

BIT CAMPUS **10**
ビットキャンパスタッチプラス10 touch+

イベント レポート

にっぽん縦断の旅
2023



今回お話を伺ったのは 大阪府「CURELAB」様

生徒の「出来た！」を非常に大切にされている塾。日々の取り組みや大事にされていること、ICT教材の運用方法についてお聞きしました。

塾長 賀川 亮 先生



2022年 Cure lab(クレラボ)を開校。

「ひとつひとつ、ていねいに」な指導を大切にされ、勉強だけでなく社会で生きていくためのスキルを伝えるなど、パーソナリティな指導をされている。生徒だけでなく、保護者向けの「ペアレントトレーニング」も実施され、塾・生徒・保護者の三位一体の教育体制を目指されている。

サマーチャレンジ2022、にっぽん縦断の旅2023ではそれぞれ学年優秀賞を受賞！ターム内で全学年最多ポイント獲得！など素晴らしい成果でした！

目次

「シンプルさ」が学習継続に繋がるワケ

家庭学習定着のポイントは保護者
カギとなるペアレントトレーニング

小さな「褒める」の蓄積が、
大きな生徒の原動力になる

「したい」という最高の推進力
その引き出し方とは

生徒のやる気をMAXに！
イベントの仕掛け

「自分で頑張る」というエンジンと
「声掛け」というガソリン

見通しのある目標だからやりきれ
周りに人が居るからがんばれる

「出来た！」の自信は、
自分も未来も大きく変える！

今回のインタビューアー



堀野

堀野

「今日は一番初めにビットキャンパスタッチ（以下ビットタッチ）を検討しようと思ったきっかけを改めてお教えいただけますか？」

賀川先生

「きっかけはデイサービスをご利用される保護者の方から勉強支援の要望が多かったことです。普段デイサービスを提供する中で発達に凹凸のあるお子さんたちの様子を見てみると、勉強でつまづく点は学年問わず似ている点がありました。ただデイサービスは勉強だけを教える場というわけでもないので、何か取り組みやすい勉強の仕方を模索する中で色々とICT教材を見比べました。そこから新しく塾部門を立ち上げるタイミングでビットタッチを選んだという流れです」



堀野

「ほかのICT教材もご検討されていたのですね。その中で、ビットタッチはどのような違いがあったのでしょうか？」

賀川先生

「**大きな違いは[シンプルさ]です**。ICT教材にも、画面上で指導が入ったり映像が流れたりするものや、問題を解いて解説が出るようなものなど色々ありますが、ビットタッチはとにかくシンプルですね」

堀野

「確かに最近は色々な教材がありますよね！映像や解説が充実していて、生徒一人で完結できるようなICT教材も増えてきました。そういった教材も見られつつ、あえて[シンプル]なビットタッチをお選びいただいたのですね」

「シンプルさ」が学習継続に繋がるワケ

賀川先生

「**私たちが導入を検討したポイントは[生徒が自分で勉強を進められるか]なんです**。検討していたICT教材は実際に生徒に体験してもらって反応を見ていました。でも多くは先生の付き添いの元で運用できるものが多かったです。**ビットタッチはシンプルがゆえに5分10分程度で学習でき、それを毎日の学習として継続しやすい**という部分が私たちの考えと合致しました。」

堀野

「子供たちが自分で勉強できるようにと、授業や解説動画など色々な機能を盛り込もうという発想になりがちなのですが、意外にシンプルな作りの方が継続学習には良い場合があるのですね」

賀川先生

「情報が多すぎると、取り組む前にしんどいなと感じるお子さんも多いのかなと思います。クレラボでは学力向上が必ずしも一番の目的ではなく、**内から出てくる[学びたい][分かるようになりたい][勉強したい]**という気持ちを育みたいという想いがあり、ビットタッチはそこにマッチしたツールだと思います」

堀野

「[したい]って何よりも原動力ですよ。クレラボさまではビットタッチをどのように運用されているのですか？」



家庭学習定着のポイントは保護者 カギとなるペアレントトレーニング

賀川先生

「通塾プランと家庭プランの2プランを用意しています。プランは生徒の状況に合わせて、どちらも必ず**ビットタッチの使い方や大事なところを初めだけでなく逐一伝えるようにしています**。基本的にはビットタッチで学習してもらって、出来ないところのフォローを行うという使い方が主です。

