

## “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6回「すららカップ」結果発表 ～海外の利用者も上位にランクイン～

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、6回目となるオンライン学習教材「すらら」の利用者が努力量を競う「すららカップ」を2013年7月1日(月)～8月31日(土)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25,000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454時間52分、クリアユニット数部門では2,207ユニットでした。加えて、チーム対抗戦は、塾・学校別の平均学習時間で競い合いますが、トップチームの平均学習時間は301時間10分でした。

また、今回初めて海外の利用者が「すららカップ」に参加しましたが、地域ブロック別ランキングにおいて、上位にランクインしており（大阪ブロックとしてエントリー；学習時間部門2位・クリアユニット数部門3位）、環境に左右されることが無いというオンライン学習の特徴を活かし、他の日本在住の利用者と努力量において競い合う機会にモチベーション高く臨んでいる様子が見られました。

【上位にランクインした海外利用者の声（Change 自立型個別学習 所在地：マレーシア ジョホールバル）】  
通っていた学校では、すららカップ開催期間の7、8月は2週間の休暇しかなく時間的にも大変でした。初めは景品欲しさに頑張っていました。やっている間に海外でインタースクールに通いながらも日本の勉強を日本の生徒の皆と同じくらいできるということを皆に知ってもらいたくなり、頑張りました。途中経過で自分の名前が出ていた時は、とても嬉しく、さらにやる気が出ました。そして、上位にランクインし、最後まであきらめずに頑張った甲斐がありました。「逆境に負けない」を合言葉に頑張ってきましたが、これからも挑戦する前からあきらめない強い心で何でもチャレンジしてみようと思います。

### ■「学習時間部門」トップ3

順位	学習時間
1	454 時間 52 分
2	338 時間 58 分
3	336 時間 36 分

### ■「クリアユニット数部門」トップ3

順位	クリアユニット数
1	2207
2	1090
3	1009

### ■「チーム対抗戦」トップ3

順位	平均学習時間
1	301 時間 10 分
2	184 時間 9 分
3	98 時間 18 分

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】 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】 25,000名（2013年7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/>