

## “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」 第10回日本パートナーシップ大賞優秀賞を受賞 ～子どもの教育格差是正のための学習支援活動が評価～

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、学習サポート活動を行うNPO法人アスイク（所在地：宮城県仙台市、代表理事：大橋雄介 以下、アスイク）と、みやぎ生活協同組合（所在地：宮城県仙台市、代表理事 理事長：齋藤 昭子 以下、みやぎ生協）と協働で、「eラーニングによる『まなび場』の展開事業」を実施し、第10回日本パートナーシップ大賞優秀賞を受賞しました。

今回受賞した「eラーニングによる『まなび場』の展開事業」とは、子どもの貧困問題による教育格差を是正するための協働事業で、すららネットがeラーニング教材「すらら」を、みやぎ生協が学習スペースとして店舗の会議室を提供し、アスイクが運営システム作りを行なうものです。

「すらら」の導入により、子どもたちの学習支援を行なうボランティア不足の問題を解消し、少ないスタッフでより多くの子どものサポートを可能にするとともに、ボランティアの力量による教育の質のばらつきも抑えることに成功しました。また、「すらら」はユーザーIDがあれば家庭でも使用可能なため、週数時間程度のサポートだけではカバーできなかった学習時間の増加にもつながることが出来ました。

これらを可能にしたのは、「すらら」が1つの単元は10～15分程度で、小さな階段を少しずつ上るような構成となっており、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であるためです。

日本パートナーシップ大賞は、NPOと企業の優れたパートナーシップ事例を選出し表彰することにより、営利と非営利という本来相容れないと考えられていたNPOと企業の協働が可能であることを示し、その具体例によって「協働」の意味や価値、重要性を社会にアピールし、活性化することにより新しい市民社会・新しい公共の実現に寄与することをめざし、2002年に創設されました。

今回の選考では、子どもの相対的貧困問題という重要な問題を正面から解決しようという社会的な側面や、実際に生徒の募集や学力向上などで成果が出始めている点、同様な活動が仙台市だけではなく全国に広まる拡張性を持ち合わせている点などが評価され、受賞に至りました。

現在、日本では6.3人に1人の子どもが貧困状態にあります。そして、生活保護の受給家庭の約25%が、子ども時代に生活保護を受けており、貧困は次の世代に連鎖すると言えます。

（参照：厚生労働省発表「平成22年国民生活基礎調査の概況」における貧困率15.7%より算出、および、関西国際大学道中隆教授による平成18年度の研究結果）

すららネットでは、今回の協働事業において資金の寄付ではなく、本業のサービスを提供しており、単独ではサービス提供に至らなかった貧困層に対し、高品質な教育を安価に提供していくことが可能となりました。今後も、教育に携わる企業として、所得格差と教育格差の負のスパイラルという社会の問題を解決していくため、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：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/>