

“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」 学習活動の設計・管理の新機能「ラーニング・デザイナー」を搭載 ～ICT 教育現場における教師の役割の変化に対応～

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 以下、すららネット）は、オンライン学習教材「すらら」に、教師が個々の生徒に対応した学習活動の設計・管理を簡便に行なうことを可能にする新機能「ラーニング・デザイナー」を4月1日（月）より搭載します。

新機能「ラーニング・デザイナー」は、ICT 教育の中でもオンライン学習教材を用いた教育現場における教師の役割の変化に対応するものです。

具体的には、先生による日々の課題設定のみが可能であった既存の機能に加え、先生が1日単位から週・月・学期といった長期的な学習活動を自由に設計することを可能にしました。さらに、その設計に小テストや学力診断テストのほか、つまづいている箇所の復習を組み込むことも可能です。

生徒画面においては、これまで通り、その日に学習すべき箇所が表示されることに加え、目標一覧メニューから、先生による学習活動の設計の閲覧ができ、生徒自ら課題を追加することも可能です。

▼目標達成状況



設計した学習活動に、「中学総復習」等の分かりやすいタイトルを付けることが可能。クリックすると、設計に含まれている「すらら」のユニットに移動可能。

学習活動の設計に対する進捗状況が一目で把握でき、生徒のモチベーションにもつながるようデザイン。

これにより、教師はPC上で生徒の学習計画をトータルに設計し、進捗確認を行うラーニング・デザイナーとしての役割をより高いレベルで行うことが可能となります。また、生徒画面においては、進捗の様子がビジュアルに表示されることで分かりやすい現状把握や、やる気の醸成にも結びつくように工夫がなされています。

昨今、ICT 教育の拡大により、教師に求められる役割に変化が生じています。生徒への知識の伝達者としてではなく、生徒がいかに様々なデジタルコンテンツを駆使して学ぶかをプロデュースする「学習活動の設計者」としての役割の重要性が高まっている、とされています。

「すらら」を導入している学習塾や学校の現場においても、こういった教師の役割の変化が生じつつあります。このような変化に対応するため、従来の目標設定機能を大幅に強化し、「ラーニング・デザイナー」機能を新たに搭載するに至りました。

今後も、教育に携わる企業として、ユーザー様の学習をサポートできるよう、教材・企画の開発に力を注いでいきたい、と考えております。

NEWS RELEASE

■対話型アニメーション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】 20,000名 (2012年1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、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」の部分がないう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、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」の部分がないうりっぱなしのため、学力の高い生徒でないと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：6,285万円 ○ 所在地：東京都千代田区内神田
- 事業内容：オンライン教材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/>