



## NEWS RELEASE

株式会社 すららネット  
2022年8月23日

### 「第8回 すらら アクティブ・ラーニング」オンライン発表会 最優秀賞は「Nagasaki Global Innovators」(長崎県/真未来塾) 論理的思考とプレゼンの秀逸さが高評価

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)では、2022年8月20日(土)10時より、「第8回 すらら アクティブ・ラーニング」オンライン発表会を開催しました。

今年は「外国にルーツをもつ人が、あなたの住んでいる街でよりよく生きるには?(多文化共生社会)」という課題に対して、実態調査の分析から学生同士の交流の必要性に着目し、実践フローを提言した長崎県長崎市の真未来塾に所属するチーム「Nagasaki Global Innovators」が最優秀賞に決定しました。



「すらら アクティブ・ラーニング」は、参加者が ICT の活用により学年・地域に関係なく社会課題解決に向け議論し、Society5.0 の時代を生き抜く力をはぐくむ協働学習イベントです。今年は全国の小中高生約 250 名が参加しました。5 月末から ICT を活用した意見交換やワークショップを経たのち、3 人 1 組になって調査・分析などを行い 7 月上旬にレポートが提出されました。その中から選考された 6 チームがオンラインでプレゼンを行いました。

最優秀賞のほか、優秀賞、特別賞に加え、最終選考におしくも進めなかったチームの中から 5 チームが奨励賞に選ばれました。

最優秀賞を受賞した「Nagasaki Global Innovators」は、中学 2 年生男子と高校 1 年生の男子、高校 2 年生の女子のチームです。課題に対しては、学生同士のマッチング、料理の持ち寄りなど国際交流の機会となるイベントを提案しました。

審査員からは、テレビのインタビュー形式での演出で目を引くプレゼンが際立っていた点、提案に取り組むべき背景や理由を論理的に説明できていた点、そしてターゲットや実践のフローが盛り込まれていた点などが高く評価されました。

受賞メンバー3人のうち2人は小学5年生の時からアクティブ・ラーニングに参加し続けています。これまでの経験を活かし、今年は楽しく見てもらいたいという思いが強かったようで、「データ分析と動画の作りを工夫しました」とメンバーたちは語ります。課題解決に向けて、当初想像していた言葉の障壁以外に困っていることを明らかにすべく、当事者へのアンケート調査で実態把握を行いました。メンバーたちは今回の取り組みを通じて、「日本にいる外国人に積極的に関わっていきたい」と気持ちの変化を語りました。

チームを指導した小池まみこ塾長は、今年で5回目の最優秀賞受賞チーム輩出となりました。アクティブ・ラーニングのポイントとして「何かを調べてまとめるだけでは自己満足で終わってしまいます。調べてまとめたことを人に聞いてもらって反応してもらうこと、つまり自分以外の人の行動を促すところまでがプレゼンだと子どもたちに伝えています」と語ります。また、「このプログラムは、様々な社会課題を考える良い機会です。今回のテーマについても、長崎は在住の外国人が多くいないため、日常生活においてこの様なテーマを考えることもなかったでしょう。さらにチーム制での取り組みにすることで、メンバーそれぞれが自分の役割を責任を持ってできます。このような学びの機会を重ねることで、文章を書くスキルやデータ分析に必要なスキル、創造力なども自然と身につけていることが指導側からも実感できます」と、すらら アクティブ・ラーニングの有用性を語ります。

## <審査結果>

### 【最優秀賞(全国第一位)】

チーム名:「Nagasaki Global Innovators」

所属:真未来塾(長崎県)

メンバー:齋藤 優輝さん(中2)、窄 那明さん(高1)、櫻井 ももこさん(高2)



### 【優秀賞(全国第二位)】

チーム名:「カエル軍団」

所属:G-braves(千葉県)

メンバー:小川 和恭さん(小3)、久田 瑠羽さん(小5)、加藤 蒼空さん(中2)



### 【優秀賞(全国第三位)】

チーム名:「チームNYS」

所属:G-braves(千葉県)

メンバー:奥村 翔平さん(小3)、池澤 勇氣さん(小3)、奥村 新奈さん(小2)



### 【特別賞(3チーム)】

チーム名:「Team Bolide」

所属:英進館原校(福岡県)

