

## “教育のゲーミフィケーション”を具現化！クラウド型学習システム「すらら」 小学生高学年版を3月11日より提供開始

国語は解説で平易な言葉を用い、算数は小学校の教科書以外の一部範囲にも対応

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、クラウド型学習システム「すらら」の小学生高学年版の国語と算数の2科目を3月11日（水）より提供開始します。

今回、提供開始するクラウド型学習システム「すらら」の小学生高学年版は、小学校4年生から6年生を対象とした国語と算数の2科目です。これまで学び直しのために、中学生版にて小学校の高学年範囲の一部を提供していましたが、今回提供開始する小学生高学年版は、小学校高学年向けに独自のストーリーと内容を組み立てました。なお、今回の提供は1、2学期分のみで、3学期分は後日提供予定です。

国語においては、一文読解と文章読解に絞り、説明においても抽象的な言葉を極力用いず、平易な言葉での解説を行い、取り扱う文章も出来るだけ生徒がイメージしやすい内容にしています。それぞれの分野の後半では過去の中学入試で出題された問題を実践演習として取り扱い、先に履修した内容を活用できるかの確認が行えるようになっていきます。

算数では、小学校4年生から6年生で履修する内容全般を取り扱います。ただし、小学校の教科書に記載がなくとも、割合における濃度や割増し・割引などは、中学校においてその理解が前提とされる問題が出題されることが多いため取り扱っています。問題のレベルは、教科書レベルとし、レクチャー内においては、図やイラストを利用して視覚面からの理解補助を行うようにしています。なお、中学・高校版の数学では専用の数式入力ツールを利用いたしますが、小学校高学年版の算数においては、学習者の年齢が低いことから操作でつまづくことのないよう、極力数式ツールを使わず、キーボード入力に対応できるようにしています。

また国語・算数とも、子どもたちが取り組みやすいような世界観を意識し、国語は、とある小学校に転校してきた日本語が得意ではない帰国子女がクラスメイトに励まされながら成長するストーリーとしました。一方、算数は算数賢者とその弟子たちによる世界創造物語とし、それぞれの分野で進行するとともに抽象的な図形として登場する弟子たちが少しずつ形を成し、弟子たちがどんな形になるのか想像力をふくらませ楽しみながら学習を進められる作りになっています。

すららネットでは、今後も「すらら」の利用者や導入塾に対し、有益なサービスを提供するため、「すらら」のさらなる進化を追求してまいります。



▲「国語」イメージ

▲「算数」イメージ

## ■クラウド型学習システム「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（算数）・国語

【利用者数】 約28,000名（2014年5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、クラウド型学習だからこそ、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：13,795万円 ○ 所在地：東京都千代田区内神田
- 事業内容：クラウド型学習システム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/>