

“教育のゲーミフィケーション”を具現化！オンライン学習教材「すらら」  
**「すらら」が米国で初導入！**  
 ～ワシントン D.C 近郊の「Sunflower Academy」で4月より提供開始～

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）のオンライン学習教材「すらら」が、アメリカ合衆国 ワシントン D.C. 近郊にある「Global Education Group, Inc.」が運営するオンラインスクール教育プログラム「Sunflower Academy」に導入され、北米大陸に4月より進出いたします。

今回、「すらら」が導入されたのは、海外在留邦人や現地在住の日本語学習者が年々増加していく中、海外に在住しながら、日本と同じ水準で日本語による教育を子どもに受けさせようとした際に生じる障壁をクリアできるとお考えいただいたからです。

近くに日本語教育機関や日本語補習校がないといった距離的な問題や、現地校や他の習い事との両立が難しいといった時間的な問題も、オンライン学習であるため、お好きな場所でご都合の良い時間に学習していただくことを可能にします。

「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。1つの単元が10～15分程度で、小さな階段を少しずつ上るような構成となっており、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のレクチャーパートと、正答率をもとに理解度不足でつまづいているユニットが無いか示されるドリルパートで構成されており、自分のペースに合わせて学習することが可能です。

#### 【Sunflower Academy 概要】

■名称：Sunflower Academy（サンフラワーアカデミー）

（所在地：アメリカ合衆国 ワシントン D.C. 近郊 サービス提供開始予定：2013年4月）

■導入の経緯・サービス提供にあたって

運営者自身の周りでも、日本語を維持していただくで大変といった悩みを抱えているご家庭が少なくなく、日本語による学習を断念せざるを得ない、断念してしまったご家庭に、何か解決手段を提供したいという想いから導入に至る。

また、インターネット環境さえ整って入れば、日本への一時帰国や転居されたとしても中断することなく継続学習が可能。

不明点に関する質問や、モチベーションの維持においては、一方通行にならないよう先生との定期的な個別のスカイプコールを取り入れている。

すららネットでは、今後も、教育に携わる企業として、国内外問わず、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。

オンライン学習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」のオンライン学習教材です。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

## ■オンライン学習教材「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、オンライン学習だからこそ、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>これまでのオンライン学習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：オンライン学習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/>