メンバー:石橋 武翔さん(中1)、駒田 孝太さん(中1)、志波 和花さん(中1)

【提案】



私たちの住む全国屈指の  
グルメの街・福岡で宗教に関係なく  
誰もが食べられる料理の開発

チーム名:「For Everyone」

所 属 :英進館福岡校(福岡県)

メンバー :村上 晴大さん(中 1)、櫻井 優輝さん(中 1)、三浦 悠翔さん(中 1)



チーム名:「ここぼまる」

所 属 :個別学習塾ココテラス(山梨県)

メンバー :辻 望睦さん(小 5)、河西 駿輔さん(中 3)、若尾 愛姫さん(高 1)



## ■「第8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 :外国にルーツをもつ人が、あなたの住んでいる街でよりよく生きるには?  
(多文化共生社会)

期 間 :2022年5月20日(木)~8月20日(土)

参加対象 :全国の小学生~高校生

特別審査員:

内閣府地方創生推進室 ビッグデータチーム 参事官補佐 紫竹貴司氏

カイロ大学准教授、在エジプト日本国大使館学術顧問 Lina Ali 氏

スケジュール:

- (1)5月20日(木)~6月16日(木) :専用 SNS(すららチャットマップ)で質問に回答・議論
- (2)6月11日(土) :オンラインワークショップで全国の参加者と交流
- (3)6月12日(日)~7月8日(金) :学校・塾でチームをつくりレポートを作成
- (4)8月20日(土) :最終プレゼンテーション大会(オンライン)

※上記(1)(2)は個人参加、(3)(4)は3人1組のチーム参加です。

## ■特別審査員より

内閣府地方創生推進室 ビッグデータチーム 参事官補佐 紫竹 貴司氏

今回の活動は、先生から一方的に教えられる正解がある授業と異なり、正解がなく、1位でないから間違っていたということではありません。参加された皆さんが正解です。後はそのアイデアに基づいてどうやって周りを巻き込んで、説得力のある説明をして、実現に向けて動いていくか、という経験が大事です。

政府でもこのようなアクティブ・ラーニングや探究学習という活動を支援すべく、データをグラフでわかりやすく表示する RESAS(リーサス:地域経済分析システム)\*など、WEB サイトで社会におけるデータの利活用推進や、それを通じた社会課題の解決に取り組んでいます。普段から身の回りの物事にいろいろ関心を持ち、その分野についてデータを探して、そこから浮かびあがってきた社会課題に対して、実現に向けた方策を考える、そして実践するという事は非常に大切なプロセスです。

今後も、今回の提案のように身近な物事に興味関心を持ち、気になるデータを調べて、周囲に論理的に説明して、自分事として取り組んでもらいたいと強く思います。

※地方創生の様々な取り組みを情報面から支援するために、産業構造や人口動態、人の流れなどの官民ビッグデータを集約し、可視化するシステム。経済産業省と内閣官房デジタル田園都市国家構想実現会議事務局が提供している。

## ■「すらら アクティブ・ラーニング」とは

学力テストで明らかになった思考力、表現力への課題

ICT を活用した 3 か月間の探究学習で議論しながら主体的に学ぶ力を養う

今年で 8 回目を迎える「すらら アクティブ・ラーニング」には、これまで延べ約 2,000 人の小中高生が参加しています。学年や地域、学力の違いがあっても課題に対して考えを深め、議論し、考察・まとめまでできるように工夫された 4 つのステップを 3 か月間かけて取り組む、実践的な探究学習です。今年の学力テストで明らかになった思考力、表現力への課題。すららでは、これらの力の重要性にいち早く着目し、子どもたちに学びの機会を提供しています。

## ■「すらら アクティブ・ラーニング」の特徴

### 1) アクティブ・ラーニング本来の目的を網羅した、3 か月間の実践的プログラム

グローバル化社会と情報化社会への変化に伴い、知識そのものではなく知識の使い方が価値をもつ時代となりました。不確実な状況下で、自分なりに考え、行動できることの重要性が高まっています。そこで「探究学習」という名で「アクティブ・ラーニング」が学習要領に盛り込まれました。一方で、アクティブ・ラーニングの現状として「調べ学習するだけ」「話し合うだけ」という形式的なものが多くあります。「すらら アクティブ・ラーニング」は、特定の教科によらないテーマ、唯一の正解が存在しない課題、異質な他者との ICT を使った交流に 3 か月間かけて取り組むことを通し、社会で働くときにも役立つ思考・コミュニケーションスキルを身につけられる、実践的な独自のプログラムです。



