

## “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」 「すらら」が2013年2月に海外初進出！

～上海市教育委員会公認第1号の学習塾「上海アカデミー」で導入～

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）のeラーニングアニメーション教材「すらら」が、上海市教育委員会公認第1号で上海在住の日本人子女のための学習塾「上海アカデミー」に2月1日（金）より導入され、海外に初進出いたします。

今回、「上海アカデミー」に導入いただくことになったのは、「すらら」が日本人学校（中・高等部）やインターナショナルスクールに通う日本人学生の転校に伴う進度やカリキュラムのギャップへの対応が可能で、家庭学習を含め塾側がしっかりと個別学習をフォロー出来るためです。「すらら」は、国語・数学・英語の三教科について、小学校高学年から高校生の学習指導要領に準拠しており、インターネットを通じてパソコンで学ぶことができるアニメーション教材です。加えて、教育各社とのコラボレート教材も提供しており、小学校低学年の学習にも対応しています。そのため、個人のレベルやペースに合わせた学習が可能です。

日本企業の海外進出に伴い、在留邦人が年々増加する中で、海外の日本人学校や現地校、インターナショナルスクールにおける教育に不安の声が聞かれます。

海外の学校の問題点として「日本語能力の低下」や「教育環境レベルが異なる」といった点が挙がる等、日本と同じ教育環境にないことで国語教育不足や進度遅れに対する懸念が、帰国後に不利になるのではないかと不安がうかがわれる調査結果も発表されています。（出典：一般社団法人 日本在外企業協会「2011年『海外・帰国子女教育に関するアンケート』調査結果」）

すららネットでは、今回の上海における海外初進出第一号を皮切りに、今後、順次海外展開させてまいります。

### 【上海アカデミー概要】

■名称（日本名）：上海アカデミー

1995年上海市教育委員会より上海における日本人児童のための学習塾として公認第1号の認定を受け、現在、上海市に2教室を展開しており、生徒数は250名以上。

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

## ■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】 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・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、お一人一人に合っ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。

## ■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/>