

EdTech 導入補助金2022

令和3年度補正 学びと社会の連携促進事業
(先端的教育用ソフトウェア導入実証事業) 費補助金

効果報告レポート

【事業者名】

株式会社すららネット

【ツール名】



【ツールの機能分類】

デジタル教材

(国語、算数/数学、理科、社会、英語)

2023年1月



■ EdTechツールの概要 — 単元正答率・学習意欲の向上、教員の負担軽減につながるAI型学習教材

「すらら」「すららドリル」は、独自の技術により、**個別最適化された学習**を提供します。それにより、**効率よく児童生徒の「わかる」を引き出し、単元正答率や学習意欲の向上を実現**します。またAI技術の活用により、従来は教員が担っていた作問や採点、個別指導といった業務の一部を「すらら」「すららドリル」で代替することができ、**教員の業務負担軽減や働き方改革**にもつながります。

教材の進化

教員主導に時代から、EdTech×教員のレバレッジの時代へ

教員主導

紙教材

デジタル
ドリル

既存の問題集や教員が作成した問題を使って学習する。教員が印刷したり採点したりする必要がある。

既存の教材をデジタル化したものが多い。複数のレベルから教員が問題の種類を選択し、児童生徒に取り組ませる。

問題は基本的に一律で提示します。わからない問題はわかるが、基本的にその理由の解決までは追跡されない、または簡易な説明に留まります。よって、そうした生徒への指導は基本的には教員の手が必要となります。（人手が足りない）

EdTech × 教員

AI型教材



学びに向かう力
人間性

思考力
判断力
表現力

児童生徒一人一人の解答に応じて、出題される問題が変わったり、解けない根本理由を追跡します。知識・技能を「効率的」に学ぶ支援や「わからない」を解消するための支援をAIが行い、基礎内容の効率的・効果的に習得することにより、思考・判断・表現力などを育成を中心とした、新時代の教育を実現を後押しします。

■ EdTechツールの概要 — アダプティブラーニング×5教科対応のAI型学習教材

ツールの特徴

Point1

20万問以上の問題の中から、児童生徒一人ひとりの理解度に合った演習問題を出題

Point2

問題が解けない根本的な原因を自動で見つけ、インタラクティブなレクチャーで解決

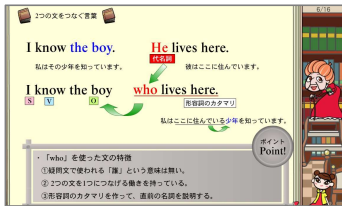
Point3

単元ごと、学年ごとなど、目的に合わせて活用できるテスト機能を搭載

Point4

課題の取り組み状況、つまずき単元など、児童生徒の学習状況を管理画面で把握可能

<コンテンツのイメージ>



インタラクティブに進むアニメーションによるレクチャー画面の例



難易度コントロールやつまずき分析機能を備えたドリル・テスト画面の例



単元ごとの正答率や児童生徒の解答内容を確認できる管理画面の例

活用例

テスト機能を活用したアダプティブラーニング

解答状況に応じた復習課題が自動配信され、個別最適な学びを実現できます。つまずきがあれば、学年を遡って復習できます。

学習登録、
テスト受験の指示



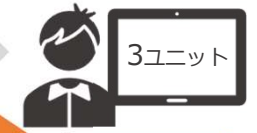
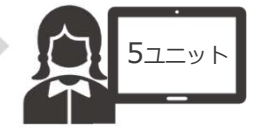
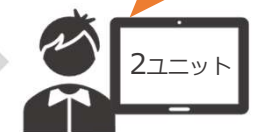
教員

朝学習や授業内で
テストを受験



児童生徒

放課後や家庭学習で
個々の弱点の学習



終了後、弱点に合わせて自動的に復習ドリルを配信

- ① 範囲と合格基準を設定しテスト配信
- ② 朝や授業内などで実施（5分～90分の指定が可能）
- ③ 復習目標が配信された児童・生徒のみ復習に取り組む

<参考：ID利用料金（税別）>

すらら：1,300円/月・人 すららドリル：410円/月・人

※学校種別、規模等によって、提供ツールや料金が異なります。

詳しくは弊社へお問い合わせください

■ 学校等教育機関が抱える課題

課題①：各教科の基礎的な知識の習得にあたり、教員に依存した指導体制では十分なフォローが行えない

学習指導要領にある探究的な学びに軸足を置くためには、児童生徒が従来よりも効率的に各教科の基礎・基本を身につける必要があります。しかし、学校など、集団で学習を進める環境下で個々の学力差が大きい場合、教員による学習指導に依存している一人ひとりに十分なフォローを行うことに限界があります。そのため、一人ひとりが必要とする内容を効率よく効果的に身につけさせることが難しく「何が分からないのかが分からない」「説明を聞いても一度では理解できない」ということが積み重なり、児童生徒が学習することに対して前向きになれないという問題に繋がると考えられます。我々は、**EdTechを活用して学習の個別最適化を実現し、個別のフォローを厚くし、児童生徒に「分かった」という学習体験を提供することで「分かるから楽しい」という学習意欲向上の実現**を目指しています。

課題②：教員の業務負担が大きく、児童生徒への対話的な学習指導のための時間を十分に確保できない

昨今、教員の業務負担の大きさや労働時間の長さは、様々なメディアやSNS等で問題視されています。学習指導要領で示されている探究的な学びを実践していくためには、教員と児童生徒との対話的な学びの機会が必要で、そのためには教員の児童生徒と向き合える時間的、心理的な余裕が不可欠です。従来、多くの教員が時間をかけて行ってきたプリントやテスト問題の作成・印刷、児童生徒が取り組んだあとの採点、フォローが必要な児童生徒への個別指導など、業務量の多さはもちろん、教員が時間的に拘束されざるを得ない場面も多くありました。このような**教科学習における作問・採点・個別学習等に関する一部の業務をEdTechで代替することで、教員負担を軽減し、探究的な学びの促進**を目指しています。

■ 学校等教育機関が抱える課題

課題③：継続的にEdTechを利用し続けるための方策が定まらず、EdTechの活用が一過性になってしまう

コロナ禍におけるGIGAスクール構想の促進などで、一時的にEdTechの導入・活用の機会を得たものの、十分な活用ができなかったり、学力向上や学習意欲向上等、成果創出に成功したものの、周囲の十分の理解が得られなかったり、活用の発展のための予算確保ができず、利用が継続できないといったケースが見受けられます。

これは、これまでの学びと大きく変わることに対する心理的な不安や抵抗感、「PC・タブレットが導入された授業や学びのイメージが浮かばない」といった課題に加え、コロナ禍における生徒・保護者、学校における感染拡大リスクへの対応、さらには対策するツールであるタブレットなどの端末の整備といった新たな業務の発生による、多忙さの激化といった背景が考えられます。

こうした状況を打開するために、外部の知見が有効で、強力な後押しとなります。

私たちはこれまで10年以上にわたる学校におけるEdTech導入の経験を活かし、継続的・発展的にEdTechを利用し続けられるように、学校・自治体におけるモデルケースの創出を支援します。加えて、そのモデルの展開・普及を進めるための、ロードマップ作りを学校や自治体と伴走・協力し進めることで、サステナブルにEdTechを利用し続けられる環境づくりを支援します。

課題④：「学習意欲の低い」児童・生徒への対応方法に窮してしまう

「生徒・児童の学習意欲が低下」という課題は従来から取りざたされていますが、コロナ禍において、学習意欲が下がったといった結果が、大学や大手企業の実施するアンケートにも表れています。同様の見解を示す現場は多く、様々な工夫を行い対応をされていますが、EdTechを利用したモチベーションの増加策については、新たに方策を考える必要があり、従来の方法論の中から対応をとられる傾向があります。

「授業がわかる」という体験を得てもらうために、**「学習するきっかけづくり」となる“校内すららカップ”を提案**しております。生徒の学習の努力を競うイベントによって、学習意欲増加の支援をします。また**年1回は全ユーザーを対象としたすららカップを会社として実施**しております。

■ EdTech導入補助金2022における活用事例

富山県富山市では、教育委員会主催で、市内の小中学校を対象に複数のEdTech事業者による教材説明会を実施しました。その中で当社が公立小中学校向けに提供している「すららドリル」を活用することが個別最適な学びの実現につながるのと考えから、実証期間中の利用教材の一つに「すららドリル」が選定されました。専用の学習管理画面を使うことで、課題の進捗状況や、リアルタイムの学習状況を把握・管理できることから、市内教員の業務負担軽減につながることも期待されました。結果的に、**コロナ禍の学校運営の中で、休校時の学習保障から学校再開後の朝学習・授業内演習等での「すららドリル」活用**が進み、今後のICT教材活用の指針を立てることに繋がりました。

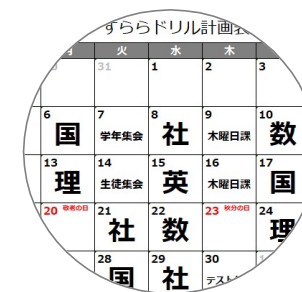
すらら・すららドリルの活用場面



授業内



放課後



朝学習

家庭学習
(課題・自発的)

