

——キッズデュオが、英語と放課後の居場所を同時に提供することにした背景をお聞かせください。

奥村 言語の習得には2000〜3000時間が必要とされますが、放課後の長い滞在時間はまさにその環境づくりに最適です。日本語を自然と覚えたように、長く過ごす児童保育の場だからこそ無理なく英語が身につく環境を構築しました。また、日々の成長を実感してもらおう工夫として、フォニックスの大会などイ

子供たちが楽しく学ぶための工夫

——キッズデュオの体験教室で、意識していることを教えてください。

奥村 保護者が重視する「子どもが安心して楽しく通えるか」に応えるため、体験教室の前には、子どもの興味や好む講師のタイプに関する事前ヒアリングを徹底しています。実際の体

験でも「楽しい」「もっとやりたい」と感じてもらえる空間づくりを追求しています。集客力の高い教室に共通する特徴は、「評判」の高さにあります。保護者間のネットワークが与え



株式会社城南進学研究社 教育事業本部 法人事業部 部長 村上 潤 氏



株式会社やる気スイッチグループ 執行役員 教育第2事業本部 副本部長・株式会社サンリオやる気エデュテイリング 取締役 副社長 奥村 晋也 氏

る影響力は非常に大きいため、体験時の一つひとつの対応が、良い評判として広まるかどうかの分岐点になります。細かな気配りが行き届き、保護者からの信頼が厚い教室ほど、紹介による入会が多くなる傾向にあります。

——りんご塾をうまく軌道に乗せられている教室には、どのような特徴がありますか。

村上 田邊先生が作り込んだりんご塾は完成度が高いのですが、うまく運営できるかは現場の先生次第。ここで重要となってくるのが、「関係性の再現」です。「解けた」「できた」を子供たちと一緒に喜んだり、承認してあげられるか。自分たちが教えるようにせず、コーチン

グにしっかりと振り切っている教室は強いと感じます。

また、子供の「やりたい」に親は寛容なので、最初の体験でいかに子供を楽しませられるかも重要です。それが教室の盛り上がりや、のちのクチコミにつながると感じます。

——楽しく学べるよう、ことばの学校で工夫していることをお聞かせください。

須藤 私たちは、伸びにくい国語の力を伸ばせるようにと開発したこともあり、単なる読書教室にはしたくないと思っています。そのため授業時間の2割は、生きた言葉や表現を本から学べるようにしました。教室では朗読音声聞きながらみんな黙々と読書をするのですが、ただ読書するだけでなく、ことばの理解力を高める専用テキストがあるんですね。その演習の際には、「×をつけない」など、

子どもたちの能動的な学びにつながる指導や声掛けを大切にしています。

また、その子の習熟度や理解度に合った適切なレベルの本から読み始めることも重視していて、それも子どもたちの意欲につながっているように思います。

パートナー教室に協力してもらいアンケートを採ったところ、96%の子が「ことばの学校が好き」と回答しています。

小学生市場で成功するための秘訣

——小学生市場で成功するための、共通点を教えてください。

須藤 国語で差別性を明確に打ち出している教室は、地域性によらず、ことばの学校の集客がうまくいっていると感じます。またSNSでしっかり情報発信できているか、塾社の研修をきちんと受講できているかもポイントです。

答。また保護者からは、「図書室から本を借りて読むようになった」など、喜びの声をたくさんいただいています。

その中で最も印象的なのは「たくさん言葉を知ることができた」と答えた割合が、生徒・保護者ともにトップとなったことで、これは、ことばの学校のコン

セプトが成果になっている証だと思っています。

て見せることも可能です。また年齢が低くなればなるほど、成果や実績をきちんと見せることも重要で

中高は入試の合格実績が一大指標となりますが、低学年の場合は塾のほうで決められるので、算数オリンピックや算数検定などに照準を合わせ、受からせることが大切で

す。

村上 プログラミングやロボットなど様々なコンテンツがありますが、成功している教室はあれもこれもと並べず、コンテンツをうまく使い分けている印象です。りんご塾はライトにもハイエンドにも対応でき、例えば中受が強い学習塾であれば、そう見せることも可能でし、そうでない塾には学年に捉われない先取の能力開発プログラムとし

奥村 現在サンリオとのJVで立ち上げているWe Actorをやっている感じですが、これからの時代に求められる『しあわせな未来を創る3つのチカラ』——すなわち、未知の世界へ踏み出す「自自力」、共に高め合う「共創力」、違う視点に立ち物事を考える「想像力」を引き出すコンテンツをしっかりと盛り込み、提供する教育の軸を決してぶらさな

