

“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」 努力指標の学習大会第11回「すららカップ」結果発表 入賞者の1/4が小学生、勉強嫌いな子も月80時間学習するように

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、クラウド型学習システム「すらら」の利用者が努力量を競う大会「すららカップ」を2016年1月1日（金）より2月29日（月）まで開催いたしました。

「すららカップ」は、偏差値や点数ではなく「総学習時間」や「総学習量」といった、“どれだけ努力したか”の努力指標で、学年やエリアを問わず、全ての「すらら」利用者同士が競い合う大会です。「すらら」の利用者が、「努力指標」と「努力の結果である成績向上」を意識することで「やればできる」というマインドセットを醸成することを目的としています。

今回の「すららカップ」では、「すらら」の小学生高学年版を2015年3月に提供開始以降、小学生の受講が増加していることもあり、中学生、高校生、大学生がいるなかで、小学生が個人学習時間ランキング入賞者の1/4を占めており、小学生の活躍が目立ちました。

学習時間ランキングでは、歩夢学舎日進駅前校（愛知県）の小学6年生が3連覇を達成。

また、新設の小学生ランキング（総学習時間における小学生の全国上位3名）では、入賞者3名とも、期間中200時間以上の学習をしており、これは1日3時間以上の学習を2ヵ月間毎日継続した計算になります。

参加校舎数が過去最多となった、チーム対抗部門の学習時間ランキングにおいても、メンバー全員が小学生のチーム「SSSS!」（西田学習指導塾・岡山県）が優勝し、各自、毎日2時間半以上のペースで学習しました。

今回、チーム対抗部門への参加をきっかけに、勉強嫌いで、入塾当初は15秒も集中して学習できなかった生徒が、月に約80時間学習できるようになるといった成果が出ています。チームでの励まし合いや、ランキングによるモチベーション継続が学習習慣の確立に寄与しました。

また、多様な学習スタイルのチームが上位入賞を果たしており、クリアユニット数ランキングでは、「新島学園中学校」（群馬県）のチーム「いろはす」が優勝、2位に「神戸国際中学校」（兵庫県）の「あいうえお」がランクインするなど、学校で「すらら」を学習しているチームが入賞しました。

加えて、大会史上初めて、塾や学校に通わず、自宅で学習している3姉弟のチームもエントリーし、入賞を果たしており、常にライバルが身近にいるという相乗効果で学習量を増やせたことが、入賞につながったと思われます。

すららネットでは、今後も、教育に携わる企業として、利用者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。

■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「復習」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/>
- 受賞歴：
 - ・第9回日本 e-Learning 大賞 文部科学大臣賞(2012年)
 - ・Japan Venture Awards 2014 中小機構理事長賞(2014年)
 - ・第2回「日本ベンチャー大賞」社会課題解決賞（審査委員会特別賞）（2016年）
 - ・第8回「千代田ビジネス大賞」大賞(2016年)