

生徒用トップ画面デザイン刷新など 生徒も先生もさらに使いやすく ICT教材「すらら」、大幅アップデート

株式会社すららネット（本社：東京都千代田区、代表取締役：湯野川孝彦）では、AIを活用したアダプティブな対話式ICT教材「すらら」を、2023年3月21日より、生徒も先生もさらに使いやすくアップデートします。

今回のアップデートでは、児童生徒が使う生徒画面のトップ画面のデザイン刷新を中心に、個々の学習方法に合わせて操作性を高めたほか、先生が利用する学習管理画面では、業務軽減につながるよう機能性と利便性を高めました。



生徒画面デザインの刷新など個々の学習方法に合わせてより学びやすく まずは希望者^(※)のみ、反応や要望を受け9月に新画面への全面切り替えを予定

すららネットでは、これまでにいただいたお問合せや学習ログの内容を分析した結果、「すらら」ユーザーの学習方法のタイプは大別すると、先生または児童生徒自身が「学習計画」を立てて学習、「教科書」の順番で学習、ゲーミフィケーション機能を利用して自律的に学習、であることが分かりました。そこでこの利用法に合わせ、児童生徒が希望する学習へとすぐにページ移動できるようにするため、トップ画面を中心としたデザインの刷新など、3つのポイントでリニューアルします。

なお、今回の新生徒画面は希望者^(※)のみにご提供します。お使いいただいた感想や要望を反映させ、新しい機能を追加して 2023年9月に全ユーザーを対象に新画面への切り替えを行う予定です。

※塾や学校等で利用されている児童生徒は、在籍している塾や学校の先生からのお申込を受けたのち、新画面をご提供します。また、個人申込で利用されている児童生徒は、2023年5月頃に新画面への一斉提供を予定しています。

「生徒画面」刷新① よく使われる学習への入口をよりわかりやすくトップ画面を整理

ログイン後のトップ画面は、児童生徒が自分で学習をするための入口です。ここでは「すらら」で提供している「単元リスト」「体系図」「教科書」「テスト」「その他」の5つの学習方法から、自分が学習したい方法が一目でわかるようにしました。

「生徒画面」刷新② 生徒の学習方法に合わせた画面への切り替えを可能に

さらにログイン後のトップ画面では、学習目標から選んで学習をする生徒に向け、タブによって画面切り替えができるようにしました。先生が児童生徒に配信をした目標、または児童生徒が「学習計画をたてる」から自分で目標をたてて学習をする場合の入口となります。

「生徒画面」刷新③ 従来の単元リストと体系図に加え、教科書の並び順からも学習可能に

「すらら」では、根本理解のために体系的に学べるよう、教科書とは異なった独自の配列で学習内容を構成しています。今回のリニューアルでは、従来の単元リスト、体系図に加え、学校の学習と連動しやすくするため、教科書の並び順からも学習できるように改修しました。「学年」と「教科書」を指定することで、現在学校で利用している教科書の並び順で学習することができます。

目的にあわせて使いやすく管理画面の機能性、利便性アップ 先生の業務軽減を一層促進

クラスや学年などの集団の集計データを分かりやすく、ひと目で確認できることはICT教材を活用することのメリットです。先生方が目的に合わせてより使いやすくなるよう、機能性や利便性を向上させました。これまで以上に業務の軽減を促進します。

「学習管理画面」改修① 生徒一覧、グループ一覧の分割

これまでの生徒一覧に加え、グループ一覧ができる機能を追加します。生徒一覧は、生徒一人ひとりを詳細に把握しきちんと分析したい時に便利です。一人ずつ目標進捗や教科書単元に対応する学習の進捗が可視化され、概要を一覧で見ることができます。

グループ一覧は、全体の進捗を俯瞰的に把握や、グループ間の比較がしやすい画面です。グループごとに配信した目標を抽出するなど可能です。

「学習管理画面」改修② ラーニングデザイナーのユーザビリティ向上

ラーニングデザイナーは、先生や生徒自身が課題として取り組ませたり、苦手な単元をオリジナルにカスタマイズしたり、課題学習をすることができる、「すらら」に搭載されている機能です。この課題作りが従来の操作に加え、操作に不慣れでも手軽に課題作りができるように機能改善をしました。

「学習管理画面」改修③ 目標一覧機能の利便性向上

「すらら」では、児童生徒個人及びグループごとに目標を設定して課題を配信する機能があります。いつ、だれにどのような目標名で課題を配信したか、感覚的な操作でも確実に進捗確認や内容の振り返りができるようになり、利便性がより向上しました。

時代やニーズに合わせて進化・深化し続ける「すらら」

2007年にサービスの提供を開始して以来、業界の最先端を走り続けている「すらら」は、デジタル教材から今や学習プラットフォームへと成長、時代の変化や教育現場のニーズに合わせて常に機能やコンテンツを進化させ続けています。また、学力観の変化にもいち早く着目し、21世紀型スキルの習得につながる「アクティブラーニング」や、点数ではなくがんばりを評価する「すららカップ」という誰もが参加できる独自のイベントも展開しています。

すららネットでは、子どもたちを中心にした格差のない学習環境の提供に向け、外部との連携も視野に入れ新しい機能やシステム開発、コンテンツの拡充を引き続き進めていきます。