

## 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」 努力指標の学習大会第13回「すららカップ」結果発表

小学3年生からの英語必修化を前に小学生の英語先取り学習が増加  
小学1年生がアルファベット学習から開始し、2ヶ月で中2範囲をクリア

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2017年1月1日（日）より2月28日（火）まで開催いたしました。

「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（小学1年生から社会人まで）が競い合う大会です。「すらら」の利用者が、「努力指標」と「努力の結果である成績向上」を意識することで「やればできる」というマインドセットを醸成することを目的としています。

今回の「すららカップ」では、チーム対抗部門において45校舎、122チームが参加しました。今回、小学1年生の児童が所属する西田学習指導塾（岡山県）のチーム「☆スーパーSSA☆」が2位入賞を果たし、全国ランキング入賞の最年少記録を更新しました。この児童は、中学英語の先取り学習でアルファベットの学習から開始し、期間中の2ヶ月間、1日2時間ペースでほぼ毎日学習し、中学2年生の範囲（英検4級相当）の途中まで学習を進めました。

2020年に外国語（英語）が小学3年生から必修科目となるのを前にして、子どもに英語・英会話を学ばせたい、という保護者からの需要は増加しています。今回の「すららカップ」においても、低学年の生徒を含む小学生に英語の先取り学習をさせるケースが多数見られました。

また、チーム対抗部門の1位は個別指導つばさ塾（新潟県）のチーム「越後姫」でしたが、上位20位を学習塾のチームが独占しており、複数チームが入賞している校舎も多く、校舎全体での学習時間確保のための取り組みが実施されていることがうかがえます。

個人部門において、優勝は新潟県の「個別指導つばさ塾」（新潟県）の高校3年生の生徒で、期間中の総学習時間は242時間におよび、平均すると1日4時間以上学習していることとなります。優勝した生徒以外も20位以内に高校3年生が2名、中学3年生が7名ランクインしており、受験勉強における直前の総復習教材として「すらら」を利用していることが学習データより読み取れます。

加えて、今回より新設した「スタート10賞」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賞で、「すらら」で勉強し始めた生徒や普段から学習する習慣が身につけていない生徒達に学習を始めるきっかけを与え、背中を押すことを目的としています。期間中にログインした生徒の約4分の1が入賞し、受賞者の中には、普段は学習していなかったにもかかわらず大幅に学習時間を伸ばした生徒が多数いたことから、学習意欲の向上に繋がりました。

また、「チャレンジW30賞」は、小学1年生から社会人と幅広い層の61名が受賞しています。

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）

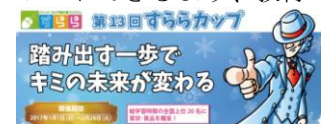
スタート10賞（期間中10時間以上学習した全ユーザー）

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





## ■クラウド型学習システム「すらら」とは

【学習範囲】 小学1年生～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39,000名（2016年12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“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」の人工知能

AIが個々の生徒の学習データに基づき先生の代わりに生徒と対話を行う機能「AIサポーター」を搭載。慶應義塾大学 中室牧子研究室と行った共同研究の結果を受け、「努力を促す声掛け」を中心に変更し2017年4月16日より正式運用を開始予定。生徒の学習意欲の向上や学習習慣の定着を促す。

### ■ 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)