

## 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3回「すららアクティブ・ラーニング」を5月15日より開催 2020年教育改革で必要とされる、「21世紀型スキル」を身につける

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、ICTの活用により学年・地域の垣根を越え、これからの時代を生きるための「21世紀型スキル（※1）」を身につけることを目的としたイベント「すららアクティブ・ラーニング」を5月15日（月）より開催します。

「すららアクティブ・ラーニング」とは、小学校1年生から高校3年生までの「すらら」の全利用者を対象とした、ICTの活用により学年・地域に関係無く1つのテーマについて議論し、「21世紀型スキル」を身につける協働学習型のイベントです。ICTを情報のインプットのみに活用するのではなく、議論やアウトプットにも活用することで、現代のコミュニケーションスキルを磨く機会となっています。

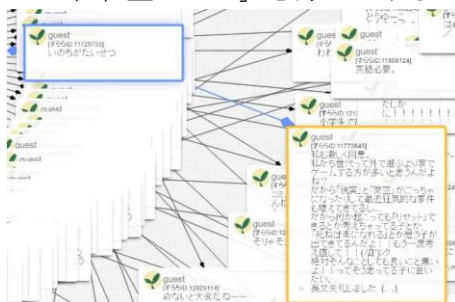
本イベントでは21世紀型スキルの中でも特に、実社会で役立つであろう「主体的に活動設計する力」「異質な他者と関係を築きともに学ぶ力」「解のない社会課題に立ち向かう力」「ネットコミュニケーションリテラシー」の4つのスキルを重視し、真に効果のあるアクティブ・ラーニング（※2）を追求しています。

専用SNS「すららチャットマップ」を用いて個人の意見をWEB上で議論した後、オンライングループワークシステムを利用し、オンライン討論会を開催します。グループは学校や塾といった垣根を越えて構成されるため、異なる学年や地域の生徒の多様な考え方に触れて洞察を深め、コミュニケーション力や協調性を養うことが可能となります。その後、学習塾や学校でチームを組んでレポートを提出してもらい、8月26日（土）に慶應義塾大学でレポートの上位3チームがプレゼンテーションを行い、その模様をWeb中継します。（イベント概要は次ページ参照）

第3回目となる今回のテーマは「人工知能を活用し、社会課題を解決する提案をしよう」です。人工知能の進化した社会で生きることになる子どもたちに、当事者として建設的な議論をしてほしい、という思いから、このようなテーマを設定いたしました。

2020年度の大学入試改革や学習指導要領改訂でも、思考力・判断力・表現力や、主体的に課題を発見し、解決する力を問う方針が打ち出されているように、今後の日本では、子どもたちがIT化・グローバル化の進む社会で活躍するため、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、解のない課題を解決する力が求められます。

すららネットでは、このイベントを通じて、アクティブ・ラーニングという分野でのICT教材の可能性の実証、および、日頃「すらら」で身につけている「基礎学力」に加えて、これからの時代を生きるための「21世紀型スキル」を身につけることができると考えております。



▲すららチャットマップでの議論の様子



▲昨年のイベントの様子

(※1) 21 世紀型スキル：国立教育政策研究所がこれからの学校教育で育成すべきであると提案した、生きる力として求められる日本型 資質・能力の枠組み。「思考力（問題解決発見力、論理的・批判的思考力等）」を中核に「基礎力（言語・数量・情報スキル）」「実践力（自律的活動力、人間関係形成力等）」の三層構造で構成されている。（参考：国立教育 政策研究所）

(※2) 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）

## ■「すららアクティブ・ラーニング」開催概要

○開催期間：2017 年 5 月 15 日(月) ～ 2017 年 8 月 26 日(土)

○参加対象：「すらら」で学習している小中高生

○監修：慶應義塾大学 教育経済学者 中室 牧子 准教授

○テーマ：人工知能を活用し、社会課題を解決する提案をしよう

○イベント内容詳細：

○5 月 15 日(月)～6 月 18 日 (日)：個人の意見を専用 SNS「すららチャットマップ」で議論テーマについての考察を深めるための議題を毎週設定し、独自のソーシャルネットワーキングツールを通じて個人の意見を議論。

### 【議題】

Q1：人工知能はどんなものに使われていますか。

Q2：人工知能のよい点、懸念点は何ですか

Q3：10 年後に人工知能ではどんなことができるようになっていくと思いますか。

Q4：人工知能を使って解決したい課題は何ですか。

Q5：Q4 で出た課題を、人工知能をどう使って解決しますか。

○6 月 18 日(日)：オンライン討論会

オンライングループワークシステムを利用し、地域・学年関係なく組んだグループに対し、「課題」を割り当て、それを解決するための人工知能を考えて発表してもらう。

○6 月 18 日(日)～7 月 14 日(金)：学習塾や学校で組んだチームでレポート作成・提出

○7 月 17 日(月・祝) ～7 月 31 日(月)：優秀チーム審査（3 チームを選出）  
優秀チーム発表は 8 月上旬予定。

○8 月 26 日 (土)：優秀 3 チームによる最終発表会

提出されたレポートの優秀 3 チームが慶應義塾大学でプレゼンテーションを行い、最優秀チームを決定。その模様を Web 中継。

## ■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40,000名(2017年4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」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。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://sulala.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)