

“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」 京都市ベンチャー企業目利き委員会で A ランク認定 ～ソーシャル機能開発プロジェクトが高評価～

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 以下、すららネット）は、京都市ベンチャー企業目利き委員会において発表しました「対話型アニメーション教材『すらら』におけるソーシャル機能開発プロジェクト」が評価され、A ランク企業に認定されました。

今回の A ランク企業認定は、「ゲーミフィケーション」の要素を取り入れた e ラーニング「すらら」に、学習している生徒同士や先生との「ゆるいつながり」のコミュニケーションをソーシャル機能で実現するというプロジェクトが評価されたためです。具体的には、生徒が質問を投げかけると全国の先生が回答する「グローバル Q&A 機能」、先生が許可した任意の塾や学校の生徒と会話ができる「校舎間交流機能」、全国の有志の生徒がバーチャル空間で力を合わせて一つの課題を考察したり、レポートを作成する「協働学習機能」などのソーシャル機能の開発です。

本プロジェクトは、「すらら」で学習している生徒への調査により、既存のメッセージ機能を通じた先生からの励ましのメッセージが学習のモチベーションに大きく影響を与えていることが判明したことが発端となっています。「すらら」に「先生－生徒」・「生徒－生徒」などのソーシャル的な機能を追加することで、やる気を喚起し、学習がより効果的に継続することを目的としています。

京都市ベンチャー企業目利き委員会とは、全国から募集した事業プランの事業性、技術・アイデアなどを評価し、次代の京都経済をリードするベンチャー企業を発掘、育成することを目的としている団体で、A ランクの認定者を対象に、補助金の交付などの事業展開サポートを実施しています。審査委員は、株式会社堀場製作所 最高顧問 堀場雅夫氏やワタベウェディング株式会社 相談役 渡部隆夫氏など著名な方々が務められています。

すららネットでは、関西における導入校、および、見込み客の増加に伴い、2012年11月より京都市内に「京都ベース」としてオフィスを構えていることから、今回の参加に至りました。

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。

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

NEWS RELEASE

■対話型アニメーションオンライン学習教材「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

【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」の部分がないう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」の部分がないうりっぱなしになってしまい、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：6,285万円 ○ 所在地：東京都千代田区内神田
- 事業内容：オンライン教材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/>