



“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」 インドネシア教育大学付属小学校で2016年2月に授業開始 産学連携による子どもたちの学力達成度強化事業

小中高生向けクラウド型学習システム「すらら」の開発・販売などを行う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、インドネシア共和国で産学連携によるeラーニングを活用した子どもたちの学力達成度強化事業を行なっています。その受け入れ担当機関であるインドネシア教育大学（英語名：Indonesia University of Education 以下、UPI）の附属小学校が2月11日より授業を開始します。

授業は、西ジャワ州の州都であるバンドン市において、UPIの附属小学校 Bumi（ブミ）校で小学校1年から4年生の全生徒305名を対象として2016年2月11日より開始されます。eラーニング学習用の専用教室を作り、35分間授業を週3回実施します。

内容は、インドネシア語に対応したクラウド型学習システム「すらら」を用いて、算数（計算）を数の概念理解など基礎から始め、スモールステップで四則演算を学ぶものとなっています。加えて、挨拶、手洗いなどの日本式教育のマナーも指導します。

また授業開始にあたり、現地の教員に対してすららネットのトレーナーが8日間の研修を行うほか、UPIの数学研究者などのスタッフが研修に参加し、授業開始後のサポートを行います。

インドネシア共和国での産学連携によるeラーニングを活用した子どもたちの学力達成度強化事業は、持続発展可能な産学連携の体系を構築し、学校・塾・家庭でのeラーニングの活用に関する実証、普及活動を行い、将来的にはビジネス活動に繋げる事業で、2015年4月に始動しました。eラーニングにより、教員の質や教材の問題などに左右されることなく、子どもたちの学力達成度を向上させることができると考えます。

さらに、今後は地元の日系大手企業とも連携し、福利厚生の一環として、現地従業員の子ども達を対象とした学習塾のパイロット校も企業内に設置し、試験的に学習を進めていく予定です。

さらに、パイロット校などでの運用で得られた学習ログデータを分析・研究し、教育効果の科学的改善に役立てる事もできると考えています。

それらの結果をもとに、将来的にはインドネシアの公教育において「すらら」を補助教材として活用し数学の質的レベルアップを図る可能性を検討していきたいと考えています。

すららネットでは、「教育に変革を、子どもたちに生きる力を」を理念としており、国内のみではなく、世界に向け、今後も品質の良い教育を低価格で提供することで社会の問題を解決していきたいと考えています。



▲Bumi 校の既存授業の様子

■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（算数）・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、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://surara.jp/>