

“教育のゲーミフィケーション”を具現化！クラウド型学習システム「すらら」 ICTを活用した社会人基礎力を養うアクティブ・ラーニングを学習塾や中学・高校で実施 「すららソーシャルラーニング」最優秀チーム決定

小中高生の意見レポート vol.2 テーマ:宿題は廃止すべきか

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、「すらら」を学習している小中高生を対象に ICT を活用したアクティブ・ラーニング（※1）として「すららソーシャルラーニング」を開催し、栃木県の学習塾「まんてんキッズ 那須塩原教室」のチーム名「Iラブ那須 チーム Green Jr」を最優秀チームに決定しました。

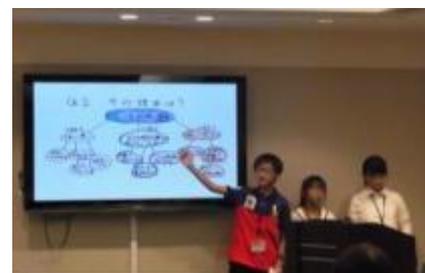
（※1）アクティブ・ラーニング

教員による一方的な講義形式の教育とは異なり、学修者の能動的な学修への参加を取り入れた教授・学習法の総称。発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等が含まれるが、教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワーク等も有効なアクティブ・ラーニングの方法である。（参考：文部科学省）

「すららソーシャルラーニング」とは、ICTを活用した「アクティブ・ラーニング」や「協働学習」型のイベントです。独自のソーシャルネットワークワーキングツールを利用することで、全国各地で「すらら」を学習する様々な学年のユーザーが同じ場でともに意見を交わし、その後、同校舎内の3名でチームを結成、WEB上で出された意見を参考に課題に対するチームの意見を導き出します。日頃「すらら」で身につけた「基礎学力」に加え、それを活かす為の「社会人基礎力（情報収集力・分析能力・課題発見能力・課題解決能力といった正解のない課題を解決する力）」を身につけることを目的に開催しています。

今年5月23日（土）から8月29日（土）まで、「宿題は廃止すべきか」をテーマに開催した本イベントにおいて、最優秀チームは栃木県の学習塾「まんてんキッズ 那須塩原教室」のチーム名「Iラブ那須 チーム Green Jr」に、優秀チームは山梨県の学習塾「study garden アスミラ」のチーム名「Show New 道」と、兵庫県の学習塾「向田塾」のチーム名「向田塾 in 淡路島」に決定しました。

今回、ソーシャル・ネットワークワーキングツール上では、自分の意見を書き込むだけにとどまらず、他人の意見に対し、質問や賛成・反対意見の書き込みが多く、議論を深めていく様子が見られました。提出されたレポートでは、宿題は廃止すべき・すべきでないという両方の意見が見られましたが、自分側の結論に固執せず、多面的な視点で論理展開がなされていました。また、多くのレポートで現状の問題点の指摘やより良いアイデアの提案がなされ、深いレベルまで考察できており、チームで話し合い協働学習した過程がレポートから伝わってきました。



▲発表会の様子

【「すららソーシャルラーニング」イベント開催概要】

- 開催期間：2015年5月23日（土）～2015年8月29日（土）
- 参加対象：すららで学習している小中高生
- チーム編成条件：同校舎内の生徒3名
- 審査員：慶應義塾大学 教育経済学者 中室牧子氏
（イベント監修・特別審査員）、すららネット
- テーマ：「宿題は廃止すべきか」
- イベントの流れ

step1. 学習課題に対し出題される質問に個人でオンラインシステム上に回答。

step2. 同校舎内の生徒3名でチームを結成後、先生に依頼しエントリーをする。

step3. 個人回答を参考に、最終的な意見やなぜそのような結論にしたのかの理由をチームでレポート作成し、提出。

※レポートの形式は、紙でもデータでも可。

step4. レポート提出チームから、優秀チームが決定。

step5. 優秀チームは、Web会議システムを使った発表会に参加。

step6. 発表会。最優秀チーム決定・表彰。



▲Web上での議論の様子



▲レポート作成に取り組む生徒の様子

■最優秀賞 チーム名：I ラブ那須 チーム Green Jr

(まんでんキッズ那須塩原教室 所在地：栃木県 小学生3名)

○子どもたちの意見 (一部要約)

「学校の宿題があったら良いか、ない方が良いか」を今まで考えたことがなかった。なぜなら「宿題は毎日の生活習慣のひとつ」だからだ。

宿題はあったほうが良いと思うか、無いほうが良いと思うか、(自分たちの周りの) 小学校5~6年生に聞いたところ、「あった方が良い」と「ない方が良い」が半数ずつであった(n=72)。ない方が良い理由は、体に悪い・自分の好きなことができなくなる・面倒だからといった意見が多い。また、あった方が良い理由は、自分のため・将来好きな仕事ができる、という意見が出て将来のことをみんなが考えていることが分かった。

