

“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」
教科別体系図「学力 Up ナビ」提供開始
 ～eラーニング初！※弱点診断・学び直し・学力伸長の結果表示まで一貫自動化～

※ すららネット調べ

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、eラーニングアニメーション教材「すらら」において、弱点診断・伸長測定を示す教科別体系図「学力 Up ナビ」を9月1日（土）より提供開始いたします。eラーニング教材では初めて※、弱点診断・弱点克服のための学び直し教材の提供・学力伸長の結果表示まで一貫自動化するサービスを提供いたします。

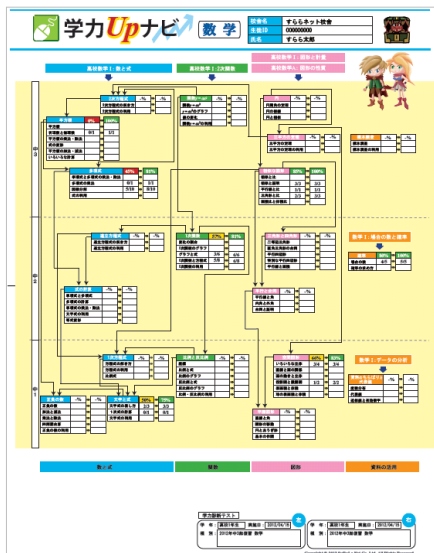
「学力 Up ナビ」は、「すらら」のテストシステム「E-te（イー・テ）」の受験結果データをもとに、弱点項目や弱点克服のための学び直し項目、学力伸長状況が一目でわかる教科別体系図です。

どの単元がどの単元とつながっているかが表示されているため、弱点克服にあたり、どの単元に戻って学び直せば良いかが一目瞭然となります。加えて、学び直しのためのカリキュラム一覧を自動で提示。学年のしぼり無しに1クリックで該当単元の復習を「すらら」で開始でき、効率的・効果的に学習を進めることが可能となります。

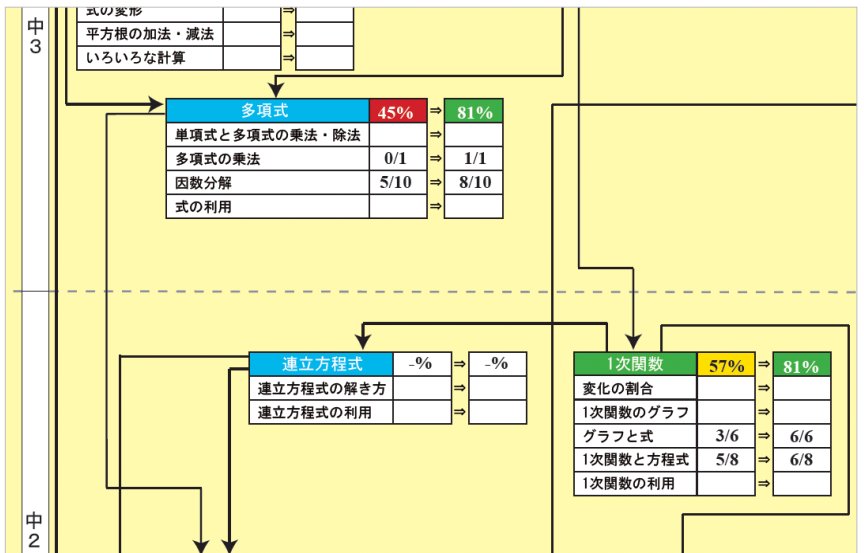
さらに、以前のテスト結果との比較が表示され、伸び具合が確認できることから、自分の学習法が合っているかどうかの確認、および、モチベーション向上にもつながります。

紙の教材で、弱点診断・弱点克服のための学び直し教材の提供・学力伸長の結果までを個別に提供するサービスはありましたが、eラーニング教材において全てを一貫自動化して提供するサービスは本サービスが初※となります。

▼「学力 Up ナビ」画面（全体）



▼「学力 Up ナビ」画面（一部拡大）



すららネットでは、教育に携わる企業として、今後もユーザー様が抱える学習における問題に対処できるよう、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。

