

## “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」 第2回「日本ベンチャー大賞」社会課題解決賞(審査委員会特別賞)を 株式会社すららネットが受賞

世界の教育格差と所得格差の負の連鎖を断ち切り、子どもの個性にも対応

小中高生向けクラウド型オンライン学習システム「すらら」の開発・販売などを行う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）が、第2回「日本ベンチャー大賞」社会課題解決賞（審査委員会特別賞）を受賞いたしました。

「日本ベンチャー大賞」とは、経済産業省を事務局とし、若者などのロールモデルとなるような、インパクトのある新事業を創出した起業家やベンチャー企業、企業内での新規事業創造を表彰し称えることにより、企業を志す人々や社会に対し、積極的に挑戦することの重要性や起業家一般の社会的な評価を浸透させ、もって社会全体の企業に対する意識の高揚を図ることを目的としています。第二回を迎えた今年は87件の応募があり、2月26日（金）に表彰式が行われました。首相官邸にて開催された表彰式では、安倍総理・林経済産業省大臣・審査委員長の前稲田大学 名誉教授 松田修一氏より、各賞の受賞者へ表彰状が授与されました。

すららネットは、ベンチャー企業でありながら、国内ではNPOと協働し経済的困窮世帯の子ども達の学習支援活動を行ったり、各教育機関や医療機関と連携して不登校、発達障がいの子どもの基礎学力向上に貢献するなど、社会の問題に本業で取り組むという社会性、また海外で貧困層の子ども達に向けて最先端の教育サービスを安価に提供するという国際性が、今回の「社会課題解決賞」への受賞へとつながりました。

すららネットでは、「教育に変革を、子どもたちに生きる力を。」をスローガンに、低学力層でも基礎学力向上を実現できる対話型のオンライン学習システム「すらら」を提供しており、600の塾、85の学校を通じて、約33,000人の生徒が利用しています。生徒の学力や個性に合わせられるアダプティブ機能を低コストで提供できるという特性を活かして、発達障がいや学習障がい児、不登校児、経済的困窮世帯など、従来の民間教育や公教育ではカバーしきれない子ども達に対しても活用されています。

また、学習コンテンツを多言語化、ローカライズして、2015年にはJICAのBOP調査事業の採択を受け、スリランカのスラム地区において、現地のマイクロファイナンス機関を通じてeラーニングのみで算数を学ぶ学習塾事業を開始し、既に4校舎で300名以上の貧困層の子ども達が学んでいます。また、インドネシアとインドでも並行してプロジェクトが進んでいます。

すららネットでは、今後も皆様の学習に役立つ教材やビジネスモデルの開発に力を注いでいきたい、と考えております。



▲授賞式の様子



▲小中高生向けクラウド型オンライン学習システム「すらら」画面

## ■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

いつまでに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、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/>