

## “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」 JICA 主催のアジア・アフリカ教育省の ICT 活用研修を担当 2015年11月2日(月)9時30分～11時30分

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、国際協力機構（以下、JICA）がアジア・アフリカ7カ国の教育省担当者を招聘し開催する一連の研修において、学習効果向上に向けた ICT の活用に関する研修部分を担当します。

すららネットによる研修プログラムでは、アジア・アフリカ7カ国の教育省担当者の方にクラウド型学習システム「すらら」を実際に体験いただくほか、eラーニングの活用事例や個々の学力・理解力に係るデータ分析に基づく学習計画の実施の方法に関する講義を実施します。

すららネットは、スリランカにおいてBOP層（※1）の子どもたちを対象とした学習塾を本年5月に2校開校し、当初定員の40%を上回ったことから、さらに9月に2校開校し即日220名を超える入塾申込みをいただくといった好評を得ています。

（※1）「Base of the Pyramid」の略。世界の所得ピラミッドの中で最も収入が低い所得層を指す言葉。約40億人とされている。

今回の JICA 主催によるアジア・アフリカ7カ国の教育省担当者向けの研修は、子どもの学力向上のために公的な教育と民間企業が果たし得る役割や取り組みの工夫を学ぶことを目的に、10月26日から11月13日まで様々なプログラムが実施されます。

参加するのは、モンゴル、ラオス、ネパール、ミャンマー、ケニア、マラウイ、ザンビアの教育省で初等教育の行政、質の向上などを担当する行政官15名です。これらの国では、就学率がある程度高くなったことから、子どもが確かな学力をつけられるような教育の質の改善へとニーズが移行しつつあります。

日本は、OECD 学習到達度調査等において義務教育修了時の学力が世界でもトップグループの一つに数えられることから、開発途上国からの期待が大きく、また、公的な教育に加え、民間企業が子どもの学力向上に大きな役割を果たしてきています。

このような背景を踏まえ、JICA は民間企業との連携を一層強化し、途上国における支援活動を推進してきており、今回の研修は、従来の公的な教育の取り組みに民間企業の取り組みを加え、子どもの学力向上における総合的な取組を学ぶ複数のプログラムで構成された研修として初めて企画されました。すららネットも ICT 活用をテーマとした研修部分を担当するに至りました。

### 【すららネットによる研修プログラム概要】

- 日時： 2015年11月2日（月）9時30分～11時30分
- 場所： JICA 研究所（東京都新宿区市谷本村町10-5）
- 内容： クラウド型学習システム「すらら」の体験、株式会社すららネット代表取締役社長の湯野川孝彦と海外事業担当マネージャーの藤平朋子による eラーニングの活用事例や個々の学力・理解力に係るデータ分析に基づく学習計画の実施の方法に関する講義 等

## ■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 30,000 名（2015 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とい、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と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：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/>