家庭プランではオプションで[ペアレントトレーニング]という月1回のZOOM講座を実施しています。これは保護者がお子さんへの対応を学ぶというものです。療育も学習も、私たちと保護者と生徒、3者が同じ方向を向くことが大事だと思っています。

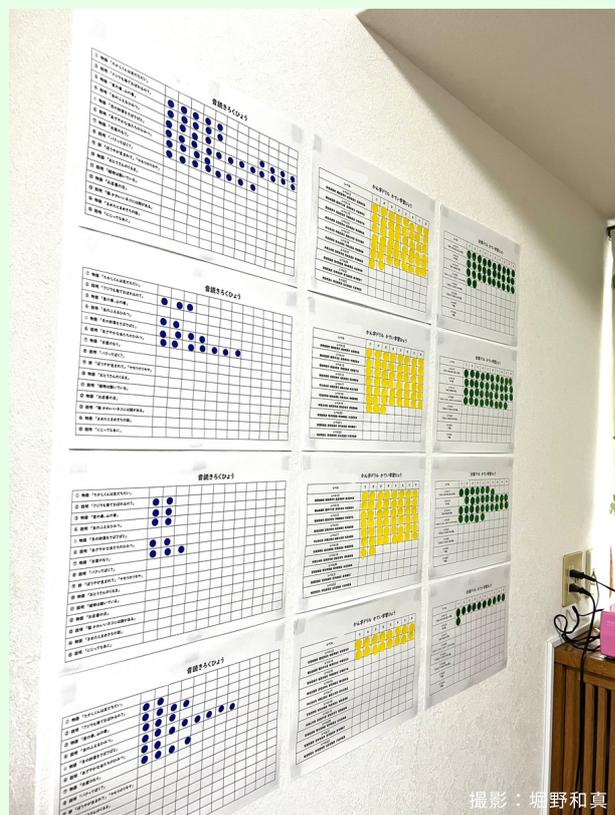
家でも効果的な学習ができるように、保護者からお子さんに声掛けをして学習を促してもらったり、勉強するきっかけを作ってもらったりすることで、塾と保護者が協力して生徒のモチベーションを高めていくのが理想と考えています。ただトレーニングというだけでなく、保護者の困りごと、悩みごとを聞くのも大切にしている、そこから見えてくる背景を元に色々な提案やアドバイスをさせていただきます」

堀野

「ビットタッチのようなICT教材に関わらず、家庭学習は多くの塾様から力を入れたいという声を聞く半面、ハードルもかなり高いと聞きます。お話を聞いていて1つキーワードになりそうなのは[保護者]、ここにポイントがありそうですね」

賀川先生

「塾から保護者へのアプローチが、保護者から生徒へのアプローチを生み出すのだと思います。生徒の塾での様子を見える化することも大切かもしれません。例えば今日は書くということ頑張っていた、聞くということ頑張っていた、質問をたくさんしていたとか、そういったちょっとしたことでも指標化して、授業報告として保護者に伝えるようにしています。それに加えて、褒めてあげてほしい、迎え入れてあげてほしいというメッセージも添えています。さっきのペアレントトレーニングの考え方にも含まれますが、こういったことから保護者からお子さんへのアプローチが生まれたらと考えて取り組んでいます」



記録表の写真。音読やドリルを何度も復習していく仕組み。

小さな「褒める」の蓄積が、大きな生徒の原動力になる

堀野

「今のお話を生徒の気持ちになって聞いていたのですが、家でも褒めてもらえることとても嬉しいことですよね。家に居て勉強していて、とか、塾に行って、といったことで褒められるってことは、私が子供の時には意外となかったなあって思いました」

賀川先生

「もともと療育をメインで行っていることも影響が大きいかもしれませんが。必要以上でも褒める。デイサービスのほうでは[よくできました券]というのがあって、10枚集めると生徒は特典を貰えるというものです。もちろん生徒の為の制度ですが、これはスタッフに褒めるということ意識させるという点でもかなり有効です。声掛け、表情、内容、うまく伝えられるように日ごろから意識するきっかけづくりになっています」

