

**“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」
「速さはかせ」・「割合はかせ」を12月16日より提供開始
～プラットフォーム戦略第6弾！都麦出版の教材を提供開始～**

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）は、自社のオンライン学習教材「すらら」に加え、株式会社教育法人親学社グループ都麦出版（本社：京都市上京区、代表：鳥居実）の書籍「速さはかせ」・「割合はかせ」をパソコン上で学習できるようにし、12月16日より提供開始いたします。

「速さはかせ」・「割合はかせ」の提供開始により、中学校においても必須となる、小学校の学習範囲である「速さ」・「割合」の問題ごとの解き方を、無理なく身につけることに特化した学習が可能となります。

今回の提供開始は、小学生の「速さ」・「割合」の理解が不十分なことで、中学校での方程式における文章題が解けない生徒が多いといった声に応えたものです。「すらら」ではこれまで、「速さ」・「割合」の学習は可能でしたが、今回の提供開始により、この2分野に特化した問題種別ごとの解き方をスモールステップで、さらに身につけやすくなっています。

「速さはかせ」・「割合はかせ」は、これまで書籍で展開されていたコンテンツをオンライン化し、さらに正答率によるランキングでメダルを表示させるという「ゲーミフィケーション」要素を加えています。これにより、ユーザーの収集欲を喚起し、よりモチベーションを向上させるコンテンツとする等、コラボレーション企業のコンテンツに独自の付加価値を付け加えています。

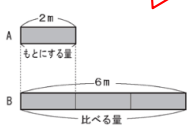
今回の「速さはかせ」・「割合はかせ」の提供開始は、すららネットの「プラットフォーム戦略」の第6弾（※）です。本戦略は、優良コンテンツを保有する他社とのコラボレーションにより、すららネットのLMS(Learning Management System)をプラットフォームとし、他社コンテンツの申し込み・受講も可能とすることで、サービスの品揃えを拡大し、さらなる顧客満足とユーザーの拡大を目指す戦略です。

また、ユーザーの利用料はすららネットとコラボレーション企業で分割するため、コラボレーション企業にとっては、販売チャネルの増加・拡大につながります。※利用料は、「すらら」を導入する塾・学校により異なります。

Part1 1-1 割合を求めよう(1) (1/1)

問題番号: 1

◆割合とは
右の図のように、2mの棒Aと6mの棒Bがあります。2mの棒Aをもとにすると、6mの棒Bは棒Aの長さの3倍になっています。
このように、1つの数量をもとにしたとき、もう1つの数量がその何倍にあたるかを表した数を**割合**といいます。
この場合、2mをもとにする量、6mを**比べる量**、3倍を**割合**といいます。



次の文の中からもとにする量・比べる量をゆき出して、に入力しなさい。
800円は 200円 の4倍です。
もとにする量は「の」の前にある 円
割合は4倍で、比べる量は 円

概念説明

すばらしい! 週間内ランキングに入りました!

↑ 期間内ランキング ↓ 歴代ランキング

2013年11月1日～本日のランキング

順位	ハンドルネーム	学習日	正解数	正解率	解解時間	コメント
1	kamachan	2013/12/09	9	90%	05分13秒	
2	ななしさん	2013/12/09	8	80%	03分04秒	あと少しかったです(+,+)
3	カキちゃん	2013/11/15	8	73%	03分13秒	
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

ランキングにコメントを残そう! あと少しかったです(+,+)

登録

すららネットでは、教育に携わる企業として、アダプティブラーニングの機能で特許取得している「すらら」を用いて、今後も皆様のご要望にお応えした教育サービスの提供に尽力してまいります。

■ 「速さはかせ」・「割合はかせ」コンテンツ概要

【コラボレーション先】株式会社教育法人親学社グループ都表出版
(事業内容：学習塾向け教材の開発・販売)

【主な対象】小学校高学年～中学生

【開始時期】2013年12月16日

【内容】

以下の2つの要素で構成されている。

①習得モード

主に考え方や解き方の定着を行う。

2つの性質のドリルがあり、それぞれ学習を終えると、「Clear」マークが表示される。

- ・不正解のものは正解するまで繰り返し出題される定着ドリル
- ・理解を確認する確認ドリル

②実戦モード

正解率でランキングが表示される。

※飛ばし学習をしないよう、習得モード部分の学習が終了しなければ、実戦モードにチャレンジすることはできない仕様となっている。

※学習を終えると、正解率に応じたメダルが表示される。また、終了直後にはランキングも表示。ランキングの結果を見て、もう一度チャレンジすることも可能。

【継続・反復のためのポイント】

1. 収集欲の喚起

「習得モード」においてClearマークを表示させることで、「Clearマークをすべてにつけたい」という欲求を喚起し、学習機会の創出につなげる。

2. 競争心の醸成

正解率のランキングを出すことでゲームのような「競争心」を喚起し、反復へと繋げる。繰り返し学習をすることで、設問別の解き方の定着を狙っている。

3. 補完的要素

「実戦モード」は誰でも無条件に受けられるわけではなく、対応する「習得モード」の学習内容を終えた生徒だけが受けることが可能。また、自身のランクはこの「実戦モード」を終えた時にだけアップするので、生徒はランクを上げるためには「実戦モード」を学習しなければならず、その資格を得るためには「習得モード」も学習しなければならないという仕組みが、学習を促進する。

(※) すららネットの「プラットフォーム戦略」

【第1弾】計算マスターへの道 (株式会社旺文社) 2012年11月15日提供開始

旺文社刊行「小学算数 計算問題の正しい解き方ドリル4年/5年/6年」(©Obunsha Co., Ltd. 2010)を元に抜粋・再編集して作成し、オンライン化

【第2弾】おしゃべリング (4Communication Co., Inc.) 2012年12月1日提供開始

担任制外国人講師とのマンツーマン・ジュニア向け Skype 英会話授業

【第3弾】スタディパーク (株式会社がくげい) 2012年12月1日提供開始

小学生向け学習ソフトウェア「ランドセルシリーズ」(算数・国語・英語・理科・社会・音楽・家庭・体育等)、「わかる!算数パックシリーズ」、「どンドンドリル」(小学校1・2年:国語・算数・せいかつ、小学校3年以上:国語・算数・理科・社会)、「きつずタイピング」、「日本地理チャレンジーズ」、「日本歴史トラベラーズ」、「スマイルタウン」(英単語学習)をオンライン化

【第4弾】すらら every day TOEIC (※すららネット独自開発) 2013年2月1日提供開始

TOEICの問題形式で出題せず、文法力・語彙力・listening&Reading力を総合的にランクアップする英語教材。

【第5弾】英単語・熟語マスターへの道 (株式会社旺文社) 2013年12月1日提供開始

旺文社刊行「高校入試でる順中学英単語ターゲット1800 改訂版」、「高校入試でる順中学英熟語ターゲット380 改訂版」をもとにオンライン化。

■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/>