NEWS RELEASE

株式会社 すららネット
2012 年 9 月 19 日

“教育のゲーミフィケーション”を具現化！e ラーニング教材「すらら」

努力指標の学習大会「第 4 回すららカップ」結果発表

～新設の先取り学習部門全国 1 位は中学 1 年生による高校版英語まで～

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、e ラーニングアニメーション教材「すらら」のユーザーが努力量を競う「すららカップ」を 2012 年 7 月 1 日（日）～8 月 31 日（金）まで実施しました。

「すららカップ」とは、偏差値や点数ではなく「総学習時間」や「消化ユニット数」といった、“どれだけ努力したか”の努力指標で、小学生から大学生の「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 20,000 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 424 時間 56 分で、1 日平均約 6.9 時間でした。これは、夏休み中にもかかわらず学校での学習時間と変わらない時間、家庭学習していたと言えます。今年 1～2 月にかけて実施した前回の「すららカップ」では、トップの学習時間が 176 時間 18 分であったことから、全体的に家庭学習の習慣が付いてきていることが伺えます。

また、今回から小学生と中学 1 年生を対象に新設した、最初のユニットからの進度を競う「先取り学習部門」は各教科別で争われ、英語部門の全国 1 位は、中学 1 年生のユーザーで、高校版の「比較級」の単元まで進みました。高校分野 182 ユニット中約 7 割の学習が終了したことになります。

加えて、全国 35 チームが参加したチーム対抗部門全国 1 位は、平均学習時間が 225 時間 56 分という結果でした。

■「学習時間部門」トップ 3

	学習時間
1位	424時間56分
2位	383時間26分
3位	261時間55分

■「クリアユニット数」トップ 3

	ユニット数
1位	1252
2位	1179
3位	1113

■「先取り学習部門」トップ 3 の終了ユニット

＜英語＞

順位	学年	終了ユニット
1位	中1	高校版　比較級[発展]
2位	中1	比較・不定詞・受動態の文　診断
3位	中1	比較の文

＜数学＞

順位	学年	終了ユニット
1位	中1	二次方程式　平方根の考えの利用
2位	中1	一次方程式　速度・割合に
3位	中1	関する文章題

＜国語＞

順位	学年	終了ユニット
1位	中1	単文と重文・複文の違いの理解
2位	中1	長文の論理構造　実践演習（小説）
3位	小6	評論長文の論理構造

「すらら」は、1 つの単元が 10～15 分程度で、小さな階段を少しずつ上るような構成となっており、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**のため、学校の授業をまだ受けていない単元も無理なく先取り学習をしていくことが可能です。また、ドリルパートの正答率が低かったり、理解度不足でつまずいているユニットがある場合は明示され、**何度でも復習することが可能**です。

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

■e ラーニング対話型アニメーション教材「すらら」とは

【学習範囲】中学 1 年生～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

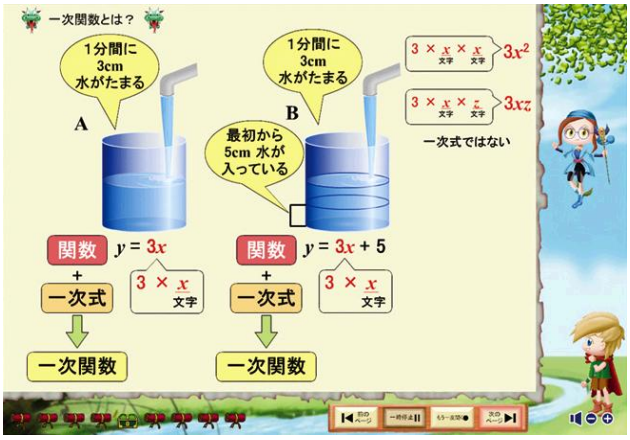
一人ひとりの理解度に応じて出題される問題の難易度を調整する「出題難易度コントロールシステム」を搭載。「簡単すぎず難しすぎない」問題が出題されることで、達成感を感じ自信を深めながら、学習を進めることが可能に。また、何がわからないから問題が解けないのか理由を探る「弱点自動判別システム」も搭載。

○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、つまず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、e ラーニングだからこそ、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 e ラーニング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。



■ 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：e ラーニング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/