

株式会社 すららネット
2012年12月10日

“教育のゲーミフィケーション”を具現化! eラーニング教材「すらら」

第5回「すららカップ」1月1日より開催

～低学力生徒の学力向上にも対応する「すらら」による努力指標の学習大会～

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、今回で5回目となるeラーニングアニメーション教材「すらら」のユーザーが努力量を競う「すららカップ」を2013年1月1日より2月28日まで開催いたします。

今回で5回目を迎える「すららカップ」は、偏差値や点数ではなく「総学習時間」や「消化ユニット数」といった、“どれだけ努力したか”の努力指標で、小学生から社会人まで全ての「すらら」ユーザー同士が競い合う大会です。

今年7月1日から8月31日まで実施した第4回「すららカップ」は、約20,000名が参加し、ランキング上位者の中には、開催前後2ヶ月を比較すると学習時間が約1.5倍に増加し、すららカップ後の中間テストと学力テストにおいて、周囲の合計点が下がる中、一人だけ合計点が40点アップするというユーザーもあり、「すららカップ」は学習習慣を身に付け、成績アップへとつながる一助となっています。

成績アップにつながる「すらら」の特長としては、「生徒の学力に応じ、与える問題の難易度を変化させ、適度な成功体験を持たせることができる」、「『過去のつまずき』を自動的に診断・発見し、その『つまずき』にジャンプして学び直すことができる」などの機能があり、「低学力層への対応」も可能となっています。

また、個人戦のほか、塾や学校別で競い合うチーム対抗戦を第3回より実施しており、第3回は7チーム、第4回は全国35チームといったように、回を追うごとに参加チームが増加しています。チームの平均学習時間でランク付けするため、生徒同士が声を掛け合い、自発的に学習に取り組むきっかけとなっています。

今後も、教育に携わる企業として、ユーザー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。

【すららカップ概要】

- ◆実施期間：2013年1月1日(火)～2月28日(木)
- ◆対象学年：問わず
- ◆科目：英語・数学・国語
- ◆範囲：小5～高3の履修範囲
- ◆開催部門：個人戦部門（全国と各ブロック）とチーム対抗戦部門
- ◆賞品：
（全国個人戦部門）1位：ノートパソコン、2位：Wii U、3位：ipod nano（予定）
※各ブロック個人戦部門とチーム対抗戦部門でも商品を用意しています。
- ◆最終結果発表：3月11日（予定）

eラーニングアニメーション教材「すらら」は、ゲーミフィケーションの要素を取り入れた「対話型アニメーションタイプ」のeラーニング教材です。キャラクターがレクチャーをしている、ということだけではなく、生徒の力量に合わせて適切なレベルで出題される問題を解きながら各ステージをクリアするという快感や、他のユーザーと学習時間等を競い合う緊張感など、楽しくて没頭しているうちに学力向上につながる仕掛けとなっています。



▲すららTOP画面

■eラーニング対話型アニメーション教材「すらら」とは

【学習範囲】 中学1年生～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】 20,000名 (2012年1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、eラーニングだからこそ、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：eラーニング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/>