■ EdTech導入補助金2022における活用事例

朝学習での活用例

朝清掃のあとに10分程度で行っていた**朝読書の時間を、「すららドリル」を活用したドリル学習の時間に変更**。授業外のわずかな時間でもそれぞれの生徒が必要とする内容を学習することができ、個別最適化学習に繋げることができます。

また、単元を選ぶだけで出題や正誤判定（採点）は自動的に行われるため、教員が付きっきりで見ているときでも学習を進めることができ、管理画面を使って後から学習状況を確認することもできます。

朝の活動

8:00~8:15 朝清掃



8:15~8:25 **すららドリル**

※従来「朝読書」を行っていた時間を
ドリル学習の時間に変更



8:25~ 朝の会

教員がスケジュールを組み、計画的にドリル学習に取り組みました。

2021年 すららドリル計画表 9月

日	月	火	水	木	金	土
29	30	31	1	2	3	4
5	6 国	7 学年集会	8 社	9 木曜日課	10 数	11
12	13 理	14 生徒集会	15 英	16 木曜日課	17 国	18
19	20 秋祭の日	21 社	22 数	23 秋祭の日	24 理	25
26	27 英	28 国	29 社	30 テスト勉強	1 木曜日課	2

授業内活用例

授業内でも「すららドリル」の活用では、従来はクラス全員が一律同じ問題で演習を行うことが多いですが、「すららドリル」を導入することで学びの選択肢を増やせます。豊富な問題から**生徒一人ひとりの理解度に合わせたアダプティブなドリル学習**に取り組みせることができるようになり、生徒たちが理解できるまで反復演習に取り組むことがこれまでよりも容易になります。

数学

授業内の演習時間に
紙のドリルとすららドリルを併用

英語

新出の文法単元の演習教材として
すららドリルを活用

理科

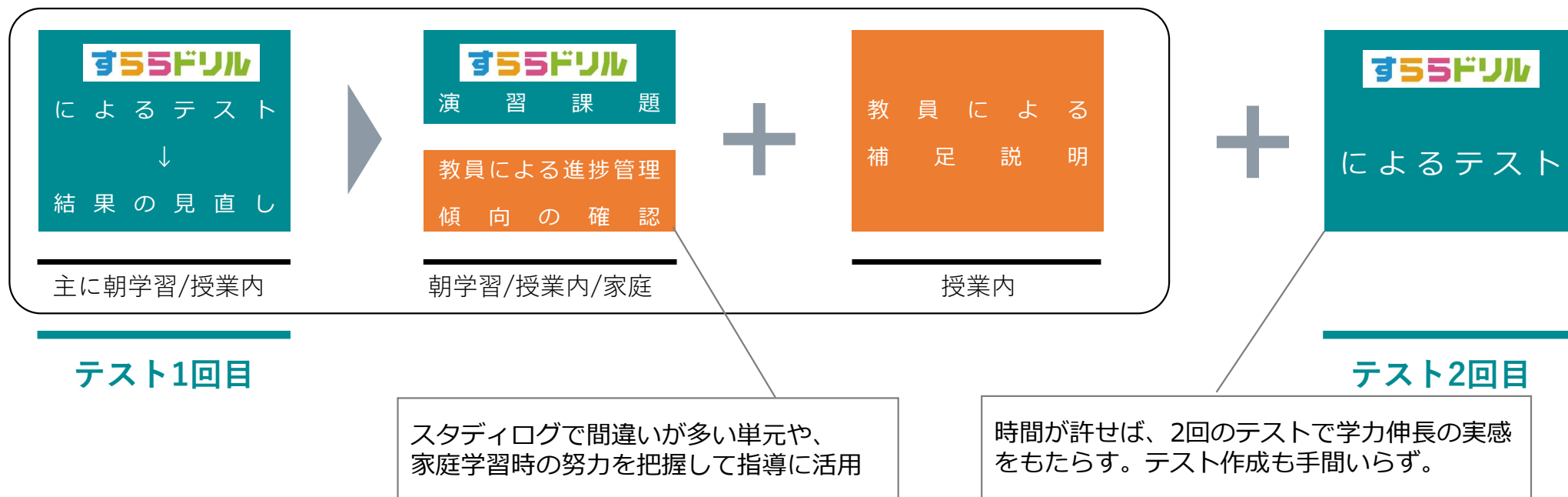
演習が早く終わった
生徒の追加課題や
定期テスト前の演習
教材として利用



別室登校の生徒も「すららドリル」で学習を積み重ねています。

■ EdTech導入補助金2022における活用事例

テストを活用した個別最適な学習



- ・ 進行中の単元でも、既習範囲の学び直しでもどちらでも利用することができる
- ・ 課外学習で行う場合は、そこをテストを置き換えるため、授業への影響が少ない
- ・ **テスト作成の手間が削減する**
- ・ **テスト結果に基づき課題を配信すれば、各々が苦手な個所のみを学習させることができる**
- ・ **進捗管理を行うことで学習量の増加させることができる**
- ・ 苦手範囲の傾向をつかみ授業で補足できる

■ 補助事業において実施したサポート内容

21年度は、教育現場ではEdTechツールをどのように活用していくかという目的やゴールの協議、検討に力点をおき、教育委員会や学校とともにAI型学習教材の活用指針や目指すべきゴールについて協議を重ね、それを踏まえて具体的な活用方法の支援しました。**22年度は継続的・発展的に自治体や学校現場で活用が定着するよう、モデルの展開方法を含め協議・勉強会などを行いました。**
また、**生徒の“努力”を競う“校内すららカップ”の実施を推進し、生徒の学習モチベーション増加のきっかけづくりを提供、学習促進における支援も行いました。**

	ポイント	昨年度実施内容	本年度追加実施内容
1	教育委員会と「すらら」「すららドリル」を活用することの目的とゴールを双方で共有すること	打ち合わせ等	翌年度以降・継続利用するための進め方についても協議
2	実証先の各学校に対して活用することの目的と「すらら」「すららドリル」のできることの浸透を図ること	教員研修を地域別、目的別に研修を分け、実施回数を増やして対応	継続実施
3	活用開始後、定期的なモニタリングを実施し、教育委員会、実証先の学校と共有すること	定期的なレポートの送付と振り返り	継続実施
4	先進校を創出(特化校の設定)をすること	特化校との綿密な打ち合わせと活用計画の策定	継続実施
5	定量的な成果を明らかにし、教育委員会、実証先の学校と共有すること	テストの実施と報告の実施	継続実施
6	他校の取り組み(成功例)を共有すること	全体向け・地域別事例共有会	継続実施
7	活用促進のための学校向けコミュニティサイトを作り、情報提供や各種動画提供を行なえること	オンラインコミュニティサイト	継続実施
8	生徒の学びのモチベーション増加のきっかけづくりをすること		努力を競うイベントの提供・提案

■ 補助事業において実施したサポート内容（一昨年度からの継続）

1

目的とゴールの設定

どのように活用をするのか、教育委員会（学校）の状況と目標を明確にして、目的・ゴールの設定から、具体的なアクションまでの計画を作成。次年度の計画も視野に協議。

2

研修を通じて浸透を図る

利用開始時の研修でAI型学習教材でできることやその役割を明確に提示し、実際の利用場面に即した操作方法・活用方法体験をレクチャー。

3

定期的なモニタリング（レポート送付）実施

活用状況についての定量的なレポートを月に1回、教育委員会または学校に送付し、課題の有無に応じたチューニング（改善策の提示）を行いながら、活用度の向上を目指す。

4

先進校事例づくり

意図的に先進的な事例を発出する学校を作り、全体にノウハウを共有。先進校とは、通常よりもより密な連携を取り、必ず立ち上げきる対応を実施。

5

定期的な振り返りの実施

学習時間やテスト結果等の定量的な基準での明確な評価ポイントを設定し、振り返り時には、定量的な観点を交えることで、適切な評価が行える状態を目指す。

6

事例共有会の実施

活用状況や教員の動きなどを見て、他校の模範となるような活用をしている学校の先生に登壇をいただき、事例共有会を実施。



法人ID	法人名	校舎ID	校舎名	利用学年	登録人数	【全期間】		【全期間】		【全期間】	
						学習者	学習回数	学習時間	テスト回数	テスト時間	
01	株式会社	001	中学校	30	34	03,485,321	389	234	56%		
02	株式会社	002	中学校	40	40	08,304,000	2596	1267	57%		
03	株式会社	003	中学校	30	37	03,523,154	1264	617	47%		
04	株式会社	004	中学校	30	35	03,938,536	1743	868	38%		
05	株式会社	005	中学校	517	56	08,324,328	1867	782	42%		
06	株式会社	006	中学校	66	66	07,519,409	5008	2509	50%		
07	株式会社	007	中学校	60	64	08,574,403	3720	1792	48%		
08	株式会社	008	中学校	60	60	09,524,441	3512	1696	48%		
09	株式会社	009	中学校	14	14	12,026,071	849	268	32%		
10	株式会社	010	中学校	31	32	07,276,294	2043	1261	62%		
11	株式会社	011	中学校	23	23	09,192,022	2189	1090	49%		
12	株式会社	012	中学校	18	18	18,127,029	1886	1030	54%		
13	株式会社	013	中学校	18	18	18,239,011	4101	2131	52%		
14	株式会社	014	中学校	22	22	04,764,644	336	163	50%		
15	株式会社	015	中学校	18	18	02,21,288	470	187	39%		
16	株式会社	016	中学校	27	27	08,45,568	831	542	65%		
17	株式会社	017	中学校	41	41	09,022,211	738	381	52%		
18	株式会社	018	中学校	54	54	02,51,39	1490	213	15%		
19	株式会社	019	中学校	50	54	02,14,022	1671	224	14%		
20	株式会社	020	中学校	39	39	02,50,111	1202	185	15%		
21	株式会社	021	中学校	58	58	06,54,421	2562	1149	45%		
22	株式会社	022	中学校	78	74	02,08,568	2448	443	18%		
23	株式会社	023	中学校	42	42	03,18,338	207	83	26%		
24	株式会社	024	中学校	81	89	06,18,021	1448	107	29%		



