

## クラウド型学習システム「すらら」 小中高生の意見レポート vol.1 テーマ: 少子化について

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、「すらら」を学習している小中高生を対象に協働学習イベントを実施しました。今回のテーマである「少子化について」に関して小中高生から集まった意見を公開します。

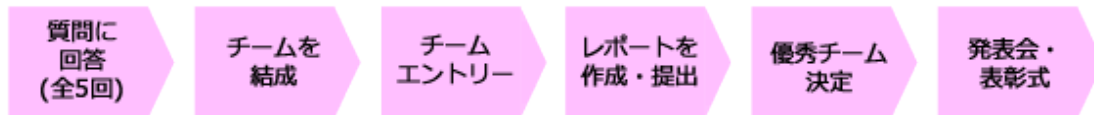
※協働学習とは

数人の小グループで協力し合いながら、共有する課題の達成を目指す学習のことです。

### 【協働学習イベント開催概要】

- 開催期間：2014年10月13日(月)～2014年12月20日(土)
- 参加対象：すららで学習している学生の方
- チーム編成条件：1チーム同校舎内で3人以上
- 発表会場所：各導入校様の校舎(Web会議)
- 審査員：田中 知美氏（世界銀行シニアリサーチエコノミスト）、すららネット
- イベントの流れ

- step1. 学習課題に対し出題される質問に個人で回答。
- step2. 同校舎内の3人以上でチームを結成後、先生に依頼しエントリーをする。
- step3. 今までの個人回答を参考に、最終的な意見やなぜそのような結論にしたのかの理由をチームでレポート作成し、提出。※レポートの形式は、紙でもデータでも可。
- step4. レポート提出チームから、優秀チームが決定。
- step5. 優秀チームは、Web会議システムを使った発表会に参加。
- step6. 発表会。最優秀チーム決定・表彰。



<step1で出題された質問> ※Q2からQ5については自由回答。

Q1. 子どもの数が減っています。これを良いと思いますか？ 悪いと思いますか？

良い：9.03%、悪い：90.97% n=277

Q2. 「少子化が良い」「少子化が悪い」と回答した理由は何ですか？

Q3. 子どもの数が減っている原因は何だと思いますか？

Q4. 子どもの数が減るとどんな問題が起こると思いますか？

Q5. ほかの国では皆さんが出してくれた問題に対して、どのような政策をとっているでしょう？



◀Q2 一部回答

## 【協働学習イベント結果】

- 最優秀賞 チーム名：レジェンド・オブ・すらら  
(つばさ塾 所在地：新潟県 中学1年生1名、高校1年生1名、高校2年生1名)

○子どもたちの意見 (一部要約)

子供の数が減っている原因は、仕事をする女性が増えたからでも、結婚をする人が減ったからとも言いがたい。国の文化や風習にあった政策に取り組み、若い人たちの意識を変えなければいけない。

○田中 知美氏 講評

資料が分かりやすく整理されていた。

ひとつひとつのポイントについてデータをみせて自分たちの意見を述べ論理的な正解が書かれていたので高く評価した。

- 優秀賞 チーム名：カラフルスターズ  
(カラフル学舎 所在地：宮城県 中学3年生2名、高校1年生1名)

○子どもたちの意見 (一部要約)

日本の「少子化」の原因は、結局お金の問題が根深い。「共働き」をしても、親に子育てをお願い出来ない状況の人は多い。そこで、共働きしているが子供がいる、けれども保育園に預けられない、といった場合、地域の元気なおじいちゃんやおばあちゃんたちをお願いすることが出来たら良い。

○田中 知美氏 講評

具体的にどうしたらこの問題を解決できるかまで踏み込んだ議論がされていた。

レジェンド・オブ・すららチームの調べこみがすごく惜しくも最優秀賞を逃したが、政策提言までつなげたところは大変素晴らしかった。

- 優秀賞 チーム名：ドラゴンチーム  
(個別指導 清水まなびの森 所在地：静岡県 中学1年生2名、中学2年生1名)

○子どもたちの意見 (一部要約)

日本がこれから少子化問題で取るべき3大政策は、子育てしやすい環境づくりとして「教育費・出産費の保障」、働きやすい社会にするため「労働基準法見直し」、家族が暮らしやすい社会にするため「社会保障強化」

