

“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」 努力指標の学習大会第10回「すららカップ」結果発表 塾・学校・個人で「すらら」を学習する生徒が学習スタイルに関係なく上位にランクイン

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）では、クラウド型学習システム「すらら」の利用者が努力量を競う大会「すららカップ」を2015年7月1日（水）より8月31日（月）まで開催いたしました。

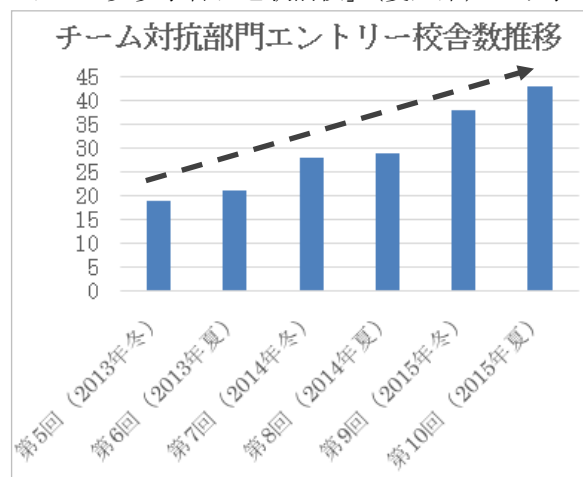
「すららカップ」は、偏差値や点数ではなく「総学習時間」や「総学習量」といった、“どれだけ努力したか”の努力指標で、学年やエリアを問わず、全ての「すらら」利用者同士が競い合う大会です。「すらら」の利用者が、「努力指標」と「努力の結果である成績向上」を意識することで「やればできる」というマインドセットを醸成することを目的としています。

今回の「すららカップ」は、個人部門の学習時間ランキングにおいて、小学6年生が前回に引き続き連覇を達成しましたが、全国20位までに「すららカップ」初出場の生徒が13名ランクインしており、早期に学習習慣が定着している様子が伺えます。学習時間ランキング・クリアユニット数ランキングともに、全国20位以内には塾で「すらら」を学習している生徒のほか、学校で「すらら」を学習している生徒、自宅で「すらら」を受講している生徒などがランクインしており、多様な学習スタイルの生徒たちが努力量を競い合う本大会の特徴を示す結果となりました。

7月、8月ともに30時間学習した生徒を表彰する「チャレンジW30部門」では、部門設置以降、過去最多となる118名が受賞しました。

チーム対抗部門では、過去最多の43校舎（183チーム）が参戦しました。クリアユニット数ランキングにおいて優勝したのは「わせがく高等学校太田キャンパス」（群馬県）のチーム名「わせがくダイヤモンドズ」で、学校からのエントリーチームが全国1位となったのは初めてのことです。また、学習時間ランキングは今年3月に「すらら」を導入いただいたばかりの「歩夢学舎日進駅前校」（愛知県）の小学6年生・中学2年生・中学3年生の3名で構成されたチーム名「日進駅前チーム1」が優勝しました。小学生は自宅学習を中心に、中学生は塾での学習を中心に、それぞれが自分の課題克服のために努力した結果、今回の優勝に至りました。

また、今回初めて設置した「チームでチャレンジW30部門」（チームメンバー3名が全員2015年7月、8月どちらも30時間以上学習したチームを全員表彰）においては、7チームが達成しました。メンバー全員が1日1時間のペースで毎日学習を続けなければ受賞できないため、受賞チームは月30時間を合言葉にお互い励まし合って達成していました。



今後も、教育に携わる企業として、利用者様の学習をサポートできるよう、教材・企画の開発に力を注いでいきたい、と考えております。

■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・国語

【利用者数】 約30,000名（2015年4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eラーニング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と、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と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：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/>