AI型学習教材活用のヒントをまとめたメールマガジンも月1回（3か月間）定期的に配信

その他 カスタマーセンターを設置し、電話・メール等でのサポートを実施。自治体ごとでの立ち上げに際しては、先進校事例を作るために生徒向けのオリエンテーション等、利活用に必要な取り組みも行いました。

■ 補助事業において実施したサポート内容（昨年度からの継続）

GIGAスクール構想が進むに伴い、昨年に比べて、教員の端末やコンテンツを有効に活用しようという意識が高まっていると感じられます。一方、学校現場において教育ICTのナレッジの蓄積や共有は未だ不十分であり、「**挑戦したいがどうしたらよいか分からない**」という声も多く聞かれます。そこで本事業においては、**事例や情報の横展開**をテーマに以下の4点を支援施策として追加しました。

① 教員研修メニューを拡充

一昨年度は学習画面・管理画面の基本的な操作方法を伝える研修のみの実施でしたが、昨年度より各校での活用状況や教員の理解度にあわせて3種類の研修メニューを用意しました。

- ①**生徒画面中心の基本研修**（ゴール：教員が児童生徒に向けて、オリエンテーションを実施できる状態）
 - ②**管理画面中心の基本研修**（ゴール：教員が各校での活用場面に合わせて、課題配信や進捗管理の方法が理解できている状態）
 - ③**導入校同士のオンライン座談会**（ゴール：他校での事例を聞いて、複数の活用方法を理解し、自校での取り組みがイメージできる状態）
- 計3種類を実施し、研修の参加回数により、児童生徒の利用時間に約3.9倍の差がありました。（昨年度報告資料より）

② 自治体ごとの事例共有会を開催（一部自治体対象）

事例共有会について、一昨年度は当社を通じてEdTech導入補助金に申請いただいた自治体・学校合同で実施するのみでしたが、同利用環境で活用イメージを持っていただくために、昨年度同様に、一部自治体では同一市内の学校を対象にした事例共有会を開催しました。次年度の本導入・活用促進を見据えた具体的な事例を共有いただきました。

③ 個々の学校に対する再研修や活用方法検討ミーティングを実施（一部自治体、学校対象）

毎月送付する活用レポートをもとに、活用がうまく進んでいない学校や、よりチャレンジングな取り組みをしたい学校を対象に、全体向けの研修会等とは別に、個別にフォローを行いました（スタディログを活かした授業活用の提案、テスト前後結果による学力向上検証などデータの活用などを実施）。

各校の状況に合わせた活用提案をすることにより、より有意義な実証に取り組んでもらうことができました。

④ 学校教員用コミュニティサイトを開設

昨年度より「すらら」「すららドリル」のより効果的な活用方法や、動画による操作説明等を教員がいつでも確認できるように、学校教員向けのコミュニティサイトを開設しました。児童生徒向けのオリエンテーション資料や各種マニュアル等も本サイトからダウンロードすることができ、学校内での自主的な研修会等でも活用していただくことができました。



■ 補助事業において実施したサポート内容（今年度追加内容）

昨年度までの、EdTech導入補助金の利用によって、うまく活用できる学校や事例などが創出されました。一方で、継続的に予算を確保するという点では、進め方や意思決定方法が定まらず、次年度以降の継続活用に苦労されている自治体・学校がありました。

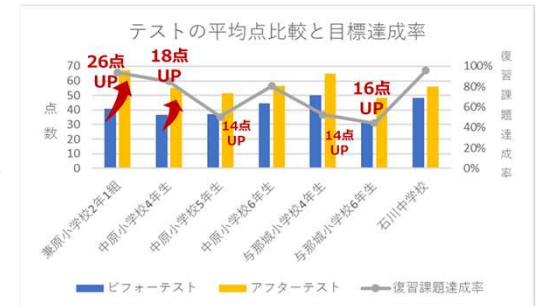
そこで、継続するための意思決定の方法や時期、そのために求められる成果などについての確認と議論、提案といったサポートを手厚く実施しました。

また、校内の課題として、生徒の学習モチベーションが低く、学習に向かわせることに課題を感じる。との声を多くお聞きしましたので、今年度は学習モチベーション向上のきっかけとして、努力を競うイベント“すららカップ”の実施を各学校に提案しました。

① 自治体・学校の継続利用についてのメニューを拡充

学校においては、継続活用のため、当該年の活用目的の明確化とともに、いつ・どのような成果をもって継続利用を意思決定するのかを確認と協議をおこないました。

例えば、沖縄県うるま市では、市全体での課題が“学力の底上げ”にあり、“EdTechをその手段”としてとらえることを協議・共有しました。今年度をその有効性の検証期間と位置付け、次年度は学力向上のための予算をもって継続できる土台をつくり、検証が成立するように、学力向上の成果と活用率を拡大するための施策をとりました。実際に、教育委員会の取り仕切りの元、利用促進のために、全学校の校長に対する説明会や体験会、加えて、現場の教員向けの説明会・質問会を実施し、利用促進と活用の質向上のための支援を行い、短期間でありながら学力向上の成果を上げています。



② すららカップ

生徒のすららによる学習時間や、学習目標に対して実施したユニット数（すらら・すららドリルにおける学習単位）を用いて、生徒の努力を競うイベントです。「どれだけ問題が解けるか」ではなく、その時点の状態からどの程度「学習を伸べるための努力」したかに焦点を当てています。

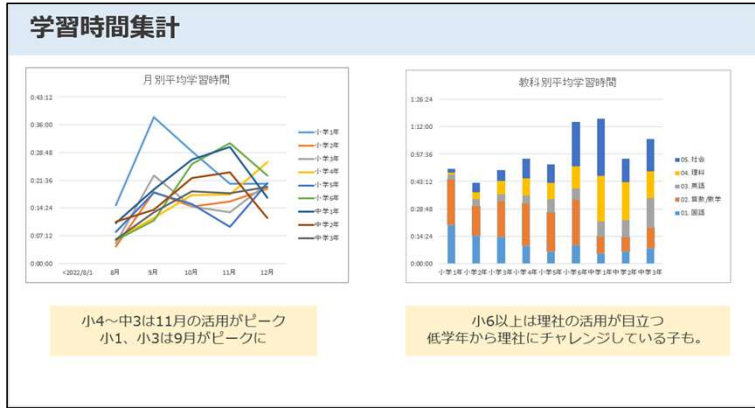
年1回弊社主催で、全ユーザー対象、12月・1月に実施しているすららカップを広くお伝えして参加を募るとともに、校内のみのすららカップを提案し、校内での学習のきっかけづくりをサポートしております。弊社よりレポートの送付や努力した生徒を賞賛するための表彰状FMT、運営の枠組みなどの実施方法などをお伝えして、実施の支援をいたしました。

全ユーザーを対象としたすららカップにて、EdTech導入補助金で活用されている学校からの入賞者が複数校で出ており、同校内での活用に良い影響を与えている、といった感想を頂きました。

順位	校名	総得点	総ポイント
大規模校ランキング			
第1位	兼前小学校	212	212
第2位	兼前小学校	188	188
第3位	兼前小学校	164	164
第4位	兼前小学校	140	140
第5位	兼前小学校	116	116
中・小規模校ランキング			
第1位	兼前小学校	100	100
第2位	兼前小学校	100	100
第3位	兼前小学校	100	100
第4位	兼前小学校	100	100
第5位	兼前小学校	100	100

■ 補助事業において実施したサポート内容(地域別事例共有会) — 富山市内学校向け事例共有会 (12月実施)

