業とは？～」をテーマに、全国の小中高校生延べ150名が参加しました。6月から ICT を活用した意見交換やワークショップを経たのち、3～5人1組になって調査・分析などを行い、レポートを提出。社内審査を通過した

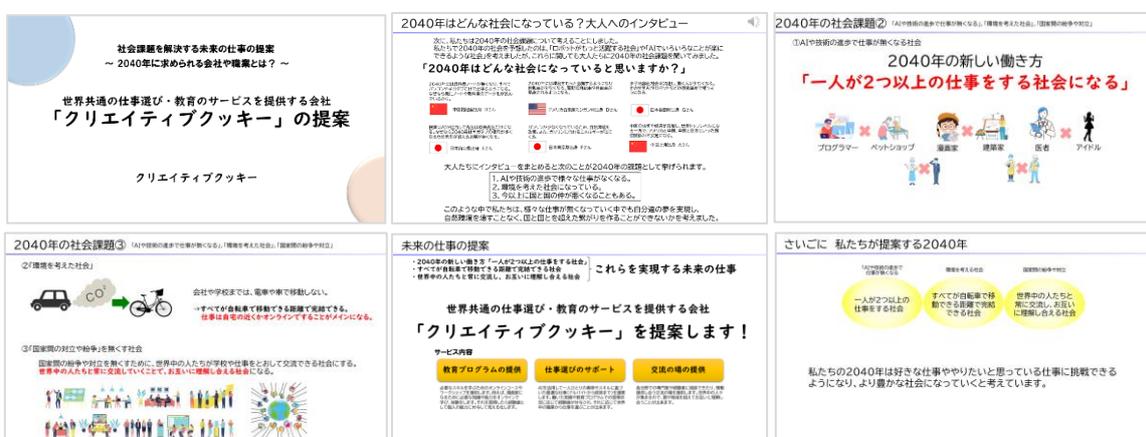
「優秀チーム」5チームおよび、オンライン展覧会での投票によって選ばれた「展覧会選出チーム」1チームの合計6チームがオンラインで最終プレゼンテーションを行いました。

## 念願の最優秀賞を初受賞！

### 課題解決までの丁寧なプロセスと深い思考が高い評価に

最優秀賞を受賞した「クリエイティブクッキー」は、小学5年生、4年生、3年生、2年生が2人の合計5人チームです。そのうち2人は、3年連続、1人は2年連続で最終プレゼン大会に進出。今回、念願の最優秀賞を見事に受賞しました。

同チームは、2040年にはAIや技術の進歩により、1人が2つ以上の仕事をする事、環境に配慮した社会・国家間の対立を防ぐためにより尊重し合う社会になると予測。そのような社会での仕事選び・教育サービスを提供する会社「クリエイティブクッキー」を提案しました。



最優秀賞を受賞した「クリエイティブクッキー」（個別学習塾G-Braves/千葉県）のプレゼン資料の一部抜粋

## <受賞の感想>

チーム全員で集まって話を進めることがなかなか難しい状況でした。特に大変だったのは、大人や親などいろんな人にインタビューしたことを言葉にしてまとめることが難しかったことです。でもみんな協力して、1つのプレゼン資料を作りあげることができました。努力してきたことが報われて、とても嬉しいです。



## <特別審査員講評>

### コモンズ投信株式会社 代表取締役社長兼最高運用責任者 伊井 哲朗 氏

最終プレゼンテーションはどのチームも素晴らしく、課題として取り上げたテーマも示唆に富むものでした。その中でも頭一つ抜き出していたのがクリエイティブクッキーの皆さんでした。

社会課題というのは、社会課題の現場が本当にどうということなのかを理解し、認知することが起点になります。クリエイティブクッキーの皆さんは、そのために非常に丁寧にヒアリングを行っていました。そして、その結果として出てきたものからさらにもう一度課題を見つけ、解決策を考えるとというステップを経ていました。最終的に、仕事、教育、環境、そして国際的紛争問題など、幅広い分野での課題解決につながる具体的で新規性のある提案に落とし込まれていました。さらに、解決策を実現するための課題まで検討されており、深い思考への取り組みが高く評価されました。加えて、皆さんの生き生きと発表する表情がとても印象的でした。

## 【最終審査結果】

### ■最優秀賞（全国第一位）

チーム名：「クリエイティブクッキー」

所 属：個別学習塾 G-Braves（千葉県）

内 容：2040 年には AI や技術の進歩により、1 人が 2 つ以上の仕事をする事、環境に配慮した社会・国家間の対立を防ぐためにより尊重し合う社会になると予測。そのような社会での仕事選び・教育サービスを提供する「クリエイティブクッキー」を提案

