

“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」

「すららソーシャルラーニング」開催

ICTを活用した社会人基礎力を養うアクティブ・ラーニングを学習塾や中学・高校で実施

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）は、「すらら」を学習している小中高生を対象に ICT を活用したアクティブ・ラーニング（※1）として「すららソーシャルラーニング」を5月23日（土）より開催します。

（※1）アクティブ・ラーニング

教員による一方向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）

「すららソーシャルラーニング」とは、ICTを活用した「アクティブ・ラーニング」や「協働学習」型のイベントです。独自のソーシャルネットワークワーキングツールを利用することで、全国各地で「すらら」を学習する様々な学年のユーザーが、同じ場でともに意見を交わしあえるようになっていきます。「すらら」のユーザーは学習課題となるテーマに関する複数の質問に対し、自分自身の意見を投稿してWEB上で議論し、そこで出された意見を参考に同校舎内の3名でチームを結成して、質問に対するチームの意見を導き出します。優秀賞を受賞した3チームは、慶應義塾大学 三田キャンパスで、全国の「すらら」導入校とWebで中継を結び発表していただく予定です。

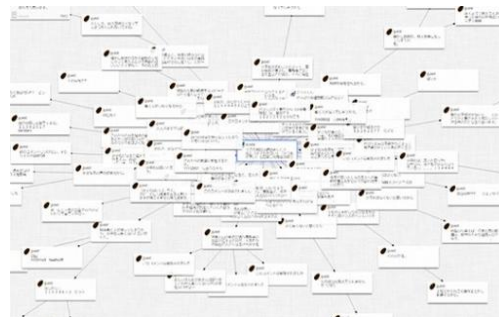
近年、文部科学省ではICTを活用した「アクティブ・ラーニング」や「協働学習」といった課題解決型の授業スタイルが提唱され、課題の発見と解決に向けて主体的・協働的に学ぶ学習を充実させていく、という方針を打ち出しています。今後の日本では、社会人基礎力（情報収集力・分析能力・課題発見能力・課題解決能力といった正解のない課題を解決する力）が必要な力となってきます。

そこで、すららネットでは、日頃「すらら」で身につけた「基礎学力」に加えて、それを活かす為の「社会人基礎力」を身につけるという目的で、「すららソーシャルラーニング」を開催するに至りました。

【「すららソーシャルラーニング」イベント開催概要】

- 開催期間：2015年5月23日（土）～2015年8月29日（土）
- 参加対象：すららで学習している小中高生
- チーム編成条件：同校舎内の生徒3名
- 発表会場所：慶應義塾大学三田キャンパス、および、各導入校様の校舎（Web会議）
- 審査員：慶應義塾大学 教育経済学者 中室牧子氏（イベント監修・特別審査員）、すららネット
- テーマ：「宿題は廃止すべきか」
- イベントの流れ

- step1. 学習課題に対し出題される質問に個人でオンラインシステム上に回答。
- step2. 同校舎内の生徒3名でチームを結成後、先生に依頼しエントリーをする。
- step3. 個人回答を参考に、最終的な意見やなぜそのような結論にしたのかの理由をチームでレポート作成し、提出。※レポートの形式は、紙でもデータでも可。
- step4. レポート提出チームから、優秀チームが決定。
- step5. 優秀チームは、Web会議システムを使った発表会に参加。
- step6. 発表会。最優秀チーム決定・表彰。



Web 上での議論の様子



レポート作成に取り組む生徒の様子

■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・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 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「ゲーミフィケーションの要素」

- 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：11,325 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/>