市内に限定して学習時間の集計をして、各校の取り組み状況について共有させていただきました



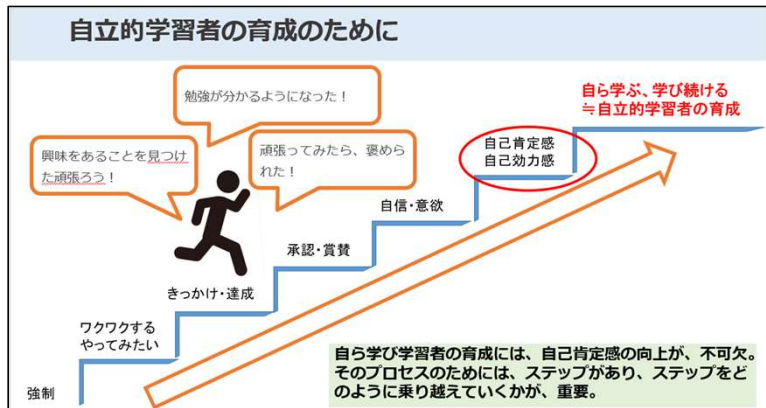
学習者の平均学習時間ランキング

学校名	月平均期間内 学習時間	月平均 クリアユニット数
1 富山市立熊野小学校	0:46:38	8.2
2 富山市立杉原小学校	0:39:32	9.7
3 富山市立新保小学校	0:38:05	7.8
4 富山市立東部小学校	0:28:02	8.1
5 富山市立鶴坂小学校	0:26:05	7.0

学校名	月平均期間内 学習時間	月平均 クリアユニット数
1 富山市立奥田中学校	0:22:49	7.1
2 富山市立北部中学校	0:20:49	5.9
3 富山市立奥羽中学校	0:19:09	7.2
4 富山市立城山中学校	0:17:10	3.0
5 富山市立達星中学校	0:14:15	5.1

中学校よりも小学校の方が平均学習時間やクリアユニット数が多い傾向に

自ら学ぶ児童・生徒の育成につなげるために、他自治体で取り組んでいるすららカップイベントを紹介しました



校内すららカップ

- メリット
 - ・学校の課題に合わせて活用できる
 - ・教科に合わせた実施も可能
 - ・意外な子を褒められる
 - ・週末等、短期間から実施できる。

名 前	クリア点数	名 前	学習時間
1位	312	1位	39:32:05
1位	312	2位	28:29:03
1位	312	3位	24:51:03
4位	215	4位	15:44:51
5位	212	5位	11:02:13
6位	186	6位	9:35:14
7位	142	7位	9:08:29
8位	113	8位	9:06:18
9位	98	9位	7:05:18
10位	84	10位	6:45:59

※途中で完全クリアを達成した選手が3名現れました。大役お疲れさまでした！
完全クリア者+5名（←8位まで）の生徒を表彰いたします。
表彰者は12月14日（水）昼休みに美術室に集合してください。
※表彰状の送付先住所は、一歩アスリート事務局までお問い合わせください。大役お疲れさまでした。特別表彰状は別途お送りします。

※富山市内学校向け事例共有会資料より抜粋

■ EdTech導入補助金2022における導入実績

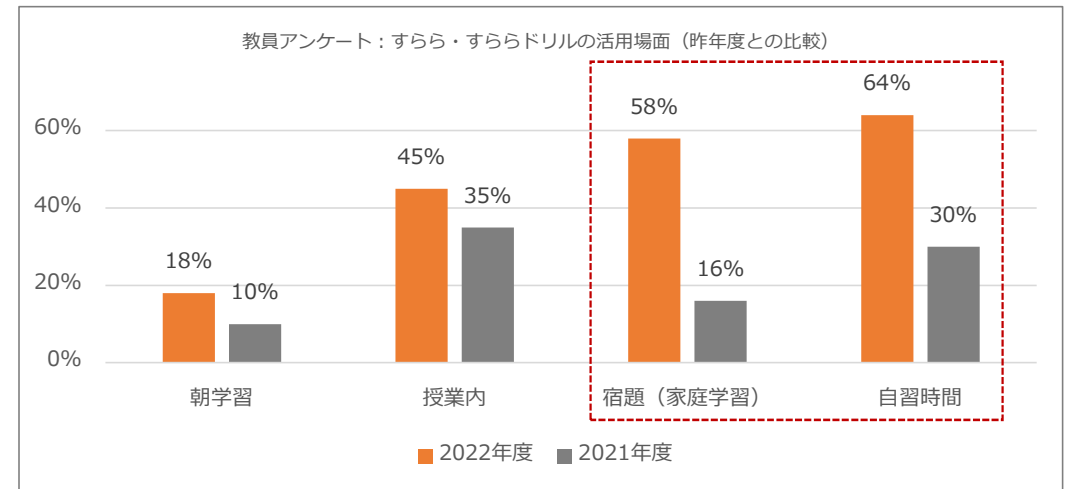
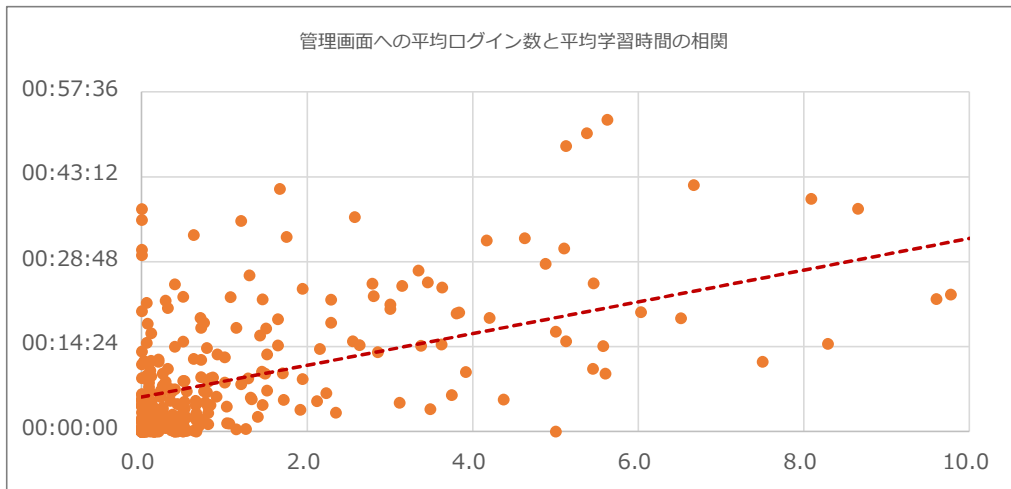
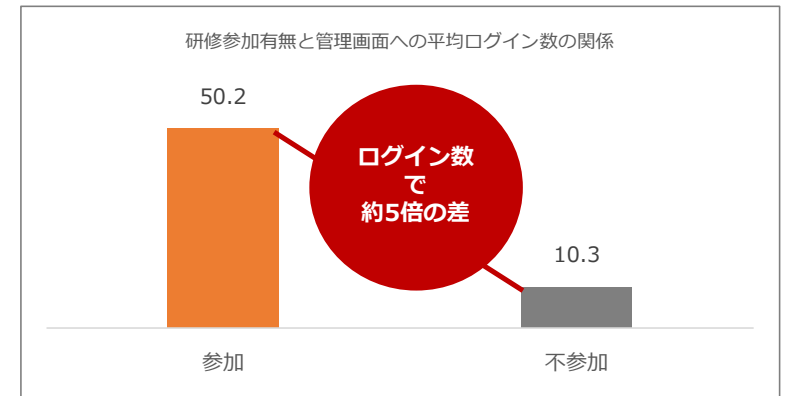
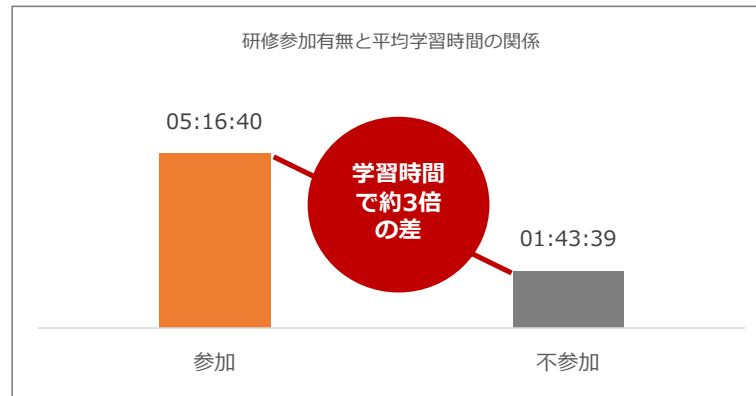
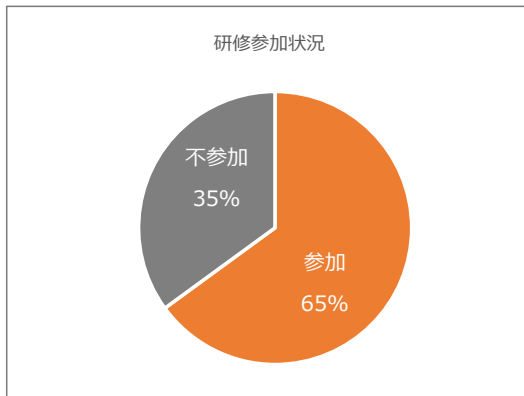
43の学校等設置者／学校等教育機関からの申請を受け、計344の学校に対して導入を実施

