

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13回「すららカップ」1月1日より開催 学習習慣が身につけていない生徒の学習意欲向上を目的とした部門を新設

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、以下すららネット）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2017年1月1日（日）より2月28日（火）まで開催いたします。

今回で13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」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。

今大会より「スタート10賞」を新設します。これは、すららカップ開催期間中に10時間以上学習した全ユーザーが受賞対象となる、少し努力するだけで誰でも受賞可能な賞で、学習習慣が身につけていない生徒に対しても学習目標を達成し、成功体験を提供することを目的としています。

これまで「すららカップ」では、非常に少ない時間しか学習しない生徒達も一定数存在しています。彼らは学習習慣があまり身につけておらず、学習意欲も低い傾向にあります。そういった生徒達にきっかけを与え背中を押すことができればと考え、「スタート10賞」を新設することにしました。

近年、結果を出すためには、生まれ持った才能ではなく、「意欲」、「忍耐力」、「粘り強さ」といった「非認知能力」が重要であると言われていています。それを鍛えるためには、努力を測り、評価することが有効であると言われていています。努力指標の大会である「すららカップ」では、開催期間の2ヵ月で100時間を超える学習ができるようになるといった、学習意欲、習慣を身につけた生徒が多くいます。このような努力の積み重ねは、多くの場合、学力向上に結びつくという結果にもつながっています。

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。

【第13回すららカップ概要】

- ◆実施期間：2017年1月1日（日）～2月28日（火）
- ◆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（総学習時間の全国上位20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ー）

スタート10賞（期間中10時間以上学習した全ユーザー）

チーム対抗部門（3名1組によるチームの、総学習時間の全国上位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：大型クッション（Yogibo Pod） 2位：“チェキ” instax mini 90 ネオクラシック

3位：コーデュラ®バッグ

- ◆最終結果発表：2017年3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 38,000 名（2016 年 10 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」で、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）