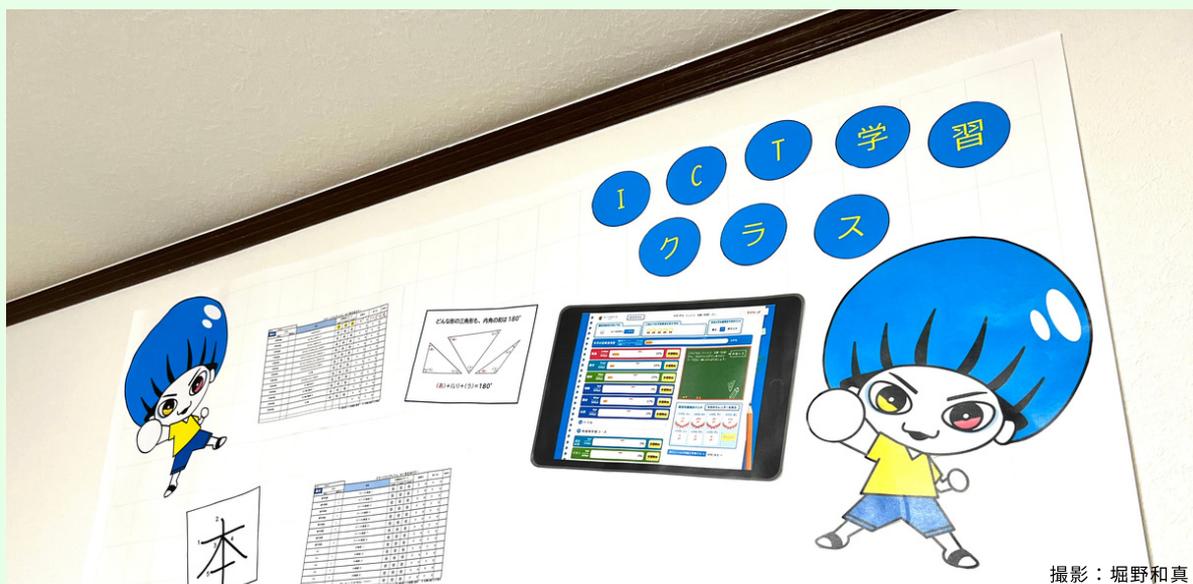
堀野

「今の時代、人との繋がりってとても大事なことだと感じています。ツールが発達して繋がり方も多様化して、色々な人と気軽にすぐに繋がれるようになった反面、その繋がりはどうもすぐに切れそうな細いものと感じるときがあります。それはネットだけでなくリアルでも同じようなことを感じる機会も増えてきているんじゃないかと思うんです。だからこそ、塾がその繋がりを作る存在となり得るなら、素晴らしい価値になりそうですね」

「したい」という最高の推進力 その引き出し方とは

堀野

「ビットタッチをご利用いただいてから生徒さんの反応や効果などはいかがでしょう？」



賀川先生

「一番大きな出来事でいうと、学校に行くのが難しかった小学4年生のお子さんが、学校へ行くということに繋がったということですね。他の生徒も同じくですが、ビットタッチのやり方が合う子は本当に良い効果が出てきていますね。

ステージ1から3までをクリアしていく中で、レベルが上がったり、メダルが貰えるのは生徒にとってはやはり嬉しい様子です。先ほどの小学4年生の子は自主的に一週間で1,000ポイント以上取り組んでいます。中学生に関しては、月ごとに目標ポイントを設定して学習の指標にしたり、定期テストのときには学習する場所を具体的に指定し、曜日ごとに学習する時間や範囲を決めています。闇雲に行うのではなく、ある程度学習の見通しが立った状態だと生徒の学習意欲も湧くようです。そういう風に続けていると、生徒側から今日〇〇ポイントやったよ！みたいな報告を貰えるようになりました」

堀野

「生徒さんから聞かずともポイント報告があるってとても良いですね。先生方が良く見てくれているからこそ、生徒から出てくることだと思います。」

賀川先生

「ポイントのデータを見ていると、なかなか手なりだと見えなかった事も見えるようになりました。今週は頑張ってるな、今週はちょっとサボってるな、とか。何かあるときはビットタッチの黒板メッセージ機能で声掛けをしています、これが結構見てくれているんです」

