

“教育のゲーミフィケーション”を具現化！オンライン学習教材「すらら」 北海道初！北星学園女子中学高等学校が反転授業を開始 ～従来の授業内容は自宅で、学校は個人の理解度に合わせて応用問題や協働学習の場～

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、オンライン学習教材「すらら」の提供、運用コンサルティングを行なっています。

この度、オンライン学習教材「すらら」を導入いただいている、北星学園女子中学高等学校（所在地：北海道札幌市中央区、校長：浅里慎也）が、北海道内の私立学校では初となる反転授業を12月10日より開始します。

北星学園女子中学高等学校の反転授業は下記形態で、中学3年生の1クラスで実施します。

- ①家庭（または放課後の情報室）で、オンライン学習教材「すらら」を利用し、教科書を予習
- ②授業の始めに、予習時の疑問点を確認、追加説明を行う
- ③授業内で、通常宿題等で行っている問題や応用問題への取組みや、グループ討議・発表といった学び合いを実施

【北星学園女子中学高等学校による反転授業開始の経緯に関するコメント】

本校では、進路目的別にクラス編成をしています。その中でも目的に差が大きくあり、もっと多くを学びたい生徒がいる中で、一斉授業の難易度設定が難しくなっていました。そこで、反転授業を行い、個人の理解度に合わせて応用問題に取り組ませることで、それぞれのモチベーションを向上させ、学習量も増やすことが出来ると考えました。また、グループ討議・発表や、学び合いの時間を今以上に取ることが出来ると考えています。

反転授業とは、教室で一律講義していた新たな学習内容を、オンライン学習教材などを用いて自宅で予習する一方、教室においては、従来は宿題とされていた課題や、生徒同士で協働学習を行なう形態の授業です。

これにより、自分のペースで予習をすることができ、理解に至らなかった点は授業の際に聞き直しが可能になることに加え、授業で行なう問題演習も個人の苦手部分や実力を考慮した応用問題を個別に出すことが可能となります。

さらに、グループ討議等、今まで時間を割くことが出来なかった事柄を取り入れることが可能になります。

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」を用いて、今後も社会問題解決に向けた教育サービスの提供に尽力してまいります。

※反転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。

【初回反転授業 概要】

<日時>12月10日（火）8:55～9:45

<内容>家庭（または放課後の情報室）で、数学のグラフの移動を「すらら」を用いて事前に学習。

授業では、最初に内容確認を行なった後、参考書を用いて演習問題を個人、およびグループで解く。

<生徒数>24名予定

■オンライン学習教材「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

【ユーザー数】 25,000名 (2013年7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、オンライン学習だからこそ、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：6,285万円 ○ 所在地：東京都千代田区内神田
- 事業内容：オンライン学習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/>