

NEWS RELEASE

株式会社 すららネット
2020年2月14日

無学年式 AI×アダプティブラーニング「すらら」 第16回「すららカップ」結果発表 ～ 学習時間、チームエントリー数ともに過去最多 ～

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、クラウド型学習システム「すらら」の学習者が努力の量を競う大会である「第16回すららカップ」の結果発表を行いました。無学年方式で学習を進めることができる「すらら」での学習を通じ、小学1年生から高校3年生まで、日本国内のみならず海外で学習している生徒までの幅広い層の生徒が入賞しました。

https://surala.jp/summary/1916_scup/result.html



2019.12.1(日)～2020.1.31(金)
第16回 すららカップ
2019-2020 Surala Cup

今年も4部門！

- 個人部門**
学習時間上位1位20名に賞状と賞品を贈呈！
- チーム対抗部門**
2人または3人以上でチームを編みエントリー！チームメンバーの平均学習時間の全国上位20チームに賞状と賞品を贈呈！
- 低学年部門**
小学1年生～3年生の児童のうち、学習時間の全国上位20名に賞状と賞品を贈呈！
- ミッション達成部門**
1月15時間ミッション、1月30時間ミッション、1月45時間ミッションの3つからすべて達成してエントリー！達成した人数に応じて賞品がもらえる！

1位の賞品はこちら！
ワイヤレスヘッドフォン、「アクションカメラ」スマートウォッチ、から1つお選びいただけます。

Q: すららカップってなに？
A: 2か月間の「すらら」学習時間を競うイベントです。学習時間が長い入賞者には、豪華賞品が！

Q: どうやって参加すればいいの？
A: 手数料などは一切不要、学習時間は自動で記録されます。なお「チーム対抗部門」「ミッション達成部門」は、エントリーが必要ですよ。エントリーは12月31日まで受け付けています。エントリー方法はウェブで詳しく見てください。

最終結果報告は2020年2月
詳しくは Web で! >>>



- 全国ランキング1～20位**
期間中の総学習時間の全国上位20名に、賞状・賞品を贈呈します。
- チーム対抗部門**
2人または3人以上でチームでエントリーする部門です。チームメンバーの平均学習時間の全国上位20チームに賞状・賞品を贈呈します。
- 低学年部門**
小学1年生～3年生の児童生で総学習時間の全国上位20名に、賞状・賞品を贈呈します。
- ミッション達成賞**
月15時間・月30時間・月45時間の中から目標の学習時間を達成してエントリー。期間中に目標を達成した個人全員に賞状と賞品を贈呈します。

個人部門、チーム対抗部門、ミッション達成部門、低学年部門それぞれの部門にて学習時間を競う

すららネットは、「教育に変革を、子どもたちに生きる力を。」を企業理念とし、アダプティブな対話式 ICT 教材「すらら」を、国内では 約 1,000 校の塾、学校等に提供しています。発達障がいや学習障がい、不登校、経済的困窮世帯を含む生徒に学習の機会を提供するなど日本の教育課題の解決を図ることで成長を続け代表的な EdTech スタートアップ企業として 2017 年に東証マザーズに上場しました。

NEWS RELEASE

AI×アダプティブラーニング教材「すらら」は小学校 1 年生から高校 3 年生までの国語、算数／数学、英語の学習を、先生役のアニメーションキャラクターと一緒に、一人一人の理解度に合わせて進めることができるアダプティブな e-learning 教材です。レクチャー機能、ドリル機能、テスト機能により、一人一人の習熟度に応じて理解→定着→活用のサイクルを繰り返し、学習内容の定着をワンストップで実現できます。初めて学習する分野でも一人で学習を進めることができる特長を生かし、小・中・高校、学習塾をはじめ、放課後等デイサービス等においても活用が広がっています。

2020 年度からスタートする新学習指導要領のテーマは「生きる力」であり、学びを通じて「粘り強く取り組む力」を育むことの重要性が謳われています。これまで「努力」を定量的に可視化することは困難であったため、特に入試では、知識量の相対評価である偏差値が指標とされてきました。近年では「すらら」をはじめとする EdTech 教材の誕生により「学習量」や「計画立案と遂行の状況」を客観的に定量的に可視化できるようになりました。この特長を利用した「すらら」入試（学校から提示した「すらら」課題への取り組み状況により合否判定する仕組み）も始まっています。「すららカップ」は、努力指標である学習時間を競うことにより、学年や居住地域を問わず全ての「すらら」学習者が競い合い「やればできる」というマインドセットを醸成することを目的とした、画期的かつユニークなイベントです。