No.	区分	都道府県	学校設置者名	小学校	小中学校	中学校	高校	特別支援	合計
1	公立	北海道	恵庭市教育委員会	8		5			13
2	公立	北海道	江別市教育委員会	17		8			25
3	公立	北海道	石狩市教育委員会	9	2	6			17
4	公立	青森県	青森市教育委員会	1		1			2
5	公立	岩手県	宮古市教育委員会	13		11			24
6	公立	宮城県	大河原町教育委員会	3		2			5
7	公立	福島県	福島県教育委員会				1		1
8	公立	栃木県	鹿沼市教育委員会	23		10			33
9	公立	栃木県	栃木県教育委員会					1	1
10	公立	群馬県	下仁田町教育委員会	1		1			2
11	私立	群馬県	学校法人太田国際学園	1					1
12	公立	埼玉県	埼玉県教育委員会				1		1
13	公立	千葉県	習志野市教育委員会	15		7			22
14	私立	東京都	学校法人トキワ松学園	1					1
15	私立	東京都	学校法人東洋高等学校				1		1
16	公立	東京都	東京都教育委員会				2		2
17	公立	神奈川県	藤沢市教育委員会			3			3
18	私立	新潟県	学校法人加茂暁星学園				1		1
19	私立	新潟県	学校法人新潟青陵学園				1		1
20	公立	富山県	富山市教育委員会	65		26			91
21	公立	長野県	中川村教育委員会	2		1			3
22	公立	長野県	長野県教育委員会				1		1
23	公立	長野県	長野県教育委員会				1		1
24	公立	長野県	長野県教育委員会				1		1

No.	区分	都道府県	学校設置者名	小学校	小中学校	中学校	高校	特別支援学	合計
25	私立	静岡県	学校法人信愛学園			1			1
26	公立	静岡県	沼津市教育委員会				1		1
27	公立	静岡県	静岡市教育委員会	1		1			2
28	公立	奈良県	河合町教育委員会	2		2			4
29	公立	奈良県	五條市教育委員会			1			1
30	私立	奈良県	国立大学法人奈良教育大学				1		1
31	公立	奈良県	大淀町教育委員会	3		1			4
32	公立	和歌山県	有田市教育委員会	7		3			10
33	公立	島根県	隠岐の島町教育委員会	7		4			11
34	公立	岡山県	岡山県教育委員会				1		1
35	公立	岡山県	備前市教育委員会				1	1	2
36	私立	広島県	学校法人修道学園			1	1		2
37	公立	徳島県	つるぎ町教育委員会	3		2			5
38	公立	愛媛県	久万高原町教育委員会	9		2			11
39	公立	佐賀県	唐津市教育委員会	3		2			5
40	私立	鹿児島県	学校法人池田学園	1					1
41	公立	鹿児島県	出水市教育委員会	1					1
42	公立	沖縄県	うるま市教育委員会	18		9			27
43	公立	沖縄県	沖縄県教育委員会				1		1
			合計	214	2	111	15	2	344

■ EdTechツールによる活用効果 前年実証時に比べ各シーンでの利用が促進 — 教員研修参加有無により活用に4倍の差

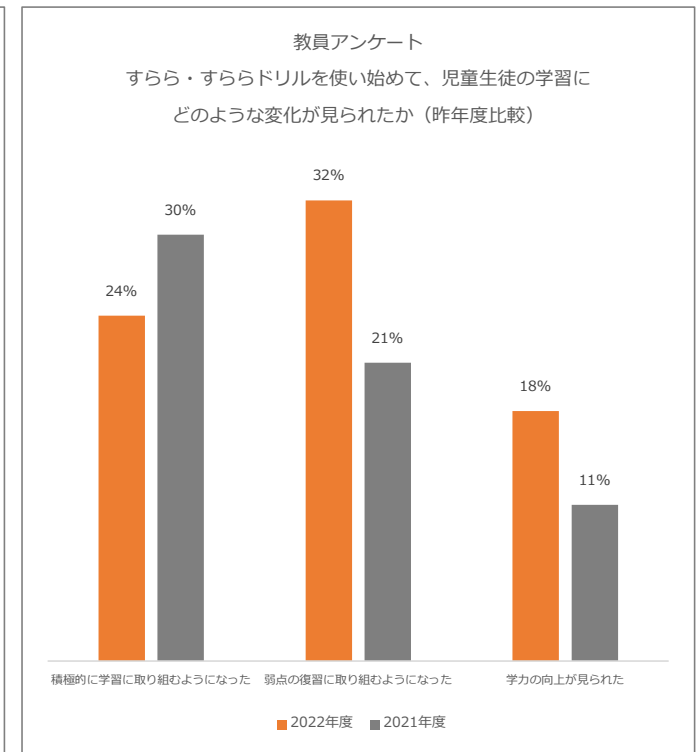
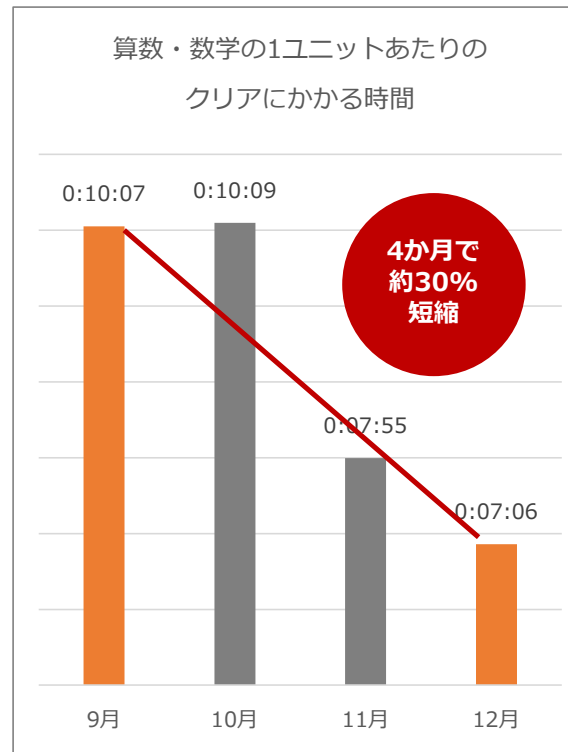
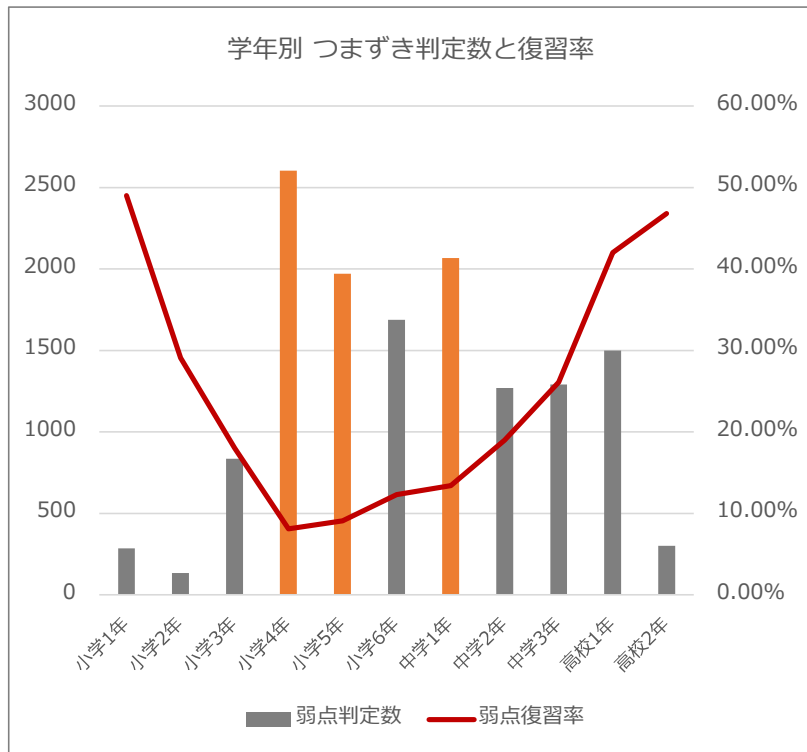
採択学校のうち65%の学校の教員が、活用開始時の研修会に参加しました。教員が研修に参加した学校の児童生徒がすらら・すららドリルでの平均学習時間には参加しなかった学校に比べ約3倍の差が見られ、教員が学習管理画面にログインする回数では約5倍の差が見られました。教員による学習管理画面へのログイン数と、児童生徒の平均学習時間には正の相関が見られました。また、採択学校の教員にとってアンケート結果によると、各活用場面ごとの活用率がそれぞれ向上しており、特に宿題での利用や自習時間で利用される割合が大きく伸びました。(p.15に続く)



