

## “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」 応援メッセージでつながる「ソーシャル・エール機能」を搭載！ ～ゲーミフィケーションの要素を強化～

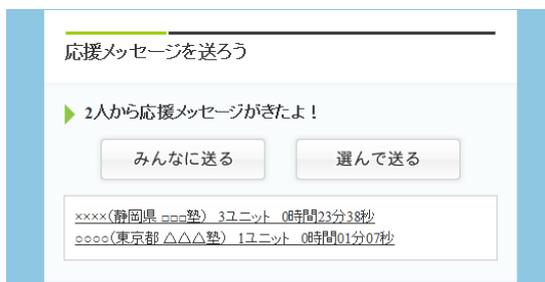
株式会社すららネット（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：湯野川孝彦）のオンライン学習教材「すらら」では、生徒同士が応援メッセージを送り合うことでつながる「ソーシャル・エール機能」を5月1日（水）より搭載します。

新機能「ソーシャル・エール機能」は、「すらら」を使う全ユーザーが応援メッセージをお互いに送り合える機能です。同じ項目を勉強していたり、過去2か月間の学習時間が同等のユーザーに対し、複数の中から選択した定型の応援メッセージ「ソーシャル・エール」を送ることが可能となります。

「すらら」は海外の塾でも導入されていますが、「ソーシャル・エール機能」をご利用いただくことで、国内外のエリアを問わず、応援し合うことが出来るため、学習のモチベーションアップが狙えます。

また、メッセージをチェックする機会の増加はログイン回数の増加にもつながり、ひいては学習習慣の定着へと発展することを目指しています。

「すらら」はこれまでも、目標設定やロールプレイングゲームのような世界観、学習量に応じたレベルアップ機能のほか、全ユーザーが参加可能な学習時間や学習量などの努力指標で競い合う大会「すららカップ」の実施など、ゲーミフィケーション要素の順次強化を行なっていました。今回の「ソーシャル・エール機能」においては、ユーザー同士が交流する「ゆるいつながり」の要素を強化しています。



▲「ソーシャル・エール」を送ることができる  
ユーザーのハンドルネームが表示される



▲送信したいメッセージを選べる



▲送られてきた「ソーシャル・エール」  
の確認画面

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。

## ■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】 23,000名 (2013年3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の要素」

- 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：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/>