

人工知能×アダプティブ・ラーニング！クラウド型学習システム「すらら」 利用者数が4万人を突破 普及するアクティブ・ラーニングや個々の学習能力への対応により利用が拡大

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）では、クラウド型学習システム「すらら」の提供、および、運用支援を行っています。この度、「すらら」で学習する生徒数が2017年4月末時点で4万1,049人となり、4万人を突破しました。

クラウド型学習システム「すらら」は2008年8月より提供を開始しました。利用者数が堅調に伸長しているのは、まず、大手塾や私立学校において、主体的・対話的な学習法であるアクティブ・ラーニングの普及により、反転授業（※）の導入が拡大し、「すらら」が活用されているためです。

これは、教室でアクティブ・ラーニングを実践すると、通常の教科学習の授業時間が不足するため、その解決策として家庭学習時間内で基礎的な部分についてICT教材を活用して予習し、教室では応用の学習やアクティブ・ラーニングに時間を割くといった動きです。

「すらら」は、学習者にゼロから教えることを目的としたアニメキャラクターによる説明と、数分おきに質問を投げかけるといった集中を切らさない工夫により、初めて学ぶ単元でも家庭で自学自習を可能とするため、「反転授業」の家庭学習教材として、そのまま活用することが可能です。また、先生は管理画面で生徒の学習状況をいつでも確認できるため、授業前に家庭学習を終えていない生徒に学習を促すことで、学習忘れの防止へとつなげられます。

さらに、学校教育におけるICT導入の意識の高まりも要因のひとつです。生徒の学力の幅が広がるなか、教師への負担をかけずに個別の対応をすることが求められており、一人ひとりの学力に応じたアダプティブ・ラーニング機能を備える「すらら」の学校での導入が進んでいます。

また、学校教育のみならず、九州の英進館、大阪のイングなど大手塾チェーンでもICTの活用にも本腰を入れ始めています。昨年度より「すらら」を導入している英進館は、アクティブ・ラーニング、および、「すらら」を活用した反転授業という新たな学習法の定着をはかっており、イングでは「すらら」を活用することでアルバイト講師に依存しない新業態の開発を行っています。

すららネットでは今後もさらに増加する利用者数に対応し、皆様のご要望にお応えした教材やサポート体制の開発に力を注いでいきたい、と考えています。



▲「すらら」を導入しているイングの新業態「個別指導ラシク」で学習をする生徒達

（※）反転授業：教室で一律講義していた新たな学習内容を、ICT学習教材などを用いて自宅で学習する一方、教室においては、従来は宿題とされていた課題や、生徒同士で協働学習を行なう形態の授業。

■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40,000名（2017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。

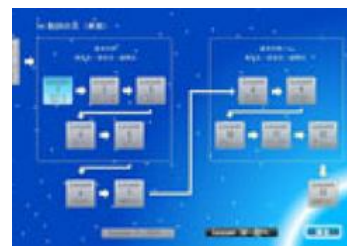
○Point 3 現役の塾の先生による手厚いフォロー

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「反復」の部分がないうえに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」の部分がないうえに、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“アダプティブ・ラーニング”機能

生徒の解答結果から独自のアルゴリズムにより苦手部分を分析・特定し、生徒それぞれに最適化した学習すべき解説や問題を自動で提示する機能。学習者が苦手分野を自分で克服できるようにする。

■「すらら」の人工知能

AIが個々の生徒の学習データに基づき先生の代わりに生徒と対話を行う機能「AIサポーター」を搭載。慶應義塾大学 中室牧子研究室と行った共同研究の結果を受け、「努力を促す声掛け」を中心に変更し2017年4月16日より正式運用を開始。生徒の学習意欲の向上や学習習慣の定着を促す。

■ 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/>
- 受賞歴：
 - ・ 第9回日本 e-Learning 大賞 文部科学大臣賞(2012年)
 - ・ Japan Venture Awards 2014 中小機構理事長賞(2014年)
 - ・ 第2回「日本ベンチャー大賞」社会課題解決賞(審査委員会特別賞) (2016年)
 - ・ 第8回「千代田ビジネス大賞」大賞(2016年)