4 つのプロセスを 3 か月かけて取り組みます。刹那的な取り組みではなく、時間をかけることで考えが深まり、身につく実践的なプログラム。

### 2) 社会性の高いテーマ: 特定の教科によらない、唯一の正解が存在しない

コミュニケーションパートナー  
交流したい学生同士のマッチングプログラム

日本に長く住んでいる外国人の方の悩みを解決するためには、  
このような日本人の外国人への印象を変える(カエル)必要がある?!

カタカナ辞書の作成  
辞書の大きさ: 持ち運びが出来る大きさ。  
辞書の内容: カタカナとひらがなを両方書く中国語も入れる。  
わかりやすいように絵や写真を入れる。  
分からない言葉が出てきたら、メモをして辞書に追加していく。  
実際に自分で!

私たちの取り組み  
がめ煮(既前煮)

8 解決策  
日本以外の国でも日本人の消費を伸ばさなければなりません。これは、世界のトップレベルのテクノロジーが利用できる国々から来ています。また、ほとんどの日本人は、このことが、すでに世界中の他の国々でも消費を伸ばすために必要だと感じています。

日本、そして山梨に住み続けたいと思う人が100%に増えてほしい!!!!  
そして訪れたい、今よりもっとよく暮らしてほしい

「すらら アクティブ・ラーニング」では、「宿題は廃止すべきか」という身近なものから「政治への関心を高め、政治参加を促進するには？」まで、社会性の高いテーマを毎回設けています。単一の教科知識の習得に留まることなく、さまざまな知識を駆使し、情報を分析して多角的に課題をとらえることを狙いとしています。そして、唯一の正解が存在しないテーマを画題にすることで、互いの考えを尊重し、認め合うことも学びます。

### 3) 異質な他者とICTを使った交流:多様性とネットコミュニケーションリテラシーの獲得

「すらら アクティブ・ラーニング」には、北は北海道、南は鹿児島、時には海外在住の方も含め、全国の小学生から高校生までが一同に参加します。最初のステップは独自のチャット機能を使って、1か月間お互いの意見を議論し合います。週1回1テーマのお題を出します。一人の意見から様々な意見が広がっていく様子が見た目でもわかり、議論の活発さが可視化できます。次のステップでは、オンラインでワークショップを行います。学年、地域、性別もバラバラに4人1組のチームを事務局側で組みます。ここでも1つのテーマに対して4人で議論し、時間内に考えをまとめて発表します。2つのステップを経ることで、ネットコミュニケーションリテラシーを自然と身につけることとなります。また、それぞれの考えの違いなどにも気づきを得る経験を積みます。

### ■「すらら アクティブ・ラーニング」プログラム構築の狙いと今後の展望

株式会社すららネット 「すらら アクティブ・ラーニング」 責任者 坪田 未歩

すららネットでは、どのような学カレベルの子どもでも分かるようになる、できるようになる最先端技術を活用した学習教材の開発をしています。アクティブ・ラーニングは学校の授業でも行われますが、ほとんどが1日で完結し、見知った仲間と行うものが多くあります。しかし、社会に出てプロジェクトを遂行する時は、1日で終わることはなく、初めてともに働く人との関係性構築が必須です。そこで「すらら アクティブ・ラーニング」では、解のない課題に、初めて会う仲間と取り組み、数か月かけて議論し考え、実行して検証して結果をまとめるなど、社会に出て実践できる内容にしています。それを無理なくやり切れるようにするため、プログラム設計には当社の「スモールステップでつまづきをなくす」ノウハウをふんだんに盛り込んでいます。

今後は、海外に住む学生や子どもたちとの国境を超えたディスカッションを実現するなど、よりスケールの大きな学習体験を届けていきたいです。また教科学習との連携を強め、日ごろの教科学習で学んだ知識の実践・応用の機会としてアクティブ・ラーニングイベントを利用いただけるように、プログラムの改良をしていきたいと思ひます。