

## “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」 努力指標の学習大会「第3回すららカップ」結果発表 他のユーザーと競い合うゲーム性でモチベーション向上

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」のユーザーが努力量を競う「第3回すららカップ」を2012年1月1日（日）～2月29日（水）まで実施しました。

「すららカップ」とは、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、小学生から大学生の「すらら」ユーザー同士が競い合う大会で、家庭での学習習慣を身に付けていただくことを目的としています。

大会期間中、「すらら」上に自分の地域順位や1位との「努力指標の差」が表示されるなど、ライバルと競い合うゲーム性を含有していることで、学習のモチベーション向上につながる仕掛けとなっています。

今回の「すららカップ」は約20,000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176時間18分で、1日平均約3時間でした。

学習時間部門において、全国1位となった群馬県在住の中島 浩太郎くん（中学2年生）は三重県にある“通わない塾”「学習ジム・コーチ」の塾生です。“通わない塾”とは、空間としての塾を構えず、家でも学習できるeラーニング教材を活用し、メールや電話等遠隔から生徒に対するフォローを行なう新しいスタイルの塾です。中島くんは、17時頃帰宅し、19時から22時まで「すらら」をすると決めて学習していたということですが、平均学習時間と比較すると、毎日継続して学習出来ていたことが分かります。

### 【「学習ジム・コーチ」堀先生 コメント】

（すららカップ期間中に）途中で「小学生が1位だよ」ということを伝えると、「小学生には負けていられない」という気持ちになって、さらにエンジンがかかったようです。半年前は全くやる気がなかったのに「すらら」をやったからは、1月1日から勉強するようになったことは大変驚いていました。これからも自分自身の夢のためにがんばってあげたいと思います。

### ■学習時間ランキング TOP5 （期間中のすららを使用した学習時間）

順位	学習時間
1	176時間18分
2	163時間07分
3	159時間56分
4	112時間57分
5	109時間49分

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

## ■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。

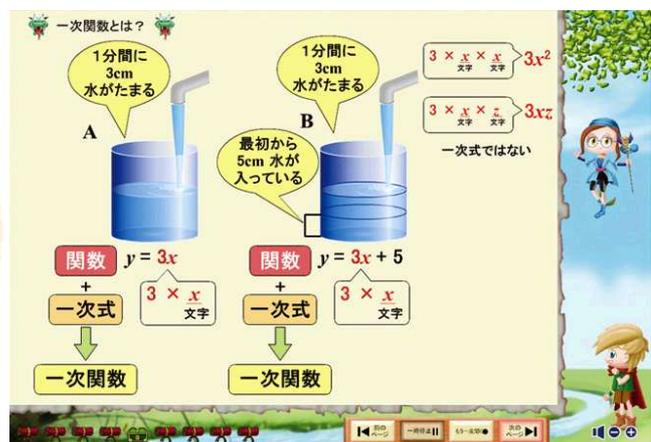
### ○Point 3 現役の塾の先生による手厚いフォロー

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う、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。



## ■ 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/>