



NEWS RELEASE

株式会社 すららネット
2022年9月22日

すららネット、経済産業省「未来の教室」実証事業に採択 学習状況のデジタル化とデータ一元化による 効果的な指導と学習を検証

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、経済産業省の2022年度「未来の教室」実証事業者に選定されました。今年度は、教育データ利活用の中でも複数のデータ連携をテーマに、「学習 e ポータルと日常の学習ログの連携によるユースケースの創出」の実証に取り組みます。

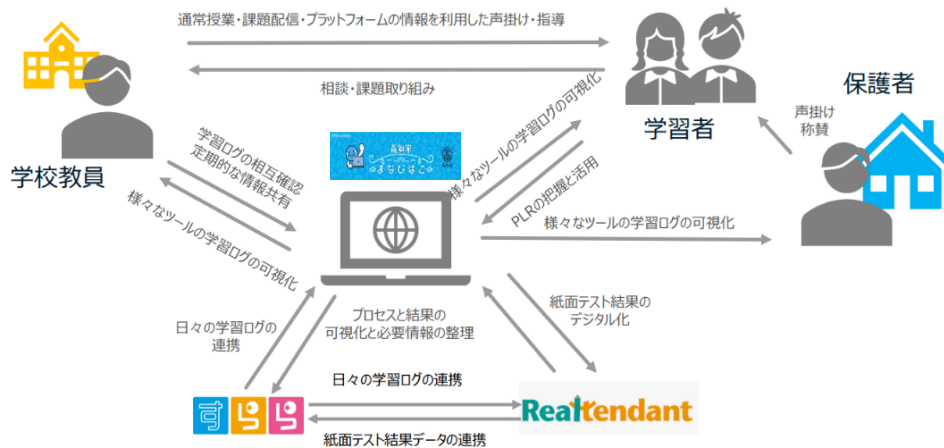
今年度の「未来の教室」実証事業は、高知県の県立高校と新たな取り組み

経済産業省が2018年より推し進めている「未来の教室」とは、様々な個性の子ども達が、未来を創る当事者(チェンジメイカー)に育っていく学習環境の構築実現に向けた取り組みです。すららネットでは、「未来の教室」実証事業でこれまで長野県坂城高等学校でテーマを発展させながら実証事業に取り組んできました。今年度は、高知県立高知丸の内高等学校を実証フィールドとして、指導者の負担削減及び e ポータルに集約されたデータを用いた、学習者への声掛け・指導の方法とテスト・日々の学習の連携の効果性の証明を行います。

日々の学習と定期テスト結果との連動、一元化で効果的な指導・学習を検証

今回の実証事業では、高知県教育委員会が独自で開発・運用している学習支援プラットフォーム「高知家まなびばこ」を通じて、異なる学習ソフトウェアのデータの管理、活用を行います。日々の学習は、当社の ICT 教材「すらら」を活用し、スタディログの収集を行います。定期考査に対応する範囲の学習課題を授業内や宿題で行い、学習者にとっては効果的でわかりやすく、指導者にとっては業務負担が少なく個別最適な指導が可能となります。紙による定期テストや小テストは、大日本印刷株式会社(DNP)が開発・提供しているサービス「リアテラント®」を活用し、指導者の採点負担軽減とデータの可視化による指導への反映を行います。アウトプットのデータ化を行うことで、学習者の理解度に応じた個別最適化された指導・学習が実現できます。これらのことにより、指導者は業務負担の軽減に加え、1つの画面に可視化された生徒一人ひとりの情報を効率よく得られるため、個々の状況に合わせた丁寧な指導が実現できます。学習者は、データ化されたテスト結果に応じて苦手な箇所を「すらら」で再学習を行えるので、効率良く精度の高い学習が可能になります。さらに指導者から個別にサポートや励ましを受けられ、モチベーションアップや維持につながります。

<実施内容イメージ>



指導者の業務削減、評価軸の転換と学習者の自己調整学習促進を目指す

紙テストの採点をデジタル化し、データを共有・活用可能にすることで指導者の作業負担軽減に加え、一人ひとりの生徒の理解度・進捗に合わせた指導へと働き方が変わります。さらに日々の学習状況もスタディログで把握できるため、定期テストなどの紙のテスト中心の評価から、学力向上や学習過程に対する評価へと、評価軸の転換が進められると考えています。

一方学習者は、日々のスタディログやテスト結果を用いた個別最適化された学習機会と、それに応じたサポートを受けられるようになります。自分自身の立てた目標を達成するために、自分の学習に対する意欲や学習方法を自ら観察、調整し、効果的に学習を進めていくことができる自己調整学習の促進が期待できます。

あるべき姿に向けた、解決すべき課題へのチャレンジ

GIGA スクール構想で IT 機器の導入が進みましたが、学校では指導者が学習ログの蓄積、連携が日常的に利用できていない状況にあります。また、連携されたデータについても、普段使いできる粒度や加工法は不明確です。加えて、指導者が利用しやすいデータにするためのユースケースも不明確です。

このような課題に対してすらネットでは、今回の実証事業で日常的なデータの連携とその連携が意味ある利用につながるような粒度・加工法の検証にチャレンジします。そして指導者の働き方の改善に寄与し、学習者に真の学力を身につけ、生きる力を得る学習機会を本気で考え提供し続けていきます。

■「未来の教室」実証事業について

経済産業省は、『「未来の教室」ビジョン(2019年6月)』を踏まえ、様々な個性の子ども達が、未来を創る当事者(チェンジ・メイカー)になるための学習環境づくりを目指し、1. 学びの探究化・STEAM化、2. 学びの自律化・個別最適化、3. 新しい学習基盤づくりを柱に、2018年度より実証事業に取り組んでいます。「未来の教室」ってなに? (「未来の教室 ~learning innovation~」 <https://www.learning-innovation.go.jp/about/>)



■AI×アダプティブラーニング教材「すらら」

「すらら」は、小学校から高校までの国語、算数／数学、英語、理科、社会 5 教科の学習を、先生役のアニメーションキャラクターと一緒に、一人一人の理解度に合わせて進めることができるアダプティブなeラーニング教材です。レクチャー機能、ドリル機能、テスト機能により、一人一人の習熟度に応じて理解→定着→活用のサイクルを繰り返し、学習内容の定着をワンストップで実現できます。初めて学習する分野でも一人で学習を進めることができる特長を生かし、小・中・高校、高等教育機関、学習塾をはじめ、放課後等デイサービス等においても活用が広がっています。



■「リアテンドント®」

大日本印刷株式会社 (DNP) が開発・提供しているサービスです。先生が自作したテストの採点・集計をデジタル化し、業務負担を削減します。採点と同時に自動集計された学習データから、指導が必要な生徒を見つけ、指導すべき学習課題を分析することができます。分析結果をもとに、子どもたち一人ひとりの学習課題に応じて指導することで、子どもたちの学習効率を上げることが可能になります。



■高知県が独自開発した学習支援プラットフォーム「高知家まなびばこ」

全国で初めて高知県教育委員会が独自で開発した、学習支援プラットフォームです。文部科学省が開発している、児童生徒が学校や家庭において、学習やアセスメントができる CBT システム「MEXCBT(メクビット)」や、様々なデジタル教材などを連携させるハブとして開発されました。これにより、スタディログを蓄積して児童生徒や教員に適切にフィードバックすることで、個別最適な学びの実現を目指しています。

