

**“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」  
弱点リアルタイム診断テスト「E-te(イー・テ)」を夏休み期間に無料提供  
～長期休暇を利用した復習に活用、システム向上のためのビッグデータを収集～**

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、弱点リアルタイム診断テスト「E-te（イー・テ）」を7月1日（月）～9月17日（火）の期間中、中学生を対象に無料提供いたします。今後も、冬休み、春休みといった長期休暇の時期には、無料提供してまいります。

弱点リアルタイム診断テスト「E-te（イー・テ）」では、オンライン上で出題される問題に回答すると、終了直後に診断結果が表示されます。診断結果では、得点のほか、弱点克服のために復習すべき学習内容も表示され、ワンクリックでオンライン学習教材「すらら」にて学び直すことが可能です。

（※テスト終了直後は、絶対評価のみの表示。地域・全国の平均点、順位、偏差値といった相対評価は、テスト期間終了後、集計処理を終えてからの表示。オンライン学習教材「すらら」の無料提供期間は「E-te」のお申込みより1カ月間。）

今回、弱点リアルタイム診断テスト「E-te（イー・テ）」を長期休暇中に無料提供するに至った経緯は、ご利用いただく方にとっては、授業が無く、時間に余裕のあるタイミングで、気が向いた時に気軽にご利用いただくことで、弱点の認識・克服につなげていただく機会となると考えたためです。

一方、すららネットとしては、より多くの方に学力診断テストを受けていただくことで、生徒の学力と学習行動に関するビッグデータを集積し、オンライン学習教材「すらら」の進化・改善に役立てたい、と考えています。

すららネットでは、教育に携わる企業として、今後も教材・企画の開発に力を注いでまいります。

## 【概要】

■2013年度夏期実施期間：7月1日（月）～9月17日（火）※2013年8月20日（火）

注）オンライン学習教材「すらら」の無料提供は「E-te」のお申込みより1カ月間

■対象学年：中学1年生・中学2年生・中学3年生

■テスト科目：英語（50分）・数学（50分）

■無料提供対象：

インターネット環境にあるパソコン（OS:Windows XP/vista/7）をご利用で、8月20日（火）までに URL：<http://surala.jp/testsystemvisitor/visitorapply.html> よりお申込みいただいた中学1年生～中学3年生までの方

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

## ■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】 23,000名（2013年3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にか「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/>