

“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」 努力指標の学習大会第7回「すららカップ」結果発表 ～「すららカップ」に連動して成績向上につながる事例も～

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、7回目となるオンライン学習教材「すらら」の利用者が努力量を競う「すららカップ」を2014年1月1日（水）～2014年2月28日（金）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「クリアユニット数」といった、“どれだけ努力したか”の努力指標で、小学生から社会人まで全ての「すらら」の利用者同士が競い合う大会です。

今回の「すららカップ」は、約25,000名が参加し、学習時間部門全国1位のユーザーの学習時間は272時間34分、クリアユニット数部門では1,526ユニットでした。加えて、チーム対抗戦は、塾・学校別の平均学習時間で競い合いますが、トップチームの平均学習時間は233時間35分でした。

参加者や導入塾・学校の講師からは、「すららカップ」により促され努力することで成績向上につながるという声が挙がっています。実際、チーム対抗戦に参加したチームにおいて、5名のうち、2月に行われた定期試験で中学3年生全員が良い結果を出し、中学1、2年生の実力テスト、定期テストでも5教科で30点以上アップが2人、5教科450点以上が1人という成果などが見られました。

また、チーム対抗戦の上位チームの所在地である新潟県五泉市や秋田県秋田市といったように、のどかな土地で、あまり競い合うような環境に無いなかでも競争意識を持てたという声も挙がっており、「すららカップ」は環境に左右されず競争する環境に身をおける機会の創出につながっています。 ※入賞者のコメントは次ページ参照

【各部門トップ3】

■「学習時間部門」

順位	学習時間
1	272時間34分
2	259時間57分
3	255時間06分

■「クリアユニット数部門」

順位	クリアユニット数
1	1526ユニット
2	648ユニット
3	620ユニット

■「チーム対抗戦」

順位	平均学習時間
1	233時間35分
2	166時間8分
3	57時間49分

加えて、第7回からは「すらら」での学習を開始してから日の浅い利用者を対象とした「新人部門」と、継続学習を促す仕組みのシークレットパズルを完成させる「学習継続部門」を新設しました。すららネットより提唱している成績向上が期待できる学習スタイルである「月30時間学習/日1時間学習」という習慣を、より多くの利用者に身に付けていただくことを目的としています。

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。

■入賞者、および、入賞者の所属する塾・学校の先生のコメント

<個人戦>

○学習時間ランキング全国1位：T. U. さん（新潟県五泉市 小学6年生）

1位になったと聞いてすごうれしかったです。兄がクリアユニットランキングで1位になると頑張っていたので、僕は学習時間の方で1位になれるように頑張りました。

4月から中学生になるので、前に学習が終わっていたところも、もう一度レクチャーからきちんと学習しなおしました。数学は難しいところがたくさんあって大変でしたが、先生や教室に来ている先輩たちに教えてもらいながら楽しく勉強できました。

英検は2級を取得しているのですが、今年は数検にも挑戦したいです。

○クリアユニット数ランキング全国1位：H. U. さん（新潟県五泉市 中学3年生）

今回は、絶対に優勝するという意気込みをもってスタートしました。これまでの「すららカップ」の戦績と比べて、きっと1位になれると確信していました。3月11日が入試だったので、まず中学内容全部の復習に取り組み、正解率の低いものは徹底的に繰り返して学習しました。

自分で丸付けをしたらOKにしてしまうような演習問題のケアレスミスや、「すらら」は間違いと厳しく判断してくれるところが気に入っています。

4月からは高校生になるので、予習先行でいいスタートが切れるように準備していきたいと思います。

○個別指導つばさ塾 魚野先生

※学習時間ランキング・クリアユニット数ランキング全国1位の生徒が所属する塾

これまで何度も参加してきた経験から、今回の「すららカップ」期間中は、「すらら」が彼らの生活の一部になっているようで、私から学習するよう声をかけることはほぼありませんでした。過去の受賞経験から、「やればできた!」ということが大きな自信になっているようです。

