

**“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「すらすら」
株式会社すらすらネットが第8回「千代田ビジネス大賞」の大賞を受賞
単なる学習支援ソフトではなく生徒・保護者・教育機関をつなぐツールに高めたことを評価**

小中高生向けクラウド型オンライン学習システム「すらすら」の開発・販売などを行う株式会社すらすらネット（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：湯野川孝彦）が、第8回「千代田ビジネス大賞」の大賞を受賞いたしました。

「千代田ビジネス大賞」は、中小企業の成長発展を支援することを目的として、公益財団法人まちみらい千代田を主催、千代田区等を後援とし、経営革新や経営基盤の強化に取り組んでいる千代田区内の企業を、「社会・経済への貢献性」「製品・サービスの革新性」「企業経営の戦略性」の項目により審査・表彰します。

今回、下記3点について評価いただき、35社のエントリー企業の頂点となる大賞を受賞しました。

【「千代田ビジネス大賞」講評】

1. eラーニングという商材を単なる学習支援ソフトの領域から、生徒・保護者・教育機関をつなぐコミュニケーションツールにまで高めた革新性
2. 国内ではNPO、海外ではJICA等の機関と連携し、自社にない機能を外に求めることで「教育格差をなくす」という志を実現していく戦略性と行動力
3. 本業をベースにした直接的な持続可能性の高い社会貢献活動である事に加え、今後もより高品質に、よりグローバルに展開できる可能性を多く秘めていること

すらすらネットが提供する小中高生向けクラウド型オンライン学習システム「すらすら」は、子どもたちが自分で目標を立てたり、先生や保護者様が子どもたちの進捗状況を管理したりするための充実した機能を備えており、リアルタイムにメッセージを送り、モチベーションアップに繋げることも可能です。

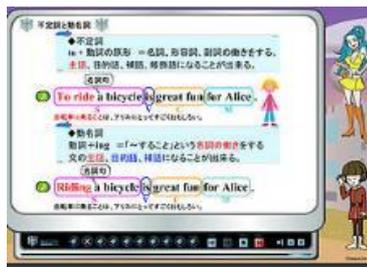
また、すらすらネットは「教育に変革を、子どもたちに生きる力を。」というスローガンのもと、国内ではNPOと協働し、経済的困窮世帯の子どもたちに「すらすら」を提供して学習支援活動を行っています。さらに、海外では2015年にJICAのBOP調査事業の採択を受け、学習コンテンツを多言語化、ローカライズし最先端の教育サービスを低価格で提供しています。具体的には、スリランカのスラム地区では、現地のマイクロファイナンス機関を通じて算数を学ぶ学習塾事業を開始し、既に4校舎で300名以上の貧困層の子どもたちが学んでおり、インドネシアとインドでも並行してプロジェクトが進んでいます。

現在、「すらすら」は、約600の塾、約85の学校を通じて、約33,000人の生徒が利用しています。低学力層でも基礎学力向上を実現できる対話型のオンライン学習システムで、生徒の学力や個性に合わせられるアダプティブ機能を低コストで提供できるという特性を活かして、発達障がいや学習障がい児、不登校児、経済的困窮世帯など、従来の民間教育や公教育ではカバーしきれない子どもたちに対しても活用されています。

すらすらネットでは、今後も皆様の学習に役立つ教材やビジネスモデルの開発に力を注いでいきたい、と考えております。



▲授賞の様子



▲小中高生向けクラウド型オンライン学習システム「すらすら」画面

■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 30,000 名（2015 年 4 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、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 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、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イタスが、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/>