堀野

「日ごろからのフィードバックがあるからこそ、生徒が自発的に頑張ることが出来る。とても良い流れですね」

賀川先生

「ある生徒はビットタッチでつまづいたことをきっかけに自分で教材を探し始めました。ある生徒は一度教材で学習してから、もう一度ビットタッチで同じところにチャレンジするということを実践している生徒もいます。分からないことが続くと、どうしてもモチベーションが下がってしまっていて投げ出してしまふ。生徒のその気持ち、すっごく分かるんですよ。けれど、そうなる前に**色々な声掛け**をしていると、**生徒の自身に[したい]**という**欲求が出てくる**。

そうすると、**生徒たちは自分の気持ちに合わせて色々な工夫をし始めます**。声掛けの仕方は生徒の状況に寄りけりで行っています。時には厳しいことも言わないといけないけど、それを言える関係性づくりが大切かもしれません。

ビットタッチはICT教材ですが、そういったパーソナリティ的なところまで活用の幅がどんどん広がっています笑」



堀野

「おっしゃるように、相手に何かを伝える時には、相手の状況をしっかりと知って、相手のことを考えて伝えないと上手く伝わらないんですね。これは大人も子供も変わらないのかも。」

賀川先生

「自分たちの子供のころもそうだったと思うんです。親に勉強しなさい！と言われて、分かっているのに言われるから子供はやる気を無くす。多くの人が通ってきた道ですよ、きっと。元々の仕事柄、そういったモチベーションやメンタルの部分は余計に気を付けてあげられるのかな、それが私たちの塾の良さになるのかなと感じています」

生徒のやる気をMAXに！イベントの仕掛け

堀野

「さて、ここからはイベントについてお話ししていきたいのですが、賀川先生はビットタッチ導入時からイベントを楽しみにしてくださっていますよね」

賀川先生

「開催するって連絡あった時、キタ!!!でした（笑）
子供たちが楽しんでやってくれるんだらうなっていうイメージができたんです。正直、上位入賞はハードルが高いだろうなというのが本音でしたが、もしかしたら何か...凄いことが起きるかもしれないって。それに、こういうイベントをきっかけに勉強をしても良いやん! ってすごく思ったんです。保護者に伝えるときも[ポイントを貯めるというのがきっかけでも良いから、やってみませんか?]と声掛けしていました。勉強ってやっぱり、子供たちにとってはどうしてもハードル高いんです。保護者も家で学習させたいんだけど、子供は嫌がってしまう。それが普通だと思うんです。そんな中で、イベントをきっかけに、チャレンジしてみませんか?と言えること自体がとてもありがたいんです。」

堀野

「学習の習慣づけの大切さを日々伝えるのはもちろん大事ですが、なかなかそのきっかけもなくハードルが高い。けれど、楽しむということを主体にしたイベントがきっかけとなり、伝えるハードルを下げられるということなんですね。実際始まってみてからはいかがでしたか?」

賀川先生

「始まってすぐはすごい勢いがありましたね。でもやっぱり、週末におでかけしたり、ちょっと気が抜けたりすると、そこでリズムが崩れてしまうこともありました。そのあたりは生徒が通塾したときに直接声掛けしてみたり、適宜メッセージを送って様子を見ていました」

堀野

「はじめ勢いある分、止まりやすいということはよく聞くことです。その中でやはり声掛けが重要となってくるんですね。」



「自分で頑張る」というエンジンと 「声掛け」というガソリン

賀川先生

「声掛けに活用している黒板メッセージ機能は便利ですが、ただ送るだけだとなかなか見ても
らえませんでした。そこでタイトルを[すごい！！！！]とか[やっほー！！！！]にして、目立つ
ように色々工夫して解決していきました。保護者にもこの取り組みは伝えていたので、子供が
よく見ていますよという声もいただきましたね。

