

努力指標の学習大会「第二回すららカップ」結果発表 学習時間部門の全国1位は被災地支援登録ユーザー

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、学校法人や学習塾を通じ提供する e ラーニング教材「すらら」のユーザーが努力量を競う「すららカップ」を7月1日（金）～8月31日（水）まで実施しました。

今回の「すららカップ」には約 19,000 名が参加し、前回の約 15,000 名より大幅に参加者が増えました。また、学習時間の合計が平均 145 時間 26 分となり、前回の 92 時間 46 分と比較し、約 1.5 倍となる結果となりました。

「すららカップ」とは、偏差値や点数ではなく、「総学習時間」や「クリアユニット数」といった、「どれだけ努力したか」を競う大会です。

本大会の目的は、「習ったところが理解できず、授業についていけない」といったユーザーにも、「学び直し」の努力をする機会を作り、家庭での学習習慣を身に付けていただくことでしたが、着実に学習習慣が身に付いている様子が伺えます。

また、学習時間部門において、全国 1 位となったのは、福島県郡山市在住の被災地支援（※）登録のユーザーです。このユーザーは中学二年生でサッカー部に所属していますが、原発事故の影響で夏休みの部活動が 3 時間に短縮され、帰宅時間が早くなったことから、すららで学習を開始し、「すららカップ」にも参加しました。

【結果】

■平均学習時間における前回との比較

■平均クリアユニット数における前回との比較

実施時期	学習時間	実施時期	ユニット数
第二回（2011年7月～8月）	145時間26分	第二回（2011年7月～8月）	530ユニット
第一回（2011年1月～2月）	92時間46分	第一回（2011年1月～2月）	566ユニット

（*）

（*）前回は一部クリアしやすいユニットを何度も解き直すといった不正が発生していたため、参考数値として記載

■学習時間ランキング TOP5

（期間中のすららを使用した学習時間）

No.	学習時間
1	178時間37分
2	178時間01分
3	161時間04分
4	155時間46分
5	148時間33分

すららネットでは、本大会において、事前にお申し込みいただいた学校様や学習塾様には、ポスターや上位入賞者への賞品授与、途中経過をお知らせするメール配信等を行ない、競争意識の醸成を図っております。

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。

（※）被災地支援

通常、学校法人や学習塾を通じ提供している e ラーニング教材「すらら」を、岩手県・宮城県・福島県・茨城県の被災地、および、その周辺地域において、休講その他の状況で十分な学習が不可能な生徒達の家庭内学習を支援することを目的に、ご希望の個人に対し、2011年8月31日まで無料提供を実施。

NEWS RELEASE

■「すららカップ」概要

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”を競う大会

- ◆実施期間：2011年7月1日（金）～8月31日（水）
- ◆対象学年：問わず
- ◆参加対象：お申込みいただいた導入校、導入塾のユーザー、被災地支援の個人ユーザー
- ◆科目：英語・数学・国語
- ◆範囲：中1～高3の履修範囲
- ◆賞品：(全国) 1位：Wii、2位：iPod nano、3位：iPod shuffle
(各ブロック) 1位：デザイン・ヘッドホン、2位：保冷アートタンブラー、
3位：デザイン・ステーションナリー
- ◆ランキング：学年関係なく、エリアを人数ごとに区切ったブロック別と全国の2種

■eラーニング教材「すらら」とは

【学習範囲】 中学から高校までの学習指導要領に準拠

【対応教科】 英語・数学・国語

【特徴】

○Point 1 「弱点自動判別システム」搭載

分からない理由が明確になれば、あとはその弱点を克服するのみ。克服のためのドリルも出題。

○Point 2 理解度に応じてカスタマイズされた問題を出題

勉強がいやになる理由のひとつは、「難しすぎる」あるいは「簡単すぎる」問題に取り組まなければならないということ。「すらら」は理解度に合わせてカスタマイズすることで、「簡単すぎず難しすぎない」問題が出題されるため、学力レベルに関係なく、すべてのお子様が、達成感を感じ自信を深めながら、学習を進めていくことが可能。

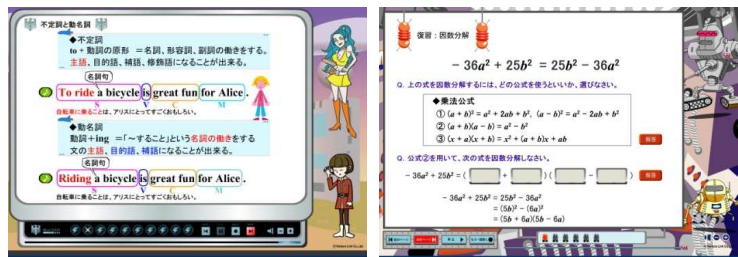
○Point 3 「理解」と「定着」を一体化

「すらら」はスモールステップで「根本理解」を促すアニメーションによるレクチャー（授業）と、理解したことを「定着」させるためのドリルが一体化。これによって、「わかる」喜びと「解ける」楽しさを同時に味わいながら、お子様は学習を進めることが可能。

<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/>