結論としては、宿題はあったほうが良く、やる気が出る宿題が効果的だと思う。例えば、いろいろな体験学習に参加する・自分のためにも友達のためにもなる宿題・楽しめるような宿題といったものが考えられる。

○講評

審査員一致でプレゼンテーションのレベルが高かった。データを自分でとって、それを分析していたことが、高い説得力を持たせていた。また、各国の事情もきちんと調べることができており、非常に短い時間の中でも、ドキュメンタリーを見ているような感覚があった。小学生にこんな事ができるのか!と感激するようなレベルの高さでした。

■優秀賞(全国二位) チーム名：Show New 道

(study garden アスマラ 所在地：山梨県 高校生3名)

○子どもたちの意見 (一部要約)

1番良いのは宿題などなくても生徒が自主的に学習する状態だが、現実的には誰もがそうできるわけではない。よって私たちが思う理想の宿題制度は、まず宿題が要らないという者を募り、明確な理由があれば課さず、課す者には個人に合ったレベル・量を与えるものだ。

しかし、理想と現実にはギャップがあり、一人一人に合わせた宿題を課すのは先生側に対して多大な負担となる。宿題は本来、生徒の学習を手助けするものであったはずである。しかし、答えを写して提出する者、目的が終わらせることにすり替わってしまう者もあり、宿題としての機能を失っている。私たち生徒の勉強が勉強としての効果をもたらすための一番の近道は、好きという感情である。

そこで、宿題は廃止せず、新しい宿題の道 (ICTを活用した個々人に合った宿題/反転学習といった授業内容の改革) の開拓を行うことを提案したい。

○講評

いろいろな工夫が発表の中に見られた。高校生だけあって、プレゼンテーションの仕方もこなれていた。何よりもよかったのは、最後に「結局は、どうすべきか?」という点につっこんで具体的に発表できていた点。社会に出たときも、「結局はどうか? どうすべきか?」という、大人の世界でも抜けがちな部分を自分たちなりのソリューションを示すことができていたことが非常に大きな評価ポイント。

■優秀賞(全国三位) チーム名：向田塾 in 淡路島

(向田塾 所在地：兵庫県 中学生3名)

○子どもたちの意見 (一部要約)

宿題は廃止すべき。自主的にする方が、やらされるより頭に残る。自ら勉強に取り組むことで自信がつき、迷いが少なくなり、達成感が味わえる。宿題のない国フランスでは自分の好きな事を追求するような方針であるが、それは人に命令されるような仕事はこれからの時代必要が無くなり、考えることが大切になってくるからだと考えられる。自分からする勉強には、目標などの勉強の意味があると思う。してもしなくても良い状態で、自主的に勉強する習慣がなければ、学校を卒業したら勉強をしない人になりそうに思う。

○講評

画用紙を用いて、質問形式でやりとりしながらの発表で、聞く人に配慮された、聞きやすいかつユニークな発表で楽しく聞くことができた。最終レポートの段階で用いていた図や表が非常に良く出来ていたの、それを発表でも見せることができていれば、もっと良くなっていた。

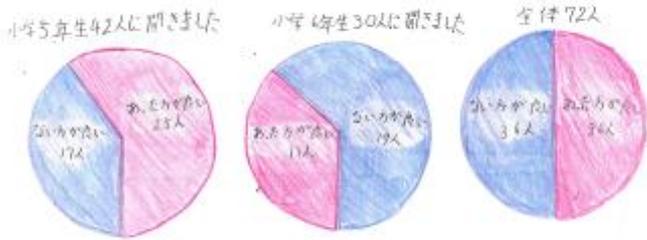
【参考資料】

以下、最優秀賞のIラブ那須 チーム Green Jr の提出レポート一部抜粋です。

はじめに...

学校の友達に「学校の宿題があたほうが良いか、ないほうが良いか」と宿題を話題にする人は多い。それに今まで自分達も考えた事がなかった。なぜなら「宿題は毎日生活習慣のひとつだし学校=宿題だから」と思う。今回のテーマをもとに学校の友達の見解や海外の宿題事情を調べながら「宿題の意味」を考えていきたいと思います。

Q「宿題はあ、たほうが良いと思いますか？」
ないほうが良いと思いますか？」



結果

小学5年生と6年生と比べて、5年生の方が「あ、たほうが良い」の意見が多い。
小学6年生の方が5年生と比べて「ないほうが良い」の意見が多い。
全体であわせることすらも同じになった。

世界の宿題事情(夏休みの宿題)