あとはメッセージで伝える内容を考えるためにも、ポイントを確認することを日課にしてい
て、いつの間にかそれが楽しみになっていました。

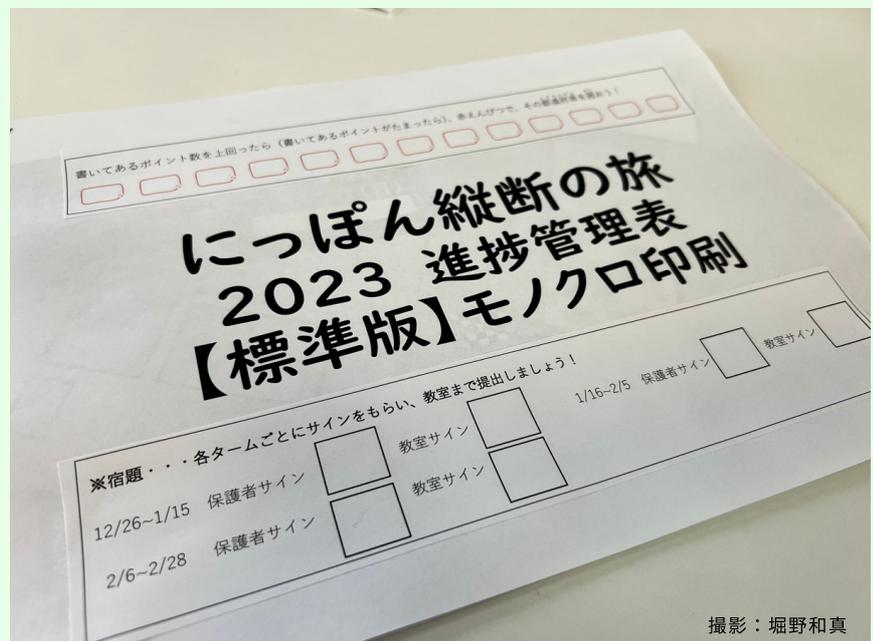
イベント中はランキングもこまめに出して頂いて、スタッフ間で[見て！あの子めっちゃがん
ばってる！！][ランキング入ってる！]とか盛り上がってね、とても楽しかったです。」

堀野

「イベントをきっかけに頑張ったという
生徒さんがいらっしまったのですね」

賀川先生

「提供してもらった目標カードを書い
て掲示したりもしましたが、何より生
徒のモチベーションアップに効果があ
ったのは他の生徒のポイント掲示です
ね。それを共有することで再度エンジ
ンが掛かってがんばるということが
多々ありました。



イベントの進捗管理表。先生だけでなく、保護者サイン欄も独自に追加されている。

これからの私たちの塾におけるビットタッチの運用の仕方のイメージは、これに近いんです。
通塾してきて、生徒それぞれが自分で学習すべきところを決めてビットタッチをやっている。
分からないところだけを聞いて、他の頑張ってる生徒に感化されて自分も頑張る。そうするう
ちに自分で学習意欲を高めていける。クレラボはそういった空間に作りあげていきたいんで
す」

堀野

「自分軸を持って学習できるようになると最高ですよ。さらに塾に行くと同じように頑張
っている子たちがいて刺激を受ける、支え・支えられで頑張れる。そういった空間はすごく
価値がありますね！」

賀川先生

「イベントは我々としては、そういうこれからの運営がイメージできるきっかけにもなりました。学習に苦手意識がある子供たちにとっては、学習するとしてもどこからやったらいいのかわからない、どこまでやったらいいのかわからない、見通しが立たないのが辛いんです。1か月間がんばる、ここをがんばる、がんばれば賞品がもらえるというのは、子供たちにとっても分かりやすく頑張ろうってなるんだと思います。」

