

第14回「すららカップ」12月1日より開催

AIキャラクターが生徒の学習を応援！

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、以下すららネット）は、クラウド型学習システム「すらら」の利用者が努力量を競う大会「すららカップ」を2017年12月1日（金）より1月31日（水）まで開催いたします。

今回で14回目を迎える「すららカップ」は、偏差値や点数ではなく「総学習時間」といった、“どれだけ努力したか”の努力指標で、学年やエリアを問わず、全ての「すらら」利用者同士が競い合う大会です。

従来の学習に対する評価は、勉強に費やした努力が目に見える形で残らなかったため、偏差値や成績などの結果でしか評価ができず、勉強の得意な子どもしか、勉強における成功体験を得ることができませんでした。しかし、「すらら」では学習時間や学習量が記録に残るため、一人ひとりの積み重ねた「努力」の量を正当に評価することが可能です。

教育経済学の分野においても、近年、報酬や評価を「成果（アウトプット）」より、「努力（インプット）」に対して与えるほうが、学力向上に高い効果があることが実証されています。

今大会では、2017年4月より正式に搭載した「AIサポーター*」を活用して、AIキャラクターが生徒の学習意欲を高める声掛けをし、入賞への意識づけや、記録向上に向けた励ましを行います。

また、2017年春、「すらら」に小学校低学年版のラインナップが加わったことを踏まえ、「低学年賞」を新設します。これは、小学1年生から3年生の受講生だけでランキングを競う賞で、勉強へのモチベーションを保ちにくい小学校低学年生に楽しく学習習慣をつけてもらうことを目的としています。

小学校低学年版は学習障がい（LD）がある子どもでも取り組みやすく、学力を伸ばせるよう設計されていることから、放課後等デイサービス等で受講する子どもも増えています。どんな背景をもつ子どもであっても、学習時間という「努力の量」で評価することで、挑戦し、自信を深める機会としてもらうことも意図しております。

すららネットでは、今後も教育に携わる企業として、利用者様の学習をサポートできるよう、教材・企画の開発に力を注いでいきたい、と考えております。

*NTTドコモのチャットボット機能「Rep1-AI」を活用したAIアニメキャラクター「ニャンロイド」が、個々の生徒の学習データに基づき、適切なタイミングで生徒を励まし対話を行う機能。慶應義塾大学の中室研究室との共同研究で、生徒の学習意欲の向上効果が確認された。

【第14回すららカップ概要】

◆実施期間：2017年12月1日（金）～1月31日（水）

◆対象学年：問わず

◆科目：英語・数学（算数）・国語

◆範囲：小1～高3の履修範囲

◆開催部門・審査基準：

個人部門（総学習時間の全国上位20名）

チャレンジW30賞（ひと月30時間以上の学習時間を2か月連続で達成、

もしくは、期間中毎日1ユニット以上の学習達成の、いずれかに該当した全ユーザー）

低学年賞（小学1年生から3年生の受講生対象、総学習時間の全国上位20名）

チーム対抗部門（3名1組によるチームの、総学習時間の全国上位20チーム）

◆賞品：（個人／チーム対抗部門）※その他部門でも各賞品を用意

1位：クロームブック ASUS C200

2位：パロット ミニ ドローン ローリングスパイダー クワッドコプター

3位：チャムス デイバック

◆最終結果発表：2018年2月予定