第 16 回目となる今回は、「経済産業省『未来の教室』ビジョン*」の 3 つの柱の一つとして位置づけられている「学びの自立化・個別最適化」の要素を取り入れ「ミッション達成部門」を新設しました。

個人部門では、大阪府の「すらら」導入高校で学習している高校 1 年生が 540 時間 52 分という過去最高の学習時間を記録し、第 1 位になりました。1 位～20 位までに小学 1 年生、2 年生、4 年生が各 1 名入賞し、学年の垣根を越えて学習時間を競うことができる「すらら」ならではの結果となりました。また、入賞者全体として、昨年に比べ大幅に学習時間が増加しており、学びの自立化・個別最適化が進んでいることを象徴する結果となりました。

チーム対抗部門には 90 校舎 310 チーム 822 名が参加し、過去最多のエントリーとなりました。第 1 位は、大阪府の「すらら」導入高校の高校 1 年生 3 名のチームで、3 名の平均学習時間は 398 時間 39 分です。個人受講生からなるチームでは、きょうだいを含む 3 名でエントリーしたチームも上位入賞を果たしました。

低学年部門の 1 位は、個人受講で学習している東京都の小学 1 年生となりました。194 時間 40 分の学習時間を記録し、個人部門でも 11 位にランクインしています。保護者、学習をサポートする「すららコーチ」の連携が、児童の頑張りにつながったようです。

NEWS RELEASE

新設のミッション達成部門では、139名が自身の目標を達成することができました。達成率は、15時間コースでは6.9%、30時間コースでは9.0%、45時間コースでは13.8%となっており、この結果から、高い目標を設定した利用者ほど達成率が高くなっていることがわかります。設定した目標を達成するために、生徒自身が学習時間を増やして取り組んだことに加え、「通常よりも通塾回数を増やすよう促した」「生徒の頑張り具合を確認しながら、新しい学習課題を提案していった」という先生の声もあり、生徒自身が目標に向けて頑張ると同時に、目標達成できるようにサポートする先生の活躍も見て取れます。

参加者からは「すららを始めて、学校のテストで100点が取れたり、みんなの前で説明ができて先生に褒められたりして学校に行くのがすごく楽しくなりました（低学年部門1位／個人部門11位、小学1年生）」、といううれしいコメントが、また保護者からも「このような企画があるおかげでやる気になってくれたのはよかった。これからも子ども心に火をつけるイベントをたくさんやってくれたらありがたい（低学年部門8位、小学3年生保護者）」と今後に期待する声が寄せられています。

すららネットは今後も、学習コンテンツ開発・提供にとどまらず「すららカップ」や「すららアクティブラーニングイベント」等の幅広い参加型企画により、学習者の深い学びをサポートしていきます。

※「未来の教室」ビジョン:経済産業省「未来の教室」とEdTech研究会 第2次提言

https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/mirai_kyoshitsu/pdf/20190625_report.pdf

【第16回すららカップ】概要

- ◆実施期間:2019年12月1日(日)～2020年1月31日(金) ◆対象学年:問わず ◆科目:国語・数学(算数)・英語
- ◆学習範囲:「すらら」小1～高3、すらら英単語、漢字学習コンテンツ
- ◆開催部門:
 - 個人部門(学年を問わず個人の総学習時間を競う)
 - チーム対抗部門(要事前エントリー。2名もしくは3名からなるチームが、総学習時間の平均を競う)
 - ミッション達成部門(要事前エントリー。「月15時間」「月30時間」「月45時間」の3つのミッションから選択し、生徒自身がエントリーの上、12月と1月の月間の学習がそれぞれ目標時間を超える学習者を表彰)
 - 低学年部門(小学1年生から3年生で、総学習時間が多い学習者を表彰)
- ◆審査基準:総学習時間(チーム対抗部門はメンバーの総学習時間の平均)
- ◆賞品:
 - 個人部門・チーム対抗部門:1位 高機能ヘッドホン、アクションカメラ、スマートウォッチから選択、2位～20位にも賞品贈呈
 - 低学年部門:1位から20位までの入賞者に賞品を贈呈 ■ミッション達成部門:達成者全員に記念品を贈呈

※詳細はすららカップ特設サイト(https://surala.jp/summary/1916_scup/index.html)参照