見通しのある目標だからやりきれる 周りに人が居るからがんばれる

堀野

「同じく傍で見守られていた辻本先生は
いかがですか？」

辻本先生

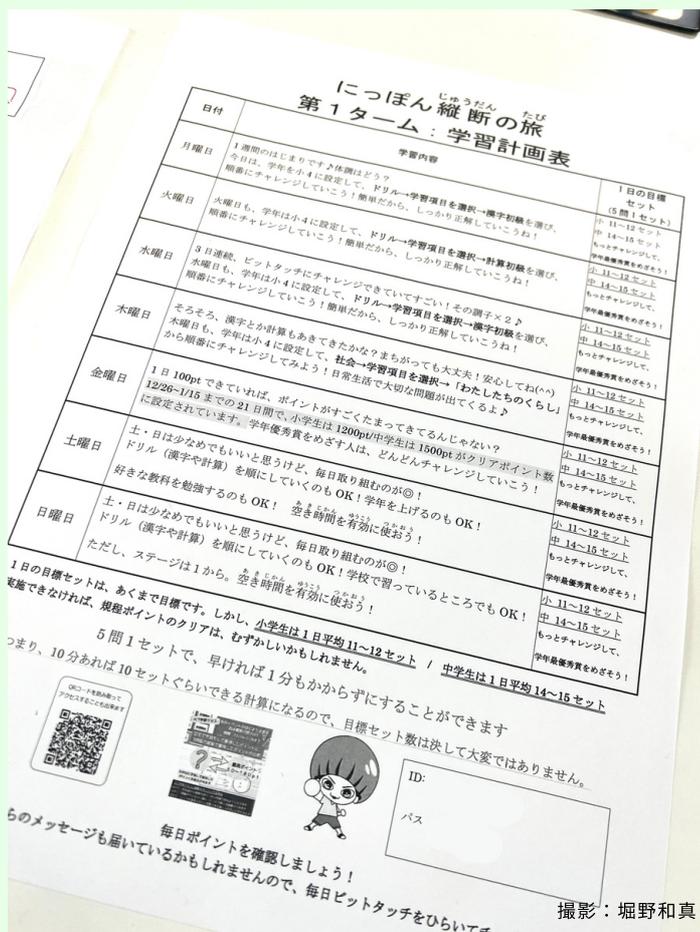
「イベント中、定期的にランキング発表をしていただいたのがとてもありがたかったです。効果は物凄くて、目に見えて子供たちは頑張っていました。周りの状況が見えているからこそ、目標ができて頑張ることができるんだなと痛感しました。また、イベントという[期間]が限定される、がんばる期間を決めることができたというのも、生徒たちにとっても保護者にとっても、私たちにとっても良かったです。あとはやっぱり、賞品をいただけるというのは大きなモチベーションになるみたいです。生徒自身イベントという期間を頑張った、出来たという自信に繋がったようです。」

堀野

「マラソンと似ているかもしれませんね。どこまで走ればよいのか、ゴールが見えないとしても辛くなりますが、ゴールが見えていたり、チェックポイントがあつたりすると見通しが立って頑張れる。勉強も同じですね。途中経過や賞品、そして声掛けなどの励ましミックスされて、やる気を引き出すのですね。」

賀川先生

「綺麗事でもなんでもなくて、やっぱり[人に認められる]、[相手が喜んでくれている]そういう近くで見守ってくれる人の驚き、賞賛、励ましが子供たちの原動力に繋がるのかなと思います」



1週間をひとまわりとして計画表を作成
学習すべきところを項目選択の仕方も合わせて案内している

「出来た！」の自信は、自分も未来も大きく変える！

堀野

「まさに、生徒・保護者・塾、みんなで頑張る！というクレラボさんですね！」

賀川先生

「そうですね。生徒に関してはやっぱり、自信になった、というのをヒシヒシと感じます。勉強面だけでなく生活面においても、ビットタッチを通じて得た自信が良い影響を及ぼしています。イベント後のアンケートでも、[自分がここまで頑張れるんだと知った]といったようなことも書いてくれていました。すでに次のイベントを楽しみにしている生徒もいますから、我々としてはどのように盛り上げていくかをまた考えていかないといけません。」

堀野

「教室内の掲示がとても良いですね！色んな所にビットタッチに関連するものを掲示してくださっていて、とても嬉しいです。」

賀川先生

「ビットタッチのイベント期間中は、全国の子供たちが楽しく勉強しながら、勉強にも繋がりながら、競い合い高めていける素晴らしい機会だと思います。私たちの塾は、学力向上だけが目的ではなく、進学塾でもありません。塾に来て、ひとつでも[できた!][わかった!]を増やして、元気に日々を過ごしてほしい。そのお手伝いを学習面からサポートをするというのも、これからの塾の、そして我々の役割のひとつになるのかなと思います。」

「クレラボでは、個別指導のほかにも無学年制の集団授業も行っています。小学生と中学生が同じ空間で勉強するという事はなかなか機会がないと思います。中学生で積み重ねてきたものがあるから話せることもあれば、意外に小学生が秀でていることもあります。そういったことをお互いが認めあえる場が、少しずつ実現できています。これからは生きていく中で必要なコミュニケーションスキルや自炊などの生活スキルも身につくようなクラス展開も考えています。**子供たちにとって、家、学校のつぎの第三の居場所**となっていきたいです。もちろんビットタッチも今後どんどん活用して、皆で勉強していける場づくりをしていきます」