

“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」 スリランカの低所得層対象の学習塾で生徒数 300 名超え さらなる多校舎展開を狙う

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、スリランカの BOP 層（※1）の子どもたちを対象とした学習塾において、2015年12月末時点で生徒数が300名を超えました。

（※1）「Base of the Pyramid」の略。世界の所得ピラミッドの中で最も収入が低い所得層を指す言葉。約40億人と言われている。

スリランカにおける BOP 層の子どもたちを対象とした学習塾は、2015年5月に女性銀行（※2）が運営する1校舎と Foundation for Health Promotion（FHP）（※3）が運営する1校舎の計2校が開校し、入塾希望の空席待ちの状態になるなど生徒が順調に増加したことを受け、9月にさらに女性銀行が運営する2校舎が開校しました。

（※2）女性銀行：BOP 層の女性を対象としたスリランカのマイクロファイナンス組織。今回のプロジェクトを通じて、BOP 層へのファイナンス支援だけでなく、教育支援と雇用創出も行っていく計画。

（※3）Foundation for Health Promotion（FHP）：BOP 層を対象に親の健全な生活習慣を根付かせることにより子どもの生活・教育レベルを引き上げるなどの活動を行う組織。

学習塾に対する生徒や保護者の評価は非常に高く、日本の算数技能を学べること、それと同時にパソコンの使い方が身につくこと、日本流の「しつけ」も教えることなどが受けています。保護者からは、これまで無かった教育サービスを提供することへの感謝の声や、子どもたちがオンラインでの学習を非常に楽しみ、塾に通うのを心待ちにしている様子から、さらなる成果を期待する声も上がっています。

また、女性銀行が運営する3校では教務経験のない女性を中心となって、すららネットの研修を受講し、累計で16名のファシリテーターが育成され活躍しており、貧困地域の教育問題の解決に加え、女性の雇用問題にも貢献しています。

本プロジェクトは、独立行政法人国際協力機構（JICA）による民間連携事業協力準備調査 BOP ビジネス連携促進の採択を受け、スリランカの BOP 層の子どもたちに、教師のレベルに左右されずに効果性の高い算数教育を低価格で提供する eラーニング塾のビジネスモデルの構築を目指すものです。

女性銀行と FHP を学習塾の運営パートナーとし、すららネット本部が研修を行うことで教務経験の無い BOP 層の女性を eラーニング塾のファシリテーターとしています。これによる BOP 層の女性たちの雇用拡大・自立支援も目的のひとつとしています。

今後、女性銀行と FHP とも、多校舎展開を積極的に推進していく予定で、2016年3月には女性銀行がさらに1校舎を開校させる予定です。

すららネットでは、「世界中の教育格差の根絶」を理念としており、今後も品質の良い教育を低価格で提供することで、教育格差を解決していきたいと考えています。



▲授業風景



▲日本流のしつけ（先生に挨拶）

■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「復習」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://surala.jp/>