○田中 知美氏 講評

レポート作成段階で色々と調査をしていたことが伝わってきたが、それがレポートにうまく反映できていなかったのが惜しい。

もっとレポートには色々と情報を盛り込んだうえで、発表を工夫してうまくまとめていくと、更に良い結果になったはず。

【参考資料】

以下、各チームのレポートの一部抜粋です。

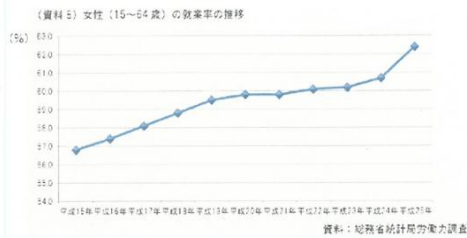
■最優秀賞 チーム名：レジェンド・オブ・すらら

step1 で出題された5つの質問について、本チームは全て検証していますが、以下は「子どもの数が減っている原因は何だと思うか」に関する本チームの意見です。「仕事をする女性がふえたから」、「結婚する人が減ったから」との回答が多くあったのに対し、本チームが検証し、回答を導き出しています。

Q3 子供の数が減っている原因は？

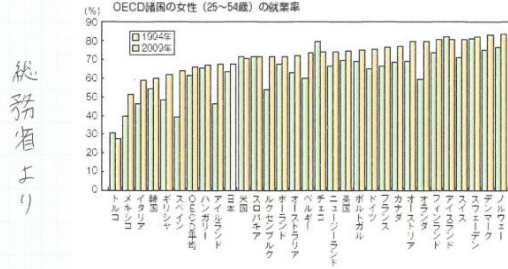
① 仕事をする女性がふえたから (すららアンケートより)

資料1  
女性(15~64歳)の就業率の推移



平成15年は56.8%  
平成25年は62.5%  
急速に女性の就業率が  
ふえていることがわかる。

資料2  
外国の女性(25~54歳)の就業率



先進国と比べると、日本の女性の就業率が  
あまり高くないことがわかった。  
特に、スウェーデン、フランス、ドイツは  
少子化対策に取り組みでいて成功している  
が、就業率は日本より高い。

② 結婚する人が減ったから (すららアンケートより)

資料3  
年齢別未婚率の推移



どの年代も、1975年すぎから未婚率がふえている。特に、女性の25~29歳は30年間で3倍になっている。

資料4  
結婚しなくてもいいと思うかの意識



若い人は、結婚しなくても満足のある生活ができると考えている。特に30代の女性は半分近くの人が、そう思っている。50代をすぎると意見が逆転する。

チームの意見

アンケートでは「仕事をする女性がふえたから」が多か、たが、外国と比べると就業率が高くて出生率の高い国はある。また、フランスのように結婚しなくても保障があれば出産率を上げることできる。

国の文化や風習にあ、た政策に取り組まないと、子供の数を増やすことはできない。まずは、若い人たちの意識から変えなければいけないと思う。

## ■優秀賞 チーム名：カラフルスターズ

以下、本チームのレポートの抜粋です。

日本の「少子化」の問題点についてですが、日本の「少子化」の原因は、晩婚化による晩産化、子育ての費用が自己負担になること等の影響が大きいようです。

塾での話し合いでは様々な意見がたくさん出ましたが、結局お金の問題が根深いという声が大半を占めました。

まず、晩婚化による晩産化について調べてみると、自分の理想の相手が見つからなかったり、仕事を優先したりしているうちに結婚が遅くなり、結果的に高齢出産となって子供をたくさん産めなかったりすることが問題となっています。

女性は子供を絶対産まなくてはいけないのか、あるいは女性は早く結婚しなくてはならないのか、という話も出たのですが、男子だけのチームでこれ以上意見を出し合うのは難しいという結論になってしまいました。