### ■優秀賞（全国第二位）

チーム名：「チームともフル」

所 属：英進館原校（福岡県）

内 容：食品ロスと飢餓の 2 つの社会課題解決のため、食品の過剰除去に着目。過剰除去食品を分別する「ソーティングロボット」、それらを収集・再加工する「過剰食品収集員」「プロ加工フードデザイナー」を提案

### ■優良賞（全国第三位）

チーム名：「ひとつ星★★★」

所 属：個別指導塾ひとつ星（神奈川県）

内 容：少子高齢化による労働力不足解消のため、働ける人を増やすことに着目。年齢や障がいに関わらず、誰もが平等に働ける社会を実現する「エージ操縦士」、子育てと仕事の両立をサポートする「CPC」を提案

## 【審査員特別賞（3 チーム）】

チーム名：「おむすびーず」

所 属：英進館浅川校（福岡県）

内 容：少子高齢化を食い止めるため、子育て支援策の拡充とその資金調達方法に着目。年金を減らして子育て支援にまわせるよう、高齢者が V チューバーとしてガイドする「オンラインバスツアー」を提案

チーム名：「ふたりはプリキュア MAX HEART」

所 属：高岡龍谷高等学校（富山県）

内 容：少子高齢化による労働力不足解消のため、外国人労働者に着目。現状の課題である、不当な賃金や文化的背景の理解不足を解決するため、労働者と事業者の両者をサポートする「多国籍労働アドバイザー」を提案

チーム名：「チーム B」

所 属：高岡龍谷高等学校（富山県）

内 容：今後深刻化する少子高齢化から、特に地方に暮らす高齢者の困りごとに着目。オンラインサービスの使い方がわからない高齢者と若い世代の交流を実現する「訪問ネットサービス師」を提案

### 【奨励賞 (3 チーム)】 ※順不同

チーム名：「チーム E」

所 属：高岡龍谷高等学校（富山県）

内 容：社会に出る年齢によって、お金に関する知識に差が生じることに着目。社会保障や確定申告などの身近な疑問を解決する「ソーシャルサポーター」という職業を提案

チーム名：「チーム彗星の旋風」

所 属：グローバルキッズメソッド西原店（栃木県）

内 容：少子高齢化により、生産年齢人口が減少する点に着目し、AI を用いた人で不足解消を提案

チーム名：「チーム H」

所 属：高岡龍谷高等学校（富山県）

内 容：長きにわたり課題となっている地球温暖化に着目し、将来的にどのような支援をすれば解決に向かうのかと、解決をフォローする職業を提案

## 「すらら アクティブ・ラーニング」今後の展望

### 「第 10 回 すらら アクティブ・ラーニング」責任者 道上智子

今回は第 10 回の記念として、過去にイベントに参加してくれた現大学生の OBOG のインタビューを行いました。その内容から「すらら アクティブ・ラーニング」での経験が、数年後の彼・彼女らの生き方の礎になっていることがわかりました。このイベントは、偏差値や点数にすぐに効果が出ることはないものかもしれませんが、しかし、本人も気が付かない潜在的なレベルであっても、必ず将来役に立つ力となる機会を提供していると、私たち企画運営メンバーは自信を持つことができました。そしてその思いをもって、第 10 回はよりスモールステップで考えを深められるような新しいプログラムも取り入れていきました。



その効果もあってか、今回は、9 年ぶりに小学生チームが最優秀賞を受賞したり、高等学校から 8 チームもの参加があったりと、イベントの拡がりを感じることができました。

今後は、時代の変化に合わせることもしながら、より多くの子どもたちに参加してもらえるようなテーマの提案とプログラムを考えていきたいと思えます。来年も楽しみにしていただければと思います。

## 【「第10回 すらら アクティブ・ラーニング」開催概要】

- 主催 : 株式会社すららネット  
参加費 : 無料  
テーマ : 社会課題を解決する未来の仕事を提案しよう  
～2040年に求められる会社や職業とは?～
- 期間 : 2024年6月21日(金)～10月5日(土)  
参加対象 : 全国の「すらら」導入校の小学生～高校生  
特別審査員 : コモンズ投信株式会社 代表取締役社長兼最高運用責任者 伊井 哲朗 氏  
アジアイノベーション大学 産学連携アンバサダー 兼 アドバイザー(前副学長)  
定松 真理子氏
- 内容 : <プログラム1>チャットマップで意見交換 6月21日(金)～7月25日(木)  
<プログラム2>オンラインワークショップ 7月20日(土)  
<プログラム3>アイデアレポート作成 6月21日(金)～9月2日(月)  
<イベント1>アイデアレポートオンライン展覧会 9月10日(火)～9月27日(金)  
<イベント2>最終プレゼンテーション大会(オンライン開催)10月5日(土)

※プログラム1、2とイベント1は個人参加、プログラム3とイベント2は3～5人1組のチーム参加です。

### <プログラム全体の流れ>

