

**“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」
天竜病院の院内学級において4月度より「すらら」の利用開始
長期入院の子ども達の社会復帰に向け学習をサポート**

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）が展開するクラウド型学習システム「すらら」が、独立行政法人国立病院機構 天竜病院（所在地：静岡県浜松市 以下、天竜病院）の院内学級において、2015年4月の新年度より本格的に利用開始されます。

今回の天竜病院の院内学級における「すらら」の利用は、12歳から15歳の患児約10名を対象に2015年4月の新年度から本格的に開始されます。院内での学習時間は毎週月曜と木曜の14時から15時まで開設されるほか、個別に担当看護師と時間を決めて、子ども達は好きな時間に学習することが可能です。

長期間の入院中、メンタル面のケアを受けている子どもたちにとって、学校への復帰のハードルとなるのが勉強の遅れです。現場の医師やスタッフ達が、子ども達の学力をカバーするための学習支援の必要性を痛感していたことから、今回の天竜病院での「すらら」の活用につながりました。院内に設けられた学習室で、治療と並行して「すらら」での勉強を自主的に行うことで、より確実に円滑な社会復帰の道筋をサポートできることにつながる、と医師や看護師、心理療法士などの現場のスタッフ達は考えています。

また、子どもによっては、他者に進度を合わせたり、対人で教えられることに対して精神面でのストレスを感じるケースがあります。「すらら」での学習ではそのような対人ストレスが無く、自分のペースで学習を継続的に進めることができます。加えて、アダプティブな学習では誰でも一定の成功体験を得ることが可能で、それは自己肯定感に繋がり、より持続性の高い社会復帰の実現へ繋がるのではと期待されます。

特に、発達障害の子ども達にとって、「すらら」はビジュアルなアニメーションと音声の両方で解説するため理解しやすく、パソコンを好む患児が多いことから利用にあたって大きなメリットがあります。

なお、今回の院内学級での「すらら」の本格利用は、心理療法士や看護師の努力のもと、勉強を教えることを専門としない職員により実施されます。今回の本格利用開始を前に、若干名の子ども達が「すらら」を試用してみたところ反応が良く、指導者が側に付きっきりでいる必要が無かった点も、今回の本格利用開始につながりました。

天竜病院は、1979年より子どもと大人の心の治療を行ってきましたが、近年、悩みを抱えた子どもたちの数が増加していることから、2012年より初診を15歳以下に制限した児童精神科を設立しています。今回、天竜病院から徒歩5分の場所に位置する県立天竜特別支援学校に通うことが困難な入院患児に対しても社会復帰への足がかりとなる学習サポートを行います。



今後もすららネットでは、クラウド型学習システム「すらら」をご利用いただくことで、様々な環境下の子どもたちに対し学習サポートを提供するとともに、指導者側の負担軽減の一助になりたいと考えております。

■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、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/>