

**“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」
論文「ゲーミフィケーションを活用したeラーニング教育の可能性について」
教育システム情報学会で発表**

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）が研究に協力した、奈良女子大学大学院人間文化研究科 松本多恵 氏の論文「ゲーミフィケーションを活用したeラーニング教育の可能性について」が教育システム情報学会（会長：前迫孝憲 氏）で発表されました。

【研究の目的】

「ゲーミフィケーション」を取り入れたeラーニングコンテンツは、eラーニングが抱える問題（高いドロップアウト率や学習モチベーションの維持が難しい、従来の対面での学習に比べて学習者へのインタラクティブ性が低いなど）を解決する手法として有効であるかを検証。

【実践実験概要】

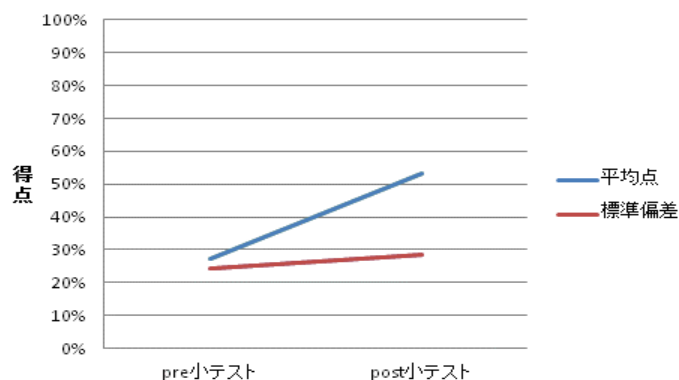
「ゲーミフィケーション」を取り入れたeラーニングコンテンツ「すらら」を使用し、実際に神戸星城高等学校の英語が苦手な連続5日の実験期間に参加できる1年生77名（男性17名、女性60名）に使用してもらう。

実験期間は2012年6月1日から6月30日で、1週間ごとに約20名の4グループに分け、それぞれのグループごとに1週間連続5日間、放課後60分、高校のパソコンルームでeラーニング学習をした。さらに、学習者はそれを各自の都合の良いところ（自宅等）でも学習。

【実験結果】

1週間という短期間にもかかわらず、成績変化が向上した生徒が86.8%と非常に高い割合を示した。その内訳は、男性93.3%、女性81.8%で、平均の成績向上率は28.54%であった。

また、今回実証実験を行った高校生の多くが「英語嫌い、苦手」と答えていたにもかかわらず、平均成績向上率が28.54%伸びた。また、学習の途中挫折は11.7%であった点を踏まえても、eラーニングの抱える問題を解決する手法として「ゲーミフィケーション」を取り入れたコンテンツ、システムは有効であると考えられる。



すらら ネットでは、教育に携わる企業として、教育分野の発展・向上に今後も努めていきたい、と考えております。

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。

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、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と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



- ▼ログイン後の「すらら」TOP画面
- 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：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/>