

**“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」  
「英単語・熟語マスターへの道」12月1日より提供開始  
～プラットフォーム戦略第5弾！株式会社旺文社の教材を提供開始～**

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）は、自社のオンライン学習教材「すらら」に加え、株式会社旺文社（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：生駒大壱）の書籍「高校入試でる順中学英単語ターゲット1800 改訂版」、「高校入試でる順中学英熟語ターゲット380 改訂版」をパソコン上で学習できるようにした「英単語・熟語マスターへの道」を12月1日より提供開始いたします。

「英単語・熟語マスターへの道」の提供開始により、高校受験に必要な英単語・熟語を身につけることに特化した学習が可能となります。これまで「すらら」は、英文法の根本理解を重視し、体系的な学習を提供してきましたが、今回の提供開始により、さらに英単語・熟語の暗記に特化した学習においても活用いただけるようになります。

「英単語・熟語マスターへの道」は、これまで書籍で展開されていたコンテンツをオンライン化し、さらに正答率・解答時間によるランキングでメダルを表示させるという「ゲーミフィケーション」要素を加えています。これにより、ユーザーの収集欲を喚起し、よりモチベーションを向上させるコンテンツとする等、コラボレーション企業のコンテンツに独自の付加価値を付け加えています。

今回の「英単語・熟語マスターへの道」の提供開始は、すららネットの「プラットフォーム戦略」の第5弾です。本戦略は、優良コンテンツを保有する他社とのコラボレーションにより、すららネットのLMS(Learning Management System)をプラットフォームとし、他社コンテンツの申し込み・受講も可能とすることで、サービスの品揃えを拡大し、さらなる顧客満足とユーザーの拡大を目指す戦略です。

ユーザーの利用料はすららネットとコラボレーション企業で分割するため、コラボレーション企業にとっては、販売チャネルの増加・拡大につながります。



すららネットでは、教育に携わる企業として、アダプティヴラーニングの機能で特許取得している「すらら」を用いて、今後も皆様のご要望にお応えした教育サービスの提供に尽力してまいります。

## ■コンテンツ概要

### <英単語・熟語マスターへの道>

#### 【コラボレーション先】

株式会社旺文社（事業内容：教育・情報をメインとした総合出版と事業）

#### 【主 な 対 象】

中学生

#### 【開 始 時 期】

2013年12月1日

#### 【内 容】

##### ①「英単語・熟語マスタリー2204」

「でる順」に配列された単語・熟語を、選択式だけでなく、スペルを打ち込む問題形式など様々な形で出題。総問題数 8800 問。

##### ②「復習 BOX」

①で間違えた問題が蓄積され、まとめて復習することが可能。

##### ③「単語・熟語リスト」

学習する単語と熟語をリスト化。「正解」「不正解」で絞込検索ができるため、間違えた単語のみを、まとめて見ることも可能。また、リスト内の日本語訳部分がマスキングされており、暗記帳代わりに使用できる。

※旺文社の監修のもと、同社刊行「高校入試でる順 中学英単語ターゲット 1800 改訂版」「高校入試でる順 中学英熟語ターゲット 380 改訂版」(©Obunsha Co.,Ltd. 2008) を元に作成しました。

#### 【継続・反復のためのポイント】

##### 1. 収集欲の喚起

ドリルが終了すると結果が表示され、ランキングに入った場合はランキングとコメント登録の画面が表示。上位にランクインするとメダルが取得できるため、「すべてのユニットでメダルを集めたい」という欲求を喚起し、学習機会の創出につなげる。

##### 2. 競争心の醸成

正解率と解答時間のランキングを出すことでゲームのような「競争心」を喚起し、反復へと繋げる。繰り返し学習をすることで、設問別の解き方の定着を狙っている。

##### 3. やり直しのチャンス

練習問題には何度でもチャレンジでき、最新の結果が反映されるため、初めはランクインできなくとも何度でもトライすることが反復練習につながり、結果的に学習内容の定着へと導く。



Level 1					
Level 1	0	0	9分19秒		
	Step(全67Step)	Word(全501Word)	学習時間		
ステップ	学習日	正解率	解答時間		
Step 1 - 1	2013/11/11	70%	53秒	ランキング	学習START
Step 1 - 2	2013/11/20	100%	53秒	ランキング	
Step 1 - 3	2013/11/20	100%	1分9秒	ランキング	
Step 2 - 1	2013/11/20	100%	38秒	ランキング	学習START
Step 2 - 2	2013/11/20	90%	3分17秒	ランキング	学習START
Step 2 - 3				ランキング	
Step 3 - 1				ランキング	学習START
Step 3 - 2				ランキング	
Step 3 - 3				ランキング	

## ■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：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/>