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。

NEWS RELEASE

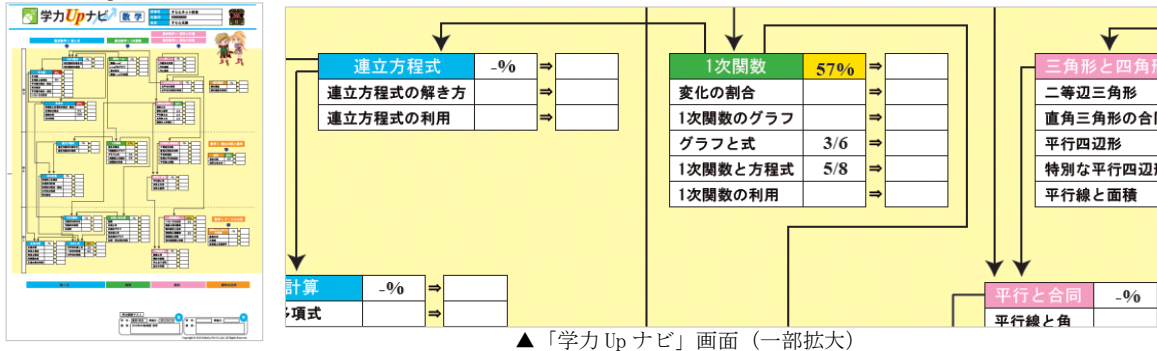
■「学力Upナビ」活用フロー

- ①テストシステム「E-te (イー・テ)」でご希望のテストを選択 ※ご利用には別途お申し込みが必要です。
- ・学力診断テスト：ご希望の種類を選択
 - ・定期テスト：ご希望のテスト範囲を選択

②テスト実施



③学力Upナビで結果確認



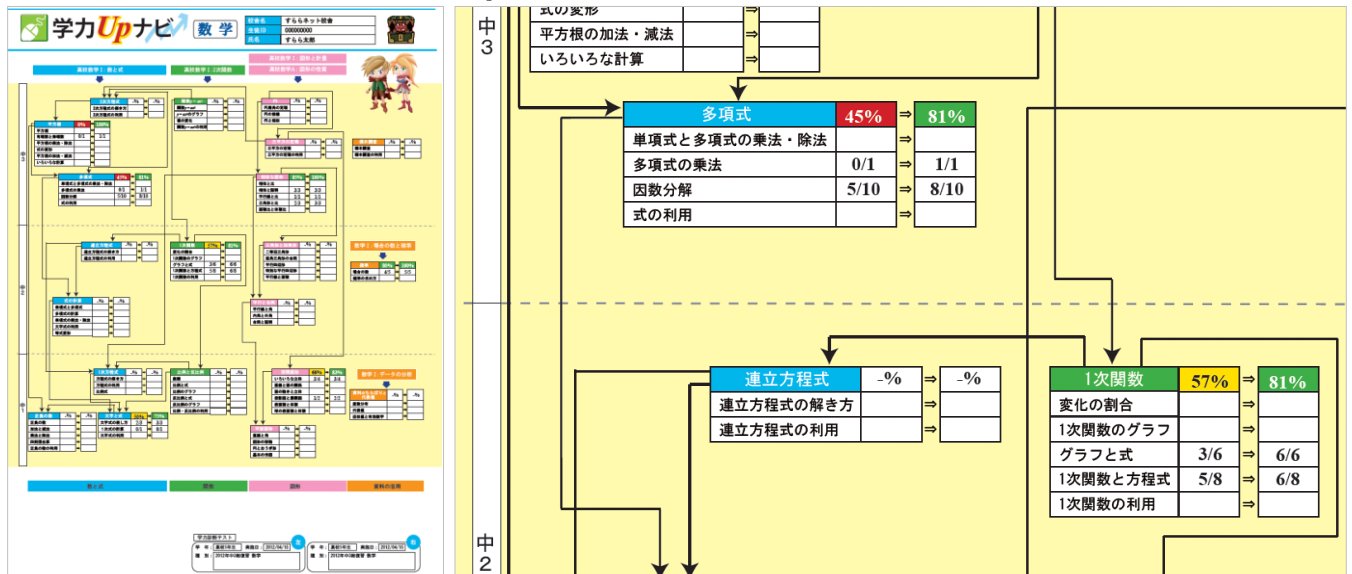
④苦手な箇所の重点学習を指示

※成績画面でカリキュラムは自動提示

単元	標準時間
Stage2Lesson2unit1 文字と式 文字式の表し方 文字式の表し方	40
Stage2Lesson2unit1 文字と式 文字式の表し方 文字式の計算(単項式どうしの乗除)	45
Stage2Lesson3unit2 文字と式 文字式の加法・減法 文字式の加法と減法(同類項をまとめる)	25
Stage6Lesson2unit1 展開・因数分解 式の展開② $(x+a)(x+b)$ の展開	15
Stage6Lesson2unit2 展開・因数分解 式の展開② 平方公式の利用	25
Stage6Lesson3unit1 展開・因数分解 式の展開③ 和と差の積の公式の利用	35

⑤「すらら」で該当単元を学習

⑥「E-te」にて再テスト実施後、学力Upナビで学力伸長状況を確認



NEWS RELEASE

■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】 中学1年生～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「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。



一次関数とは？

1分間に3cm水がたまる (A)

1分間に3cm水がたまる (B)

最初から5cm水が入っている

関数 $y = 3x$

関数 $y = 3x + 5$

一次式 $3 \times \frac{x}{\text{文字}}$

一次式 $3 \times \frac{x}{\text{文字}}$

一次関数

一次関数

一次式ではない

■ 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/>