研修の参加状況と利活用データ：2022年9月～12月の4か月間に継続的に利用している262校を対象に分析 / 教員アンケート：回答数74件の集計結果

■ EdTechツールによる活用効果 約3,900人の児童生徒に、延べ約14,000件の潜在的な弱点を発見し復習促進

授業内や宿題（家庭学習）等で日常的にすらら・すららドリルを活用したことにより、単純な設問ごとの正答率だけでは把握することが難しい、児童生徒の潜在的な弱点（つまずき）が3,879名の児童生徒に対して、延べ13,968件発見されました。つまずき判定数は小学4・5年生と、中学1年生で特に多い結果となりました。2022年12月末までに、発見されたつまずきのうち約5分の1については、すらら・すららドリルでの復習が完了しました。AI型のアダプティブなドリル教材を用いてつまずき箇所の復習を個別に実施することにより、全体的な学力の底上げにつながり、9月から12月の4か月間で、すらら・すららドリル上で1つの単元（ユニット）をクリアするのにかかる平均所要時間が約30%短縮されました。「わかるようになった」「早く解けるようになった」という日々の学習における成功体験や満足感が、結果的に学習におけるモチベーションを引き上げ、前述（p.14）の通り、授業や宿題といった教員主導による活用だけでなく、それ以外の自習時間における活用の促進にもつながったと考えられます。



学習データ：2022年9月～12月の4か月間に継続的に利用している262校を対象に分析 / 教員アンケート：回答数74件の集計結果

■ EdTechツールによる活用効果（習志野市立実花小学校、藤崎小学校）

導入目的

・すららドリルを活用し、既習範囲の苦手を効率的に発見、克服する事で、どれくらい学力へ効果があるか測定する。

実証方法 / シーン

実証方法 児童が苦手としている単元のテスト（20分間）を行い 誤答の属するスキル（単元）をすららドリル復習機能を活用して、アダプティブな学びなおしを実施する。

復習課題（目標）に取り組んだあと、同範囲で事後テストを実施し、得点の変化を検証。

実証対象 小学4年生～小学6年生の児童 312名（教科：算数）

実証画面 一部を除き授業内で実施（期間：約2ヵ月間）

実証単元

【4年生】

1「角とその大きさ」 2「折れ線グラフ」 3「1けたでわるわり算の筆算」 4「一億をこえる数」 5「垂直・平行と四角形」 6「小数」

【5年生】

1「整数と小数」 2「体積」 3「比例」 4「小数のかけ算」 5「小数のわり算」

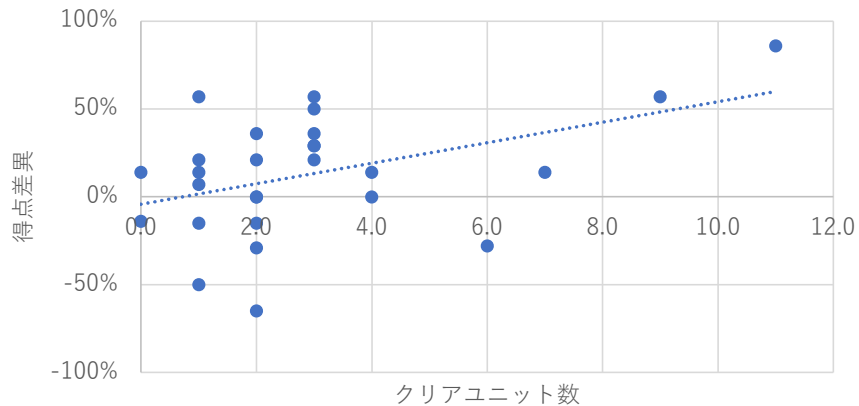
【6年生】

1「対称な図形」 2「文字と式」 3「分数×整数、分数÷整数」 4「分数×分数」 5「円の面積」

■ EdTechツールによる活用効果 – 個別最適な復習を行い、学力が向上（習志野市立実花小学校、藤崎小学校）

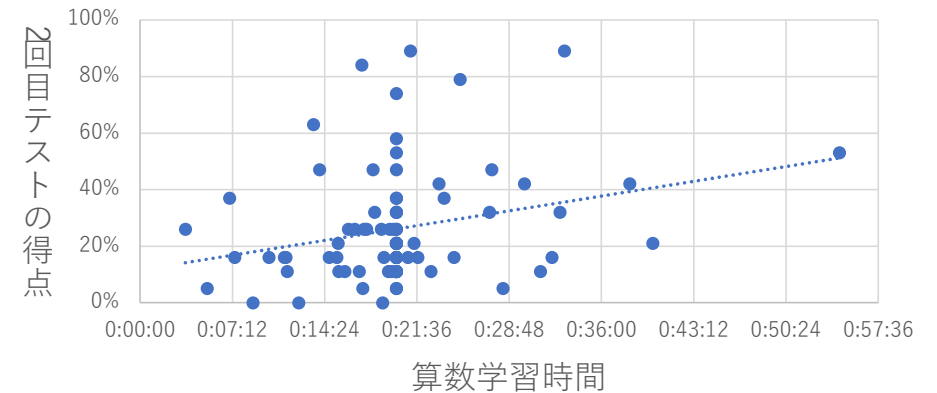
実花小学校4年生

クリアユニットと得点差異



藤崎小学校5年生

2回目テストと学習時間



学年	ビフォーテスト 平均得点率	アフターテスト 平均得点率	得点差異
4年生	37%	50%	+13%
5年生	21%	28%	+7%
6年生	42%	59%	17%

学年	ビフォーテスト 平均得点率	アフターテスト 平均得点率	得点差異
小学4年生	29%	54%	+25%
小学5年生	22%	26%	+4%
小学6年生	18%	24%	+6%

成果と考察

- ・実花小学校4年生において、1回目と2回目のテストの平均点を比較すると、**復習課題の達成率が高い児童の平均点が向上している傾向にあることが分かりました。**
- ・藤崎小学校5年生において、1回目と2回目のテストの平均点を比較すると、**すららドリルにおける学習時間が長い児童の平均点が向上している傾向にあり、個別最適な学習に取り組むことで学力向上につながっていることが伺えます。**
- ・**個別最適な学びが学習の効率化につながり、テスト結果に好影響**を与えていると考えられます。
- ・**相関のグラフについては、全体傾向の中から相関係数が高かったものをピックアップしております。**

■ EdTechツールによる活用効果 – ICTを活用する事で、生徒が自主的にも学べている（浜松学芸中学校）

配信されている目標以外に、生徒自身が単元を選び、自主的に学習に取り組んでいる
不登校傾向のある生徒との相性も良い

No.	生徒名	クラス	自主学習時間
1	生徒001	中学2年2組	16:51:02
2	生徒002	中学2年1組	14:46:35
3	生徒003	中学1年1組	8:36:41
4	生徒004	中学3年1組	7:47:33
5	生徒005	中学3年2組	6:19:20
6	生徒006	中学1年1組	6:06:15
7	生徒007	中学3年2組	5:50:53
8	生徒008	中学2年1組	4:55:09
9	生徒009	中学2年2組	4:47:13
10	生徒010	中学3年2組	4:25:23
11	生徒011	中学2年2組	4:14:03
12	生徒012	中学1年1組	4:03:29
13	生徒013	中学3年2組	3:54:47
14	生徒014	中学1年1組	3:45:30
15	生徒015	中学3年1組	3:42:37

No.	生徒名	クラス	自主学習時間
16	生徒016	中学2年2組	3:25:53
17	生徒017	中学2年1組	3:23:43
18	生徒018	中学3年2組	3:10:26
19	生徒019	中学3年1組	3:03:58
20	生徒020	中学2年2組	3:03:02
21	生徒021	中学3年1組	2:51:28
22	生徒022	中学3年2組	2:47:28
23	生徒023	中学1年2組	2:33:53
24	生徒024	中学2年2組	2:33:12
25	生徒025	中学1年1組	2:32:38
26	生徒026	中学1年2組	2:32:17
27	生徒027	中学3年1組	2:28:41
28	生徒028	中学1年2組	2:25:16
29	生徒029	中学1年2組	2:15:57
30	生徒030	中学1年2組	2:08:59

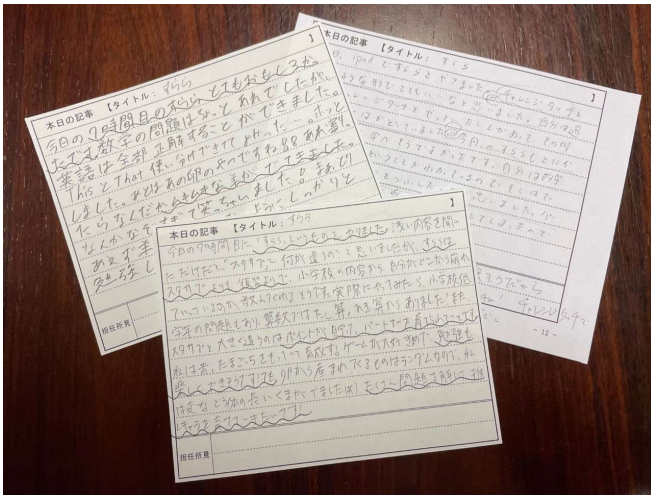
※上位30名を抜粋（色がついている生徒は不登校傾向のある生徒）
※集計期間：10/18～11/23

