

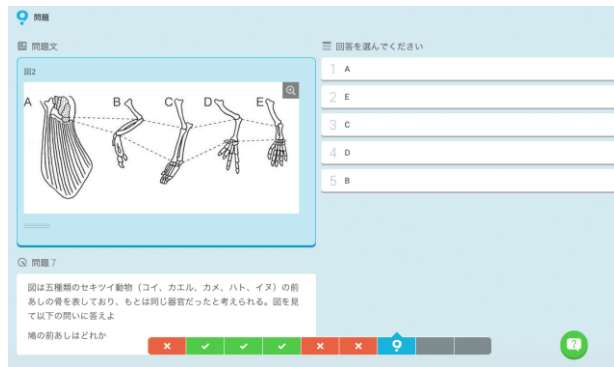
## “教育のゲーミフィケーション”を具現化！クラウド型学習システム「すらら」 「Quipper School」の理科・社会のコースを3月より提供開始 ユーザーの学習サポートをさらに強化

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、クラウド型学習システム「すらら」のプラットフォーム戦略における新オプションサービスとして、Quipper, Ltd.（クイッパー）が提供する「Quipper School」の中学生向け理科・社会のコースを2015年3月より提供します。

現在、「すらら」の導入校・学習塾向けのプラットフォームには、株式会社旺文社の英単語コンテンツと算数コンテンツ、株式会社 教育法人親学社 都麦出版提供の算数コンテンツが搭載されています。他社プラットフォームと連携してのサービス提供としては、株式会社がくげいの小学生向けコンテンツ、中学生版理社コンテンツ、および、4Communication Co., Inc.の英会話コンテンツがあり、今回、「Quipper School」の中学生向け理科・社会のコンテンツを新たに加えることで、さらにユーザーへの学習サポートを強化します。

Quipper, Ltd. は、DeNA 共同創業者の渡辺雅之氏がロンドンで創業した教育 IT ベンチャーです。Quipper, Ltd. が、学習塾・学校向けに日本、アメリカ、東南アジアを含む世界8か国で提供する、先生と生徒のオンライン学習プラットフォームが「Quipper School」です。

すららネットでは、今後もさらに増加する導入校・学習塾に対応し、皆様のご要望にお応えした教材やサポート体制の開発に力を注いでいきたい、と考えております。



▲「Quipper School」画面



## ■ 「Quipper School」 理科・社会コース概要

### 【対象科目】

中学1年理科、中学2年理科、地理、歴史<2015年3月より提供開始>

中学3年理科、中学公民<2015年4月より提供開始予定>

### 【特長】

公立中学校の定期試験レベルの実力が身につく

- イラスト豊富なレッスンで、教科書の要点を楽しく総復習
- 一問一答から図表を使った応用問題まで、豊富な演習問題で理解を定着  
デジタルだから繰り返し解ける、苦手分野の復習も手軽にできる
- スマホ・タブレットで使えて、スキマ時間に勉強できる（PCも対応）  
デジタルだから、先生は手軽に一人ひとり専用コースを作成、管理も簡単
- 先生は教科書対応のコースから選んで配信するだけ
- デジタルだから採点・解説は自動で手間いらず
- 学習データが自動的に見える化され、生徒の指導も苦手分野の講習提案も手軽

### 【利用料】

「すらら」を導入する塾・学校により異なる

## ■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28,000名（2014年5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、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的要素」

- 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：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/>