

## “教育のゲーミフィケーション”がさらに進化！オンライン学習教材「すらら」 継続学習意欲を促進する機能「シークレット・イベント」を搭載 ～応援メッセージでつながる「ソーシャル・エール機能」に続き、第二弾～

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、オンライン学習教材「すらら」に、ゲーミフィケーション要素の強化による継続学習意欲促進を狙った「シークレット・イベント」を12月2日より搭載いたします。

「シークレット・イベント」は、利用者の学習の継続意欲を促進させ、モチベーションを高めるゲーミフィケーション要素を強化する3つの機能です。

### 1. 「シークレットパズル」

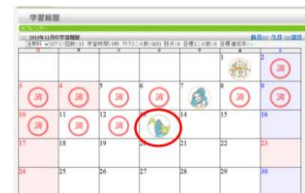
ある一定の条件を満たすと、ログイン時に開始される機能で、パズルを完成させるためには1か月のうちに20日以上勉強をする必要があります。完成したパズルは壁紙としてダウンロードすることが可能です。

これにより、すららの理想とする学習スタイル（1日1時間ずつ毎日学習）に導くことを狙っています。



### 2. 「連続ログインスタンプ」

毎日連続でログインし続けるとカレンダーの“済”マークが、3日目や7日目など、一定の連続ログイン日数ごとに、すららのキャラクター画像になります。手に入れたスタンプは生徒毎に用意されるギフトボックスに貯まっていきます。連続ログイン日数が長くなればなるほど、レアなスタンプが手に入りやすくなり、すららでの学習継続のモチベーションを高めます。



### 3. 「目標達成キャラ表示」

すらら終了時、設定された目標が1つでも達成されていた場合には、すららキャラクターからのメッセージが表示されます。表示される画像は毎回ランダムなので、利用者がどのキャラクターに会えるのかを楽しみにしながら目標達成へのモチベーションを高めます。



「すらら」では、既に全利用者が応援メッセージをお互いに送り合える「ソーシャル・エール機能」を搭載していますが、導入以降、利用者の学習時間に変化をもたらしており、1日当たりの平均学習時間が約30分増加しています。

すららネットでは、教育に携わる企業として、アダプティヴラーニングの機能で特許取得している「すらら」を用いて、今後も皆様のご要望にお応えした教育サービスの提供に尽力してまいります。

## ■オンライン学習教材「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・国語

【ユーザー数】 25,000名 (2013年7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、オンライン学習だからこそ、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の要素」

- 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：6,285万円 ○ 所在地：東京都千代田区内神田
- 事業内容：オンライン学習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/>