■ EdTechツールを活用した児童・生徒・教員のコメント感想等（浜松学芸中学校/生徒）



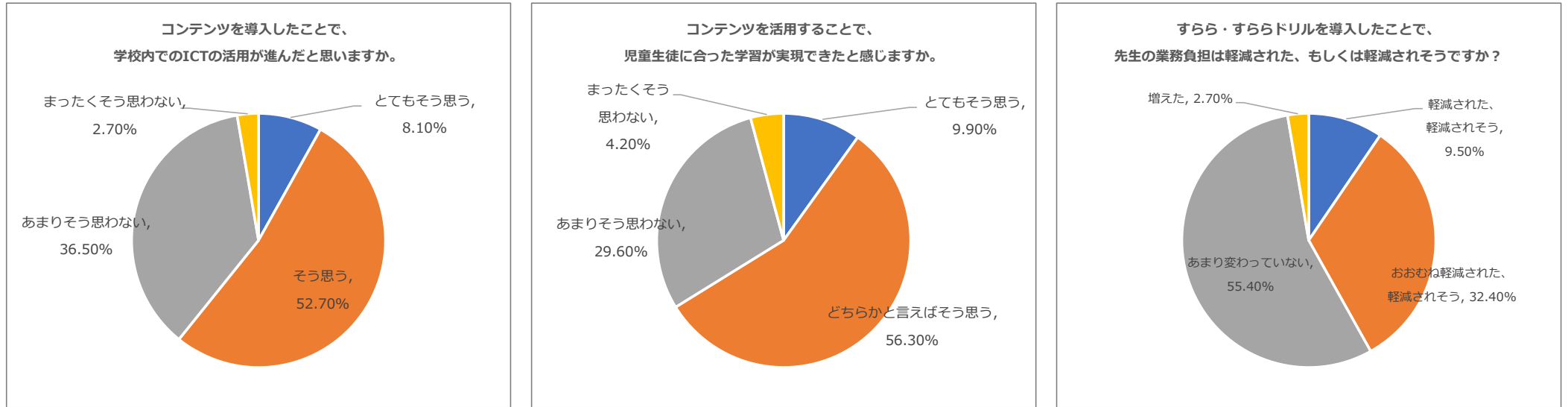
今日の7時間目の「すらら」とても面白かったです。数学はチョットあれでしたが、英語は全問正解することができました。ThisとThatの使い分けができてよかった…。ホッとしました。あとはあの卵のやつですね！！あれ割ったらなんだかムキムキな羊が出てきました。なんか謎すぎて笑っちゃいました！まあ、とりあえず羊を餓死させないようにしっかりと勉強していきたいと思います。

浅く内容を聞いたただだと「動画教材」と何が違うのかと思いましたが、「すらら」は復習よりで、小学校の内容から自分がどこで崩れたのかを教えてくださいのようです。実際に小学校低学年の問題からありました。あと「動画教材」と大きく違うのはポイントが貯まってパートナーを育てられることです。私は昔、「たまごっち」を持っていて、育成するゲームが好きなので、勉強も楽しくできそうです！卵から生まれてくるものはランダムなので、私は変な胴体の長いクマができました(笑)。たくさん問題を解いて、押しキャラを育てていきたいです。



■ EdTechツールを活用した児童・生徒・教員のコメント感想等（教員アンケート）

6割以上の教員が効果を導入実感 — 昨年比で「学習意欲の向上」や「学習データの利活用」についてのコメントが増加



すららやすららドリルを導入したことで、解決できた（あるいはできそうな）課題はありますか？（主なものを抜粋）

【学習意欲向上】

- 生徒たちが、紙媒体でのドリルに比べて、練習問題に手軽に、そして意欲的に取り組むようになった。
- 先生方の時間の創出や個別最適な学習の提供及び学習意欲向上等並びに学びの定着
- 生徒が自主的に苦手意識のあるところを学習できるようになりそう。
- 自分のペースで学習が進められる

【学習データ利活用】

- 個人でさかのぼって、苦手な単元から自学自習できそうである。
- 子どもが自分の苦手な単元を数字で把握することができたことで、がんばりノートの学習に自分から取り組める事ができるようになってきている。
- 教師の指導の細やかさが出てきた。

【業務負担軽減】

- 急な補欠対応等で自習対応になった際の対応と数学検定受験に向けた学習や教科書レベル以上の問題が必要な生徒の対応
- 補習等のプリント準備の時間が削減できた。
- 長期休みや普段の宿題ですららドリルを導入したい。プリントの用意が不必要になり、取り組み状況の確認が容易になるため、積極的に行いたい。
- 単元テストの採点の効率化/テスト作成の時間軽減

■ EdTechツールを活用した児童・生徒・教員のコメント感想等（長野県長野東高等学校／教員）

【教員インタビュー】対象：数学科 柴田 明徳 先生

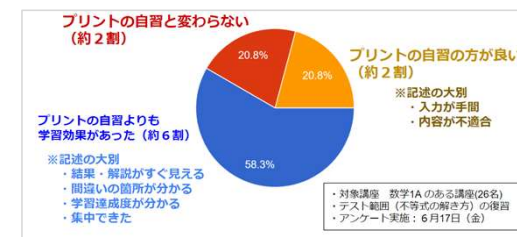
Q1、教員の負担軽減につながっていますか？

紙の場合は用意が大変で学習効果も図りにくい。さらには弱点分析もあり、解説もあり。教員が、後から取り組み内容の確認をすることもできる。

準備時間も直感的にですが1/6のほどで済んでいます。

業務については、やりたいことができるようになった。というのが正しい感覚です。

個別の対応は必要性を感じていながら、紙でするには10時間かけてやらなきゃできない。それができるようになった。AIドリルの導入とはそういう変化なのだ、と最近気が付きました。



紙とすらの学習効果の比較アンケート
長野東高等学校：数学 回答数：26名

Q2、生徒の学習意欲に変化はありましたか？

A2、はい。教員からの実感として、**課題として出した時に取り掛かれる人が増えました。**

慣れた「紙に書く」という簡易さから、切り替えなければならない苦労もありましたが、個別最適に課題を出せるメリットが「欠点を補ってあまりうる」。それが理解できていないところを学べるため、それによるモチベーション増加の効果が大きいように感じました。実際、**生徒アンケートでも紙よりも、学習効果が大いとの回答が約6割と多数となりました。**生徒のバラエディ・多様性に対応するためにデジタル。特定箇所を深く学ぶためにはプリントといった活用ができるとより良いと思います。

Q3、今後の検討課題などについて教えてください

A3、校内でもまだまだ利用に差がある。時間をかければ、先生方は良い方法を見出してくれるので、その猶予を持てるのが大事だと思います。活用した経験がある教員がサポートできる、そんな体制を組めたらと思っています。

■ EdTechツールを活用した児童・生徒・教員のコメント感想等（うるま市教育委員会）

【教員インタビュー】対象：学校教育課 宮城係長、儀間指導主事

Q1、EdTech導入補助金を申請された経緯を教えてください。

A1、学力差がある中で他社AI型を実証しましたが、**市として予算化するにあたって比較検討したい**と考えていました。先生でなくても出来る業務をオートメーション化し、先生にしか出来ない業務に注力いただきたいと考えていましたので、AI型教材に価値を感じております。比較検討をするにあたり、一部の学校や学年に絞って行うという意見もありましたが、**世代間の不公平感をなくすために全校で申請**させていただきました。

Q2、先生方の業務負担軽減や働き方に変化はありましたか。

A2、はい。本市には大手学習塾がなく、課題を見つけて自ら学習する意欲が他市に比べて低いこともあり、先生が子どもたちの学力定着に力を入れています。これまで**マンパワーのみで取り組んでいたところを、すららドリルで本当にフォローが必要な子どもが分かり、重点的に関わる**ことができたという声を聞き、手応えを感じています。また、教育委員会からTOPダウンで活用方法を展開するのではなく、ボトムアップかつ学校同士で活用方法を横展開されている様子もありました。分からないことなどが出た際には、すららネット社がスピーディーに支援をいただき感謝しております。

Q3、次年度継続するために市として予算を取られましたが、どのように取られたのでしょうか。

A3、**市の方針、学習成果や活用度、コスト面の3点を踏まえ予算調整**を行なっています。市として子どもたちが自立した学習者に育ててほしい、学力が向上し10年～20年先の市のモラル低下防止、人件費の削減などを訴求しました。学力向上ですが、すららドリルの学習を通してテストの前後結果を比較したところ、学校によって平均26点上がっているクラスもありました。**先生からすららドリルを活用し、子どもたちが積極的に勉強に取り組んでいる声**も聞き、目指す姿に近づいていると感じています。

Q4、今後の検討課題などについて教えてください

A4、先生方からは子どもたちが、導入前に比べ前向きに学習に取り組んでいる声を聞きますが、子どもたちはどう感じているかを見ていきたいと思っています。すららドリルでは生徒自身で目標を設定できる機能がありますので、ありがたいです。**先生や子どもたちの変化が一過性のものとならず**、継続できるように、すららネット社の支援をいただきながら進めていきたいです。

