

“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」

利用者数 25,000 名突破

～ICT の導入が加速～

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、オンライン学習教材「すらら」の利用者数が2013年7月末現在で25,000名を突破しました。

オンライン学習教材「すらら」は2008年8月から提供を開始し、2013年7月末現在、学校60校、学習塾438社516校に導入いただき、利用者数も25,000名を突破しました。

利用者数増加の背景には、学校法人や学習塾での教材としての導入増加に加え、学習塾での独立開業者の増や県立高校など公立高等学校に新たに導入されたことなどが挙げられます。

ここ数年、教育分野においてICT（Information and Communication Technology）の導入が進んでいます。学校への電子黒板の導入や生徒1人1人へのタブレット端末の配布など、ハード部分の整備が進んでいることに加え、ここ数年、ソフト部分の整備が加速してきています。

オンライン学習教材「すらら」は、過去の学習範囲の中で、どこでつまづいたのかを判定でき、生徒一人ひとりの理解度やペースに合わせた「個別対応」が可能なシステムとなっており、基礎学力の向上や学び直しに活用出来るということで、利用が拡大しています。

アダプティヴラーニング（※）の機能で特許取得をしているオンライン学習教材「すらら」を運営するすららネットでは、今後もさらに増加する利用者数に対応し、皆様のご要望にお応えした教材やサポート体制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

「すらら」は「対話型アニメーションタイプ」のオンライン学習教材です。超スモールステップで理解を助けるレクチャーと、理解したことを定着させるドリルがセットになっており、個々の学力に応じたペースでの学習が可能です。

また、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い、ゲーミフィケーションの要素を取り入れています。出題する問題の難易度をコントロールし、生徒一人ひとりが成功体験を経験しながら解答し、各ステージをクリアするという快感や、他の利用者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。

加えて、過去の学習範囲の中で、生徒によって異なる弱点も自動で特定して学び直せる機能を搭載しており、高校生でも中学校レベルから学び直すことが可能です。※詳細は次ページ参照



※アダプティヴラーニング
各個人にカスタマイズされた学習内容を自動的に提供すること

■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、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：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/>