クリアユニット数部門で1位になったH. U. 君は、小さいころから打ち込んできたテコンドーでのオリンピック出場をめざしながらの受験となりました。練習が忙しく、まとまった学習時間の確保が難しいので、まさに「すらら」は彼にとって最高の先生でありパートナーでした。中学校での成績は常にトップクラスをキープ、英語では1位を譲りませんでした。また、統一模試でも偏差値70以上を維持し続けることができました。忙しい時間の合間に集中して学習できることがなよりの魅力で、PCがあればできるので車での移動中や試合の待ち時間にも活用することができました。受験間近のすららカップだった今回は、まず全問題を解きなおし、正答率の低いものから復習をして、英語では最終的にすべて90パーセント以上の正答率を達成しました。

練習時間を確保するために、自宅から近い進学校を受験し、みごとに合格しました。春からは特進クラスに進む予定です。今は夢の実現に向けて、高校内容の先取りに楽しそうに取り組んでいます。

<チーム対抗戦>

○第1位：個別指導つばさ塾 様

(生徒様より)

- ・入賞を聞いた時はすごく嬉しかったです。毎日ずっとパソコンの前に座っていることは大変でした。土曜日に皆で学習する「すらら会」に参加するのが楽しみで頑張れました。
- ・お正月から毎日コツコツとがんばりました。いつもチームの下の方だったので、足を引っ張らないようにと思って取り組みました。優勝できてうれしいです!
- ・今までで、こんなに長い時間勉強したのは人生で初めてだと思います。「すらら会」に参加したくて毎日頑張りました。結果的に優勝チームのメンバーに入ることができてよかったです。次は個人でも上位に入れるように頑張りたいです。

(先生より)

中間発表の成績から1月中に優勝を確信した彼らのテンションは、2月に大幅に下がってしまいました。そのため、2位に100時間差で優勝できたら「ディズニーランドに行こう!」とけしかけたのですが、定期テストもありなかなかその後の学習時間は伸び悩みました。

すららカップ期間中には、教室恒例の「憧れのすらら会」を開催し、学習時間トップ6名又は5名を招待しました。内容は「もちつき・チョコフォンデュ・豆まき・手巻き寿司・いろいろたこ焼き」などです。

餅つきの時にはみんなお餅を食べすぎて、午後は一時お昼寝タイムとなってしまいました。

すらら受講生と保護者をLINEでグループ핑グして、2~3日おきに学習状況を報告したり、褒めたり、叱ったり、あの手この手でアプローチし続けています。

○第2位：Purpose 秋田桜校 様

(生徒様より)

- ・苦手な所をくり返し集中して学習した結果が全国2位に結びつき貢献出来て良かったです
- ・学校の宿題もあったのですららと半々ぐらいの学習でしたが2位になれてうれしいです、親に自慢できます
- ・勉強って一人ひとりの世界だと思っていましたが、励まし合い一緒に学習できたことが楽しかったです

(先生より)

苦手な箇所を集中学習させることで本人たちに自信を付けさせて、3月の実力テスト、入試に臨ませることが出来ました。2月に先行して行われた前期試験では3年生全員いい報告が聞くことが出来ました。また1,2年生の実力テスト、定期テストでも5教科で30点以上UPが2人、5教科450点以上が1人という成績が残すことができ保護者様からも嬉しい感謝のメールをいただきました。

チーム戦を通して学校の垣根を越えた友情も生まれ今後は益々楽しみです。

○第3位：個別指導AtoZ 様

(生徒様より)

- ・受験においても基本が大切だと思い、何度も「すらら」で基礎を頭の中に入れていました。それが入試本番にも非常に役立ったと思います。

(先生より)

今回頑張っていたのは、皆受験生です。毎日塾内で17時~21時まで「すらら」で学習をし、帰宅してからも夜中の1時くらいまで学習している生徒もいました。

その結果が今回の入賞につながり、非常に嬉しく思います。

■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】 25,000名（2013年7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、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：11,325万円 ○ 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/>