■ EdTechツールの導入・運用における課題とその改善策

課題①

一部の自治体（学校）への活用度が上がらない

主な要因①

研修参加者に偏りがあり、学年によって活用状況に温度差がある

改善に向けて

ICT教材の活用には懐疑的な教員に対して、継続的に**ICTを取り入れる目的やメリット、教育効果等を明確に伝えていく**ことが必要であると考えます。また、業務等で所定の研修会に参加できない教員のためにも、コミュニティサイトや各種研修資料等を活用して、**オンデマンドでICTを活用した教育手法について学んでいただく仕組み**を整えていくことも重要です。さらに自治体や学校と連携し、上記の目的とメリットの意義の発信と、どのように測るのかの具体策を伝える機会を設け、多忙な現場の教員を心理的・物理的にサポートすることが不可欠であると考えます。

主な要因②

公立高校では異動による影響がある

改善に向けて

一部の教員から利用を開始するという段階において、その教員が異動により、活用が断絶してしまうリスクがあります。そのため、活用するとともに、校内で拡大するプロセスを経て異動をする、といった差配が求められます。

同時に、利用経験がある教員が異動によって新たな学校に着任することで、ツールが利用できる環境があることで、より早く、効果的な活用が促進されることが期待できます。こうした観点を踏まえた人員の配置計画を行うことが肝要であると考えます。

主な要因③

そもそも児童生徒の学習モチベーションが低い

改善に向けて

学習意欲の低下ならびに、学習習慣の未定着は重前からの課題ですが、単一の絶対解があるものではなく、状況に応じた試みを継続することが大切です。

EdTechツールを導入し、スタディログで把握できる、“生徒の家庭学習状況”など、生徒の努力を教員が承認するのは有効な一手です。

“すららカップ”のような外部のイベントや企画を用いて、生徒の努力を承認する機会を増やすことも後押しになると考えています。

併せて、ツール提供側による、積極的な支援や広報による周知が必要と考えます。

課題②

EdTechツールの予算化につながらない

主な要因

EdTechツールで実現すべきことが具体的に見えていない

改善に向けて

EdTechツールを利用することで、**どのような成果を実現していきたいのか**を教育委員会・学校の双方とともに明確にし、次年度以降の目的を明らかにしたうえで、当該年度の目的と活動を設定する必要があると考えます。そのため、一つ一つの教育委員会・学校と具体的な内容に踏み込んだ協議・確認をしていくことが大切です。また、ICTを活用することにより支援できる新しい教育のあり方について、積極的な検討、実証を行う姿勢が重要であると考えます。EdTech事業者としては、目下行われている様々な実証導入の中で見えてきた教育効果への大きな可能性を広く世の中に示していきます。

■ 会社概要

教育に**変革**を、 子供たちに**生きる力**を

世の中には、学力や所得、地域の格差などによって十分な教育を受けることができない子どもたちがいます。

私たちはそうした子どもたちにも、ひとりひとりに合った新しい学習体験を届けます。この学習体験を通じて、子どもたちは、「大人になっても役に立つ真の学力」と「努力をすれば結果が出るという自信」を身につけることができます。私たちはこれらを実現するために、新しい学びの形を、学校や塾、その他の教育機関と共に築いていきます。

【問い合わせ窓口】

株式会社すららネット 学校チーム

電話番号：03-5283-5158

メールアドレス：gakkou@surala.jp

■ 会社概要（沿革）

- 株式会社すららネットの前身会社設立

- 中学生版リリース 「すらら」だけで教える直営塾を開校
- 高校生版が完成。学習塾・私立学校に徐々に導入が広がる。



E-Learning Awards 2012フォーラム
「日本e-Learning大賞 文部科学大臣賞」を受賞



日本ベンチャービジネス大賞にて「社会課題解決賞」を受賞



東証マザーズに上場



J-Startup企業に認定



経産省「未来の教室実証」モデル事業に採択

- 「未来の教室」海外展開支援等事業採択
- 経産省EdTech導入補助金採択

- 高校理社リリース
- 途中式判定リリース

国内学校 約**1061**校
国内学習塾 **1207**校 海外**95**校
約**33**万人の児童生徒が利用

2005

2007

2009

2012

2015

2017

2018

2019

2020

2021

2022

■ 会社概要

単位：千円

	2022年3Q
売上高	1,607,810
売上総利益	1,178,150
売上総利益率	73.2%
営業利益	426,569
営業利益率	26.5%
経常利益	453,497

損益計算書より抜粋

マーケット	項目	2022年3Q
塾	導入校数	1,207
	ID数	19,342
学校	導入校数	1,061
	(内、公立導入校数)	815
	ID課金数(※)	297,247
	(内、公立ID数)	236,979
BtoC	ID数	3,954
海外	導入校数	95
	ID数	7,809

※これまで導入校における生徒利用者数に対し課金をするID課金と、導入校の校舎に固定の利用料金を課金する校舎ID課金数と分けて開示しておりましたが、現在学校マーケットにおける契約内容はID課金となっておりますので、合算をして開示しております。また、過年度の数値につきましても組み替え表示を行っています。

■ EdTech導入補助金2022活用による成果の分析と考察

昨年度に提言した内容の進捗（効果報告レポートより一部抜粋）

● 指導者側(教育委員会・教員)に対して

昨年度から始まったEdTech導入補助金により、活用度は徐々に上がってきている。全国の学校現場に対して、ツール業者からだけでなく、文部科学省からもオフラインではなくEdTechツールの必要性や活用方針の浸透をお願いしたい。

⇒**一昨年、昨年のEdTech導入補助金により、着実にEdTechツールの活用度は増えている。ただ、導入することが目的になっているケースもあるため、引き続き、EdTechツールの必要性や活用方針の浸透をお願いしたい**

● 行政としてのセキュリティポリシーに対して

自治体のセキュリティポリシーによっては、実名登録が出来ず、番号などで管理するケースがあり、学校現場の負担になっている。児童・生徒や教員の利便性を向上させるためにも、国としての指針を示して頂きたい。

⇒**セキュリティポリシーの改善はあまり進んでおらず、実名登録が出来ない自治体が複数ある。ただし、端末の持ち帰りについては、徐々に進んできている**

● EdTechツールに関わる財源確保に対して

EdTechツールの活用促進には、導入だけでなく、活用サポートや家庭で出来る環境整備まで必要である。財務状況が異なる自治体任せではなく、国として動いて頂きたい。

⇒**財源確保が出来ず、一過性にならないためにも、継続して動いていただきたい。**スタディログに基づいた支援、活用促進等を行う為に、EdTechツール業者からのサポートは大変重要となる。

サポートを行うことで、教員の負担軽減や児童・生徒の学習意欲向上につながるため、

EdTechツール利用料金の財源確保だけでなく、サポート費用の財源確保を併せて検討いただきたい。

■ EdTech導入補助金2022活用による成果の分析と考察

次年度に向けての提言

【指導者側(教員)に対して】

EdTechツールの活用度は上がってきているが、児童・生徒が自律した学習を十分に出来ているとは言い難い。**自己調整学習、自律学習促進のために、弊社独自サポートの「すららカップ」だけでなく、スタディログに基づいた支援も行なっていただきたい。**

- ・教員がスタディログを基に、授業の改善や声掛け（助言）の内容を変化させたり、適切な学習個所の指示を行う（下記参考資料参照）
- ・子供たち自身にデータをフィードバックすることで、メタ認知を広げ、自身で弱点の克服を行う指導等

※参考資料：各教科の苦手ユニットランキング一覧（右図）

弊社EdTechツールを利用している児童・生徒の正解率が低いユニットを抽出し、学習時間などを競うすららカップ期間中に展開
教員から配信された目標に取り組むだけでなく、児童・生徒の自己調整学習につなげる施策として本年度実施

【指導者側(教育委員会)に対して】

●行政としての人員配置計画について

活用度を上げることができる人材が支援できる立ち位置にいることが資産となる。学校の個別最適な課題への取り組みが数年単位で変わっているケースもある。そうした人材の経験と能力が有効に生きるように、人員配置計画の要素としてぜひ考慮いただきたい。また、自治体として特定学校ではなく、**全体のEdTechツール促進の立ち位置の人材を設けることも有効**と考える。

【最後に】

昨年と比較し、授業等時間を確保して利用する学校が増えました。

EdTechツールで学ぶこと自体が自己調整学習に繋がる学びになることから、学校内の学び方の一つとして、受け入れられてきている証とされます。今後を見越して、明確にEdTechで学ぶこと授業時間を確保することは、個別最適化による学力定着はもちろん、自己肯定感の獲得等にも影響を与えるのではないかと考えます。

EdTech 導入補助金2022

令和3年度補正 学びと社会の連携促進事業
(先端的教育用ソフトウェア導入実証事業)費補助金

効果報告レポート

株式会社すららネット

