

## “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」 日本 e-Learning 大賞文部科学大臣賞を受賞

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、以下すららネット）のeラーニング「対話型アニメーション教材『すらら』」が、日本 e-Learning 大賞文部科学大臣賞を受賞いたしました。

「対話型アニメーション教材『すらら』」は、教育現場における「低学力の生徒の学力をいかにして向上させるか」という課題に対するソリューションを提供する教材です。「低学力層への対応」を可能にする特長としては、「生徒の学力に応じ与える問題の難易度を変化させ、適度な成功体験を持たせることができる」、「『過去のつまずき』を自動的に診断・発見し、その『つまずき』にジャンプして学び直すことができる」、「先生が、生徒の学習状況をいつでもどこでも詳細に把握でき、適切なタイミングで適度なアドバイスをすることで生徒のモチベーションを維持することができる」などの機能があります。最終審査では、これらの特長に加え、教育現場での活用事例・成果事例も交えて発表を行いました。

今回の選考は、「組織的運営」、「きめ細かいコンテンツ開発&再利用」、「長期的視野による取り組み」、「個別学習と協働学習」、「形成的評価（プロセス）評価と総括的評価」、「応用力と問題解決力・自己実現力」といった視点から行われました。「教育機関への組織化サポート&コンサルティング」、「学習ログ分析に基づくコンテンツの開発&改良」、「個別対応の難易度コントロールやつまずきの診断」、「努力指標を重視し、先生が生徒個々の学習の仕方を確認し評価・アドバイスできる管理機能」といった機能を備え、学校や塾での成果が出ている学習システムである「すらら」が文部科学大臣賞を受賞することとなりました。

日本 e-Learning 大賞とは、企業・自治体・団体における e ラーニングに関する革新的な技術、コンテンツ、導入事例を表彰することで e ラーニングの発展を目的とする賞で、今年で9回目となります。

すららネットでは、今後も皆様の学習に役立つ教材の開発に力を注いでいきたい、と考えております。



# 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、お客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」の部分がないうえ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」の部分がないうえ、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：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/>