

“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」

関東初！東京立正中学校・高等学校が Skype 英会話授業を正規カリキュラムで導入

異文化で生活する先生と Skype を通じ交流し、国際意識を醸成

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、クラウド型学習教材「すらら」、ジュニア向け Skype 英会話授業「おしゃべリング」の提供、運用コンサルティングを行なっています。

このたび、クラウド型学習教材「すらら」の導入学校である東京立正中学校・高等学校（所在地：東京都杉並区、校長：澤田幸雄）は、「おしゃべリング」による Skype 英会話授業を中学1年生全員に開始します。正規カリキュラムにおける Skype 英会話授業の実施は関東の小中学校で初の試みとなります。

「おしゃべリング」は、外国人講師による1回25分の担任制マンツーマン・ジュニア向け Skype 英会話レッスンです。東京立正中学校・高等学校の教師は、通常授業に加えて生徒に「すらら」学習をさせることで英語の基礎能力をより高めさせます。一方、「すらら」を熟知したオンライン外国人講師は、生徒が「すらら」で学習した範囲を事前に把握し、生徒個々の「すらら」の学習進捗に合わせた英会話授業を実施します。

生徒はクラウド型学習教材「すらら」を用いて語彙、英文法、ライティング、リスニングスキルを、「おしゃべリング」で学習機会が不足しがちなスピーキングとリスニングのスキルを中心に養い、総合的な英語力を伸ばさせます。

【Skype を使用した英会話授業開始に至る経緯に関する澤田校長のコメント】

学校として掲げる「グローバル化に対応できる心豊かな人材の育成」を実現する取り組みの一貫として、早期から「読み・書き」だけではなく「話す・聞く」を含む「総合的な英語力」を上達させたいとかねてから考えていました。異文化で生活する先生と生徒個々人が会話をすることで、英語力の向上のみならず、机上の学習だけでは得がたい国際意識の醸成もできます。

また、今回の取り組みによって今後実施予定の海外研修プログラムの質を高めることができると期待しています。

すららネットでは、教育に携わる企業として、アダプティヴラーニングの機能で特許取得している「すらら」やICTを活用することで、今後も皆様のご要望にお応えした教育サービスの提供に尽力してまいります。

※初回授業の取材をご希望の方は、下記までご連絡くださいませ。

〈実施概要〉

- 初回授業予定日：5月11日(月) 15時30分～15時55分
- 対象：32名(2015年度中学1年生全員)
- 実施期間：2015年5月～2016年3月
- 授業実施場所：東京立正中学校 PC ルーム
- 時間：月・水・金曜日 15時30分～15時55分

※生徒を5名または6名の6つのグループに分け、グループごとに上記時間帯に受講する。

1人当たりの受講回数は年10回を予定。

■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>これまでのオンライン学習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「ゲーミフィケーション的要素」

- 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



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：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/>