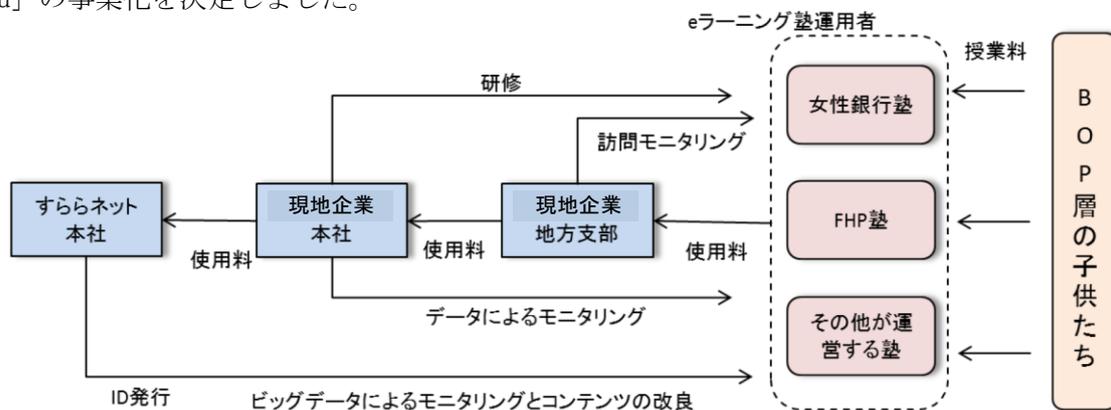


**人工知能×アダプティブ・ラーニング！クラウド型学習システム「すらら」  
スリランカにて現地企業と共同で  
BOP 層向け eラーニング学習塾ビジネスの事業化を決定  
～経済成長著しいスリランカで教育格差是正につながるビジネス～**

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、今後、スリランカの現地企業と連携し、BOP層（※1）を中心にeラーニング学習塾ビジネスの事業を展開します。

独立行政法人国際協力機構（JICA）の民間連携事業協力準備調査（BOPビジネス連携促進）の採択を受け実施した、スリランカの低所得層の子どもたちを対象としたeラーニング教育事業準備調査が2016年9月に終了し、小学生向け算数eラーニング「Surala Ninja!」を利用した学習塾「Surala Juku」の事業化を決定しました。



ビジネスモデルにおけるすららネットの主な役割は、1) eラーニングコンテンツの開発・改良の継続、2) 連携する現地企業への研修・スーパーバイザーの教育と派遣、3) 塾生へのID発行と管理、4) 塾生の学習状況の分析と塾へのフィードバックなどです。

一方、現地企業は、各地の「Surala Juku」への窓口となり、ファシリテーター（塾の教師）の研修及び経営支援、現地スタッフの管理、eラーニング使用料の徴収を行うことが主な役割です。

女性銀行（※2）と Foundation for Health Promotion (FHP)（※3）を運営パートナーとしたパイロット塾2校を2015年5月18日に開校して以来、これまで累計で13校開校と順調に校舎が増えています。（10月25日現在）塾では、クラウド型学習システム「すらら」をスリランカの主要言語であるシンハラ語にローカライズした「Surala Ninja!」を用いて日本の算数技能の学習を行いながら、パソコンの使い方や日本流の「しつけ」（規律や自立学習）も身に付けられます。

学習成果の調査では、小学3年生の足し算における当初の平均点が34.6点であるのに対し、プロジェクト終了後は71.7点と2倍以上の伸びが見られ、eラーニング学習をしていない基準校と比較しても顕著に成績が伸びるという成果が出ています。



また、学習塾の運営において、生徒の指導役であるファシリテーターを現地採用することにより、

貧困地域における女性の雇用創出にもつなげています。ファシリテーターの 97%が女性であり、Surala Juku で働き始めたことで、92%のファシリテーターの収入が増加しました。

スリランカの BOP 層の状況は、世帯月収 4 万ルピー以下が 9 割、2 万ルピー以下は 3 割ですが、通塾率は 7 割で、特に小学校 3～5 年生では 7～10 割と多くの生徒が通塾しています。塾の月謝は 300～1500 ルピー以上まで様々で、平均 1000 ルピー程度です。家庭の e ラーニング環境は 45%がパソコンを所有し、32%がインターネット接続している状況で、急速な改善が予想されるため、e ラーニングを活用する可能性がますます高まると考えられます。

スリランカは 2009 年の内戦終結後、復興需要や経済活動の活性化等によって、経済成長が著しく、海外からの観光客数も治安の改善により 2015 年は 4 年連続で 100 万人を上回るなど、今後の発展がさらに期待されています。

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。

- (※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。
- (※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。

## ■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 34,000 名（2016 年 6 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“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」における“人工知能”

AI が生徒の学習データに基づき先生の替わりに生徒と対話を行う機能「AI サポーター」を搭載し、生徒のモチベーションに与える効果について慶応義塾大学 中室牧子研究室と共同研究を実施中。

### ■ 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)