そもそも子供を産むのも産まないのも、他人がとやかく言うことなんて出来ません。非常にデリケートな話であるということに改めて感じた瞬間でした。

その後、お金の問題について話し合った際、男性が少子化について出来ることはどんなことかという展開になりました。

すぐ出た意見は「育児を手伝う」でした。それから、「ちゃんと働く」という意見も出ました。

そこで、仕事と育児を両立させながら手取りの給料がいくらあればいいかを試算してみようとなり、家賃6万、食費3万、光熱費1万、交通費1万、電話1万、保険1万、車のローン2万、お小遣い2万、育児費2万、貯金1万の合計20万という結果が出て、「一人暮らしのようだ」と誰かが言ったのをきっかけにチーム全員でうなだれました。なぜなら、現実的に大学を卒業して就職し、それなりの給料をいただくようになっても、手取りの分を考えたときに子育て以前に結婚どころか一人暮らしも危なっかしいということが判明したからです。

「共働き」という意見もありました。

しかし、共働きすると子育ては誰がするのか、ということになってしまいます。親にお願いするという考えもありますが、核家族が増えている現状から今後は難しいのと、そもそも親にお願い出来ないからこうした問題があるのではないかということに気付きました。

そこで、私たちのチームが着目したのは高齢者の方々です。現在、高齢者の方々は、年金制度など間違いなく私たちが高齢者になった時よりも優遇されていると思います。

そして、健康で長生きするための努力を惜しまないでいる様子が、本屋さんの本の数からも感じられます。私たちはついつい、国の政策が良くないとか、お金がないとか言ってしまうがちですが、今の日本で一番元気なのはもしかしたら高齢者の方々なのかもしれない、それなら、そのお力をどうにかお借りすることは出来ないだろうか、と考えたのでした。共働きしているが子供がいる、けれども保育園に預けられない、といった場合、地域の元気なおじいちゃんやおばあちゃんたちをお願いすることが出来たら、一体どれだけ安心して働けるでしょうか。

気兼ねなく預けられるようにするための仕組みは今後の課題としても、こういった取り組みであれば無理なくはじめてもらえるような気がします。

そして、このような活動であれば私たちのような中学生でも協力できることがあると思いました。

赤ちゃんを預かることは難しいかもしれませんが、小学生相手なら一緒にゲームをしたりちょっとぐらいなら宿題の手伝いなども出来るはずです。

昔より子供の数が減っている話はよく耳にしますが、塾の近くの南中では生徒がどんどん増えていきすし、なかなか身近な問題だとは捉えにくいです。だから、ある日突然クラスがひとつ無くなってしまいうくらいの出来事がない限り、私たちの日常において少子化は実感しにくい現実とも言えます。では、そういった意見にどのように向き合ったらいいかを考えたとき、私たちは多くの人と関わりあいを持つべきだという結論に達しました。高齢者と呼ばれる方々を中心に、中学生や高校生が地元の子育てを支援していけば、その取り組み自体は小さなことでも少子化問題に警鐘を鳴らせると私たちは信じています。誰かに少子化の問題や子育てを押し付けるのではなく、当事者同士が関わりあうという部分において非常に現実的な対策なのではないでしょうか。

ただ、この対策は肝心の経済的な面でのサポートは難しいかもしれませんが。しかし、安心して子育てが出来る環境が、少子化を食い止める要因になることは間違いないでしょう。

■優秀賞 チーム名：ドラゴンチーム

以下、本チームのレポートの抜粋です。

3 大政策（改革の3本柱）

- ①子育てしやすい環境づくり→教育費・出産費の保障（タダにしている国もある）
- ②働きやすい社会→労働基準法見直し（労働環境整備：ニート問題、派遣社員問題）
- ③家族が暮らしやすい社会→ 社会保障強化

上記、政策を国に任せているだけでなく、地方で解決策を出し合い、市民が主体的になって改善していくことが重要だと思いました。

そして、教育の取り組みのように地域ごと少子化対策の活動としてよい事例がもっと活発にあがってきてよいのではないのでしょうか？

そのために県ごとの、婚姻率、出産率から人口密度などを考慮した指数で表示し、地域ごと目標指数を設定し、県ごとの人口減少推移を一覧表にしたものと一緒に小・中・高の教科書に載せる。これを題材にし、教師から生徒への一方的な教えだけではなく、このような協働学習の取り組みを学校授業でも話し合い、議論する機会が大切のように思いました。

少子化の原因を追究し、改善すべきものに着手していくことが必要ですが、もっともっと市民レベルで考え、理解し、話し合う機会が大切だと今回の取り組みで勉強になりました。

## ■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28,000名（2014年5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、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：11,325万円 ○ 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/>