



**“教育のゲーミフィケーション”を具現化！クラウド型学習システム「すらら」
第11回「すららカップ」1月1日より開催
報酬・評価を「成果」ではなく「努力」に与えることで学力向上に！
「21世紀型スキル」も養える新企画を実施**

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、クラウド型学習システム「すらら」の利用者が努力量を競う大会「すららカップ」を2016年1月1日（金）より2月29日（月）まで開催いたします。

今回で11回目を迎える「すららカップ」は、偏差値や点数ではなく「総学習時間」や「総学習量」といった、“どれだけ努力したか”の努力指標で、学年やエリアを問わず、全ての「すらら」利用者同士が競い合う大会です。

従来の学習に対する評価は、勉強に費やした努力が目に見える形で残らなかったため、偏差値や成績などの結果でしか評価ができず、勉強の得意な子どもしか、勉強における成功体験を得ることができませんでした。しかし、「すらら」では学習時間や学習量が記録に残るため、一人ひとりの積み重ねた努力を正当に評価することが可能です。

教育経済学の分野においても、近年、報酬や評価を「成果（アウトプット）」より、「努力（インプット）」に対して与えるほうが、学力向上に高い効果があることが実証されています。

また今大会では、新たに目標を実行する力、チームで協力し合う力、課題を解決する力など、IT化、グローバル化が進む情報社会で求められる「21世紀型スキル」の総合的な向上を図る取り組みを行います。具体的には、チーム対抗部門において、目標学習時間の設定、学習計画の設計、進捗管理、結果の振り返りや、次の行動改善をチームで行います。

加えて、小学生ユーザのみを対象とした小学生ランキングを新設します。定期テストや受験がなく中高生に比べて、勉強のモチベーションを保ちにくい小学生に学習を促し、早期に学習習慣を定着させることを目的としています。

また、チャレンジW30賞の受賞規定を変更し、従来の期間中の月間学習時間30時間以上のユーザを全員表彰という条件に加え、月の学習時間が30時間に満たなくとも、毎日1ユニット以上の学習を継続したユーザも受賞の対象とします。これにより、今まで以上に継続して学習している「努力」の評価を強化し、学習習慣の定着の促進を狙います。

すららネットでは、今後も教育に携わる企業として、利用者様の学習をサポートできるよう、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。

【すららカップ概要】

- ◆実施期間：2016年1月1日（金）～2月29日（月）
- ◆対象学年：問わず
- ◆科目：英語・数学（算数）・国語
- ◆範囲：小4～高3の履修範囲
- ◆開催部門・審査基準：
 - 個人部門（総学習時間・クリアユニット数の全国上位各20名）
 - 小学生ランキング（小学生ユーザの、総学習時間の全国上位3名）
 - チャレンジW30賞（ひと月30時間以上を2か月連続で達成、もしくは、期間中毎日1ユニット以上の学習を達成のいずれかに該当した全ユーザ）
 - チーム対抗部門（3名1組によるチームの、総学習時間・クリアユニットの全国上位各20チーム）
- ◆賞品：（個人／チーム対抗部門）※その他部門でも各賞品を用意
 - 1位：iPad mini2、2位：Swatch、3位：マンハッタンポーター（バッグ）
- ◆最終結果発表：2016年3月予定

■クラウド型学習システム「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（算数）・国語

【利用者数】 約30,000名（2015年4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、クラウド型学習だからこそ、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。

■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：13,795万円 ○ 所在地：東京都千代田区内神田
- 事業内容：クラウド型学習システム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/>