国の名前	宿題があるかないか	宿題の内容
アメリカ	ない	アメリカは宿題はない。学校の宿題を中絶しているから。宿題はともかく、やることは、学校のワークの宿題。 「(夏休みの宿題)」
スウェーデン	ない	宿題はないが、学校でワークをやって、ドリルも授業をする。 小学校の宿題は、読書の宿題や絵の宿題、理科の宿題がある。
韓国	ある	宿題の量が日本の宿題よりも多く、宿題をこなすのが大変。 家庭学習
英国	ない	宿題がないが、ドリルやワークを新しく習得する必要がある。宿題としてワークは、国語の宿題。 宿題に課外活動を入れている。 宿題の内容は、ドリルやワーク、ドリル宿題、ドリル宿題、ドリル宿題。
日本	ある	ドリル(教科書)ワーク、自由研究、自主学習、宿題。

全体のまとめと感想

学年によって、宿題があるかないかの意見が分かれることに気付いた。今度、ほかの学年も調査してみたいと思った。

海外の国の宿題の内容も分かって、その国の様子が見えてきた。

アンケートを取って、グラフにしてみると、意外な結果が出て、おどろいた。

やる気が出る宿題が効果的だと思う。



いろいろな体験学習に参加する

自分のためにも、友達のためにもなる宿題

楽しめるような宿題

結論 → 宿題はあ、たほうが良い。

※最優秀チーム・優秀チームの全レポートがご覧になりたい報道関係者の方は1ページ目に記載しております。問合せ先までご連絡ください。

■クラウド型学習システム「すらら」とは

【学習範囲】 小学校高学年～高校3年生までの学習指導要領に準拠

【対応教科】 英語・数学・国語

【利用者数】 約28,000名（2014年5月末現在）

【特徴】

○Point 1 スモールステップでわかりやすいインタラクティブ授業

1つの単元は10から15分程度で、小さな階段を少しずつ上るような構成。

しかも授業は一方的ではなく、随所で先生役のキャラクターが問いかけを行い、問題に答えていくというインタラクティブスタイル。そのため、飽きることなく、適度な緊張感を持続し、楽しみながら学習を進めていくことが可能。

○Point 2 難易度調整や弱点診断ができる演習ドリル

一人ひとりの理解度に応じて出題される問題の難易度を調整する「出題難易度コントロールシステム」を搭載。「簡単すぎず難しすぎない」問題が出題されることで、達成感を感じ自信を深めながら、学習を進めることが可能に。また、何がわからないから問題が解けないのか理由を探る「弱点自動判別システム」も搭載。

○Point 3 現役の塾の先生による手厚いフォロー

いつまでどこまでの学習をするかといった「月1回の目標設定」や、つまづいているところがないか「週1回程度の電話やメールでの進捗確認」など、継続して取り組めるよう現役塾講師がフォロー。また、クラウド型学習だからこそ、学習内容や正答率・解く速さなども詳細に把握できるので、お子様一人ひとりに応じたきめ細やかな学習指導が可能。

<参考>これまでのeラーニング教材の大半は以下の3パターン

1. 動画配信型：カリスマ講師のレクチャービデオを視聴するタイプ
「理解」にはすぐれているが「反復」の部分がないためやりっぱなしになってしまい、実力が身につかない傾向がある。また、一方的な説明となるため、比較的意識の高いお子様でないと、集中力が続かない。
2. 問題集型：問題集の結果をパソコンに打ち出して結果分析をするタイプ
「定着」にすぐれているが「理解」の部分がないため、学力の高い生徒でないと一人で学習を進めることが困難な傾向がある。
3. ゲーム型：携帯用ゲーム機などを使って学習するタイプ
非常に楽しく学習できるが、単語など反復による暗記系が中心で、体系的な学習には不向き。

「すらら」はこうしたそれぞれの短所を補い、長所を相乗効果的に組合せた、理想の"次世代型教育システム"です。

■すららの「ゲーミフィケーションの要素」

- ①他のユーザーと「総学習時間」や「クリアユニット数」で競い合う緊張感
- ②キャラクターによる対話形式で根本理解を深める本格的なレクチャー
- ③ドリルパートにて、生徒ごとにカスタマイズされた問題を解き、各ステージをクリアするという快感

▼ログイン後の「すらら」TOP画面

- 努力指標（学習時間・クリアユニット数）におけるランキング
- 学習レベル：「累計総学習時間」「累計総クリアユニット数」によって自分のステータスが、ランクアップする仕組み
- 今日の目標一覧：自分or先生が設定した目標ユニットが表示される
- クリアユニット数の推移

■株式会社すらら ネット 会社概要

- 設立：2008年8月 ○ 資本金：11,325万円 ○ 所在地：東京都千代田区内神田
- 事業内容：クラウド型学習システムによる教育サービスの提供および運用コンサルティング、マーケティングプロモーション及びホームページの運営
- 会社URL：<http://surala.jp/>