

人工知能×アダプティブ・ラーニング！クラウド型学習システム「すらら」 第12回「すららカップ」7月1日より開催 目標設定と達成する力を養う「がんばる！宣言」を実施

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、クラウド型学習システム「すらら」の利用者が努力量を競う大会「すららカップ」を2016年7月1日（金）より8月31日（水）まで開催いたします。

今回で12回目を迎える「すららカップ」は、偏差値や点数ではなく「総学習時間」や「総学習量」といった、“どれだけ努力したか”の努力指標で、学年やエリアを問わず、全ての「すらら」利用者同士が競い合う大会です。

従来の学習に対する評価は、勉強に費やした努力が目に見える形で残らなかったため、偏差値や成績などの結果でしか評価ができず、勉強の得意な子どもしか、勉強における成功体験を得ることができませんでした。しかし、「すらら」では学習時間や学習量が記録に残るため、一人ひとりの積み重ねた努力を正当に評価することが可能です。

教育経済学の分野においても、近年、報酬や評価を「成果（アウトプット）」より、「努力（インプット）」に対して与えるほうが、学力向上に高い効果があることが実証されています。

また今大会では、「目標を立て、実行し、達成する」という一連の行動を評価し、21世紀型スキル（※）の向上を狙いとして、新たに「がんばる！宣言」を行ないます。

「がんばる！宣言」は、立てた目標をしっかりと達成できたことを評価することを目的に、事前に「すららカップ」への決意表明をしたうえで、チャレンジW30賞（下記のすららカップ概要をご参照ください）を達成した生徒に、通常達成するよりもランクアップした賞品を授与して表彰するものです。

加えて、前回に引き続き、チーム対抗部門において、チームで協働する力を養うことを目的に、入賞に向けた目標学習時間の設定、学習計画の設計、進捗管理、結果の振り返りや次の行動改善をチームで行わせます。すららネットでは、目標設定や進捗の振り返りを書き込むことで管理できるフォーマットを提供します。

すららネットでは、今後も教育に携わる企業として、利用者様の学習をサポートできるよう、教材・企画の開発に力を注いでいきたい、と考えております。

※21世紀型スキル：思考力、問題解決力、コミュニケーション能力など、IT化、グローバル化が進む社会で活躍するために必要とされる力の総称。

【第12回すららカップ概要】

- ◆実施期間：2016年7月1日（金）～8月31日（水）
- ◆対象学年：問わず
- ◆科目：英語・数学（算数）・国語
- ◆範囲：小4～高3の履修範囲
- ◆開催部門・審査基準：
 - 個人部門（総学習時間・クリアユニット数の全国上位各20名）
 - 小学生ランキング（小学生ユーザの、総学習時間の全国上位3名）
 - チャレンジW30賞（ひと月30時間以上の学習時間を2か月連続で達成、もしくは、期間中毎日1ユニット以上の学習を達成の、いずれかに該当した全ユーザ）
 - チーム対抗部門（3名1組によるチームの、総学習時間・クリアユニットの全国上位各20チーム）
- ◆賞品：（個人／チーム対抗部門）※その他部門でも各賞品を用意
 - 1位：iPad mini2、2位：バッグ（CHUMS） 3位：3D VRメガネ
- ◆最終結果発表：2016年9月予定



■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（算数）・国語

【利用者数】 約33,000名（2016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

いつまでに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、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、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“アダプティブ・ラーニング”機能

生徒の解答結果から独自のアルゴリズムにより苦手部分を分析・特定し、生徒それぞれに最適化した学習すべき解説や問題を自動で提示する機能。学習者が苦手分野を自分で克服できるようにする。

■「すらら」における“人工知能”

AIが生徒の学習データに基づき先生の替わりに生徒と対話を行う機能「AIサポーター」を搭載し、生徒のモチベーションに与える効果について慶応義塾大学 中室牧子研究室と共同研究を実施中。

■ 株式会社すらら ネット 会社概要

- 設立：2008年8月 ○ 資本金：13,795万円 ○ 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/>
- 受賞歴：
 - ・第9回日本 e-Learning 大賞 文部科学大臣賞(2012年)
 - ・Japan Venture Awards 2014 中小機構理事長賞(2014年)
 - ・第2回「日本ベンチャー大賞」社会課題解決賞（審査委員会特別賞）（2016年）
 - ・第8回「千代田ビジネス大賞」大賞(2016年)