

“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」 「すらら」を活用した反転授業の実施校が拡大

～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に～

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。

2014年度は、オンライン学習教材「すらら」を導入いただいている学校のうち全国5校が、「すらら」を活用した反転授業を実施いたします。

「すらら」を活用した反転授業の実施は、「すらら」が「生徒の自立学習支援」と、先生による「学習状況の把握」という2つの特長を持っていることから、5校で実施することが決定しました。

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学習する一方、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。

オンライン学習教材「すらら」は、学習者にゼロから教えることを目的としたアニメキャラクターによる説明と、数分おきに質問を投げかけるといった集中を切らさない工夫により、初めて学ぶ単元でも家庭で自学自習を可能とするため、「反転授業」の家庭学習教材として、そのまま活用することが出来ます。

また、先生は管理画面で生徒の学習状況をいつでも確認できるため、授業前に家庭学習を終えていない生徒に学習を促すことで、学習忘れの防止へとつながられます。

2013年12月より北星学園女子中学高等学校の中学3年生の1クラスにて「すらら」を活用した反転授業が開始され、成果が見受けられたため、今回の拡大に至りました。

■「すらら」を活用した反転授業実施校

- 北星学園女子中学高等学校（所在地：北海道札幌市）
授業開始時期：2014年4月14日 対象：高校1年生の1クラス 科目：数学
- 広陵高等学校（所在地：広島県広島市）
授業開始時期：2014年5月初旬 対象：高校2年生の1クラス 科目：数学
- 東京立正中学校・高等学校（所在地：東京都杉並区）
授業開始時期：2014年5月12日 対象：高校1年生の1クラス 科目：英語
- 函館白百合学園中学高等学校（所在地：北海道函館市）
授業開始時期：2014年5月末 対象：高校1年生の1クラス 科目：英語
- 高知中学・高等学校（所在地：高知県高知市）
授業開始時期：2014年9月初旬 対象：中学2年生/高校1年生の1クラス 科目：数学

反転授業は、自分のペースで学習を進めることができ、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るため、期待が高まっている授業の形態です。

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。

■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：11,325万円 ○ 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/>