

“教育のゲーミフィケーション”を具現化！オンライン学習教材「すらら」 努力指標の学習大会第5回「すららカップ」結果発表 ～オンライン学習教材を活用した個別指導塾で生徒同士の交流を育む機会に～

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、5回目となるオンライン学習教材「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「クリアユニット数」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。

今回の「すららカップ」は、約23,000名が参加し、学習時間部門全国1位のユーザーの学習時間は361時間9分で、1日平均約6.1時間でした。前回1位（424時間56分、1日平均約6.9時間）と比較すると短くなっているものの、前回は夏休み中であり、今回は半分以上が学校のある日程での開催であったため学校での学習時間を考慮すると前回以上の努力量と言えるかもしれません。これは、「すららカップ」が回数を重ねる中で、学習習慣を身に付けたユーザーが増加した結果と思われる。

【学習時間部門全国1位 Purpose秋田桜校 本川佳奈子さん（高校一年生）のコメント】

現在定時制高校に通っていますが、中学生の頃不登校だった時期があり、中学校の学習内容の復習が必要だったため、2012年夏に入塾し、「すらら」での勉強を開始しました。すららカップに参加してからは、塾内で頑張っている中学三年生に刺激を受け、塾長に宿題を増やすことを自らお願いしたりしながら、毎日18時から勉強を開始し、集中するうちに、気付けば6～7時間学習を続けてしまうこともありました。また、すららカップの期間中は、土日に塾で行われた勉強合宿にも参加し、塾の仲間や塾長と一緒に頑張る中でモチベーションを保ちました。すららカップの期間中に集中して学習したことで、中学校範囲の学習はほぼ全て終え、これからは高校範囲の学習に入ります。

また、塾・学校別の平均学習時間で競い合うチーム対抗戦では、1位のチームの平均学習時間は250時間44分でした。個別指導塾では個々人で学習するため、通常、生徒同士の交流はありませんが、今大会に参加することで団結し、自主的に週末の勉強合宿に参加するなど、チーム対抗戦は学年やクラスを越えて連帯感が生まれるきっかけとなっているという、参加いただいた塾の講師の声もありました。

さらに、すららカップ終了後は、反動で学習時間が減少するのではないかと懸念する声もありますが、実際は、「すららカップ」で上位に入賞したユーザーは学習を継続し、学習習慣を身に付けることに成功しています。

■「学習時間部門」トップ3

	学習時間数
1位	361時間9分
2位	338時間5分
3位	338時間0分

■「クリアユニット数部門」トップ3

	ユニット数
1位	1361
2位	1360
3位	1259

■「チーム対抗戦」トップ3

	平均学習時間
1位	250時間44分
2位	198時間29分
3位	86時間55分

※チーム対抗戦の平均学習時間は、5名チームにおける2ヶ月間の一人あたり平均学習時間です

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。

■オンライン学習教材「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、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/>