

“教育のゲーミフィケーション”を具現化！オンライン学習教材「すらら」

## 学習塾の6割強が反転授業を実施

～反転授業を実施する学習塾のうち、約9割が反転授業に効果ありと回答～

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、オンライン学習教材「すらら」を導入いただいている学習塾を対象に「反転授業」に関する調査を実施しました。以下、結果です。

※反転授業：教室で一律講義していた新たな学習内容を、オンライン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です。

### ■反転授業を実施しているのは6割強

「すらら」を導入している学習塾のうち、反転授業を実施しているのは61.9%と、6割以上の学習塾において、授業と宿題を反転させる今話題の授業スタイルである「反転授業」を実施していることが分かりました。

（調査について）

「貴塾では生徒に『すらら』を家庭学習させていますか？」との問いに対し、「かなりの生徒が家庭学習で『すらら』を学習している」（25.4%）、もしくは、「多くはないが、家庭学習で『すらら』を学習している生徒はいる」（60.2%）と回答した学習塾を対象に、「『すらら』を家庭学習でも活用されている場合、どのような形で使われていますか？」との質問をし、「主に予習をさせている」（12.7%）・「生徒によって予習型と復習型を両方させている」（49.2%）と回答した学習塾の割合より算出。

### ■反転授業に効果あり、約9割

「すらら」を導入し、反転授業を実施している学習塾のうち、約9割が反転授業に何らかの効果がある、と回答しています。具体的には、「定期テストや実力テストの点数が上がった」、「入試に合格した」といった成績への影響や、「短期間に授業に追いつけるようになった」、「塾での授業の時短になる」、「授業中に演習問題で分からない所を質問できる時間が増え、理解度が上がっているように感じる」といった授業時間の有効活用につながる効果が見られている、ということです。

「反転授業」を行う場合、家庭での予習において、一定水準の理解に至らなかつたり、予習を行っていないにもかかわらず学校や学習塾で「やったふり」をしたりする生徒がいる、という問題が発生し、それが反転授業を行う際の障害となるケースがあります。

しかし、「すらら」は、自学自習で根本から理解するよう設計されたインタラクティブなレクチャー機能と、生徒が家庭で学習したかどうか、理解したかどうかを詳細に把握出来る先生用の管理画面などがあるため、家庭学習を徹底しやすく反転授業の成果も出ていると、多くの先生より評価を得ています。

（調査について）

反転授業を実施していると回答した学習塾に対し、「家庭での予習学習（反転授業）は効果があると思いますか？」との質問をし、「とても効果がある」（26.0%）・「効果がある」（43.8%）・「やや効果がある」（15.1%）と回答した学習塾の割合より算出。

<調査概要>

- 1) 調査名 : 学習塾における反転授業の実態調査
- 2) 調査方法 : 「すらら」導入塾向け SNS より回答を得た
- 3) 調査対象 : 「すらら」を導入している学習塾の塾長
- 4) 調査期間 : 2014年4月10日～2014年6月20日
- 5) 有効回答数 : 118名

## ■オンライン学習教材「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、オンライン学習だからこそ、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>これまでのオンライン学習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の要素」

- 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：オンライン学習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/>