

**“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」
全国初！「すらら」の指定学習範囲修了で高校入試の合否判定
開星高等学校の 2016 年度ドリカム入試で 23 名が合格、志願者の努力過程を評価**

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、クラウド型学習システム「すらら」を展開しています。「すらら」を導入いただいている開星高等学校（所在地：島根県松江市）の 2016 年度入学試験の自己推薦型入試において、全国で初めてデジタル教材の指定範囲の学習修了により合格となる入試方法を実施、「すらら」が採用されました。

今回、「すらら」が採用された入試は「ドリカム入試」です。「ドリカム入試」とはドリカムコース（※）への入学を希望する中学 3 年生が、数学・英語のいずれかの受験教科を選択し、学校から指定された「すらら」の学習範囲を約 3 ヶ月の期間内に修了することをもって合格となる入試です。

※ドリカムコース：四年制大学をはじめ、短大、専門学校、就職と幅広い進路から自分に適した進路をめざすコース

ドリカムコースの志願者は、自宅のパソコン・タブレットや、開星高等学校のパソコンを使って学習を進めます。また、学習中に分からないところは「すらら」の質問管理機能から開星高等学校の教員に直接質問をし、学習のサポートを受けることもできます。

開星高等学校の教員は、「すらら」の学習管理画面を随時確認し、各志願者へメッセージを発信して激励する一方、各志願者の学習時間数やクリアユニット数、指定した学習範囲の達成状況をつぶさに把握し、志願者の努力を評価します。

実施初年度の 2016 年度「ドリカム入試」説明会には 94 名の中学 3 年生が参加し、23 名が合格となりました。

【開星高等学校 村本克 高等学校教頭のコメント】

本校では、「品性の向上をはかり、社会の発展に役立つ有望な人材を育成する」という建学の精神のもと、生徒一人ひとりが自分の夢を持ち、その実現に向けて努力するための教育計画、「ドリカムプラン」を平成 11 年度より策定しており、「努力をすることができる」ことは極めて重要な要素であると考えています。

また、学校として教育現場の ICT 化も積極的に推進しており、“ICT を活用して学習をしたい、努力をすることができる生徒”を募ることを目的に、本年度から「ドリカム入試」を新設しました。

「すらら」は志願者の学習履歴を詳細に把握することができるため、一発勝負の入試では分かりにくい各志願者の「努力」という過程を見ることができます。合格した 23 名からは一様に、「中学校の集団授業では理解できなかったが、『すらら』なら理解することができる」という声も聞かれ、合格後も継続して学習を行なっています。

また、例年ドリカムコースに入学してくる生徒は、中学範囲までの理解度が低い生徒も見られますが、「すらら」での学習を通じて、入学前から学び直しを図ることもできています。今後も本校がねらいとする生徒を獲得するため、2017 年度も引き続き実施する予定です。

〈「ドリカム入試」実施概要〉

- 実施コース：ドリカムコース
- 対象者：2016 年 3 月中学校を卒業見込の者
- 受験教科：数学・英語のいずれか 1 教科
- スケジュール
 - ・入試説明会：2015 年 10 月 3 日（説明会時に志願者へ「すらら」の ID を配付）
 - ・「すらら」での学習期間：2015 年 10 月 3 日～2016 年 1 月 15 日
 - ・試験日（面接）：2016 年 1 月 16 日
 - ・合格発表：2016 年 2 月 2 日

すららネットでは、「世界中の教育格差の根絶」を理念としており、今後も品質の良い教育を低価格で提供することで、教育格差を解決していきたいと考えています。

■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、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「復習」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



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/>
- 受賞歴：
 - ・第9回日本 e-Learning 大賞 文部科学大臣賞(2012年)
 - ・Japan Venture Awards 2014 中小機構理事長賞(2014年)
 - ・第2回「日本ベンチャー大賞」社会課題解決賞（審査委員会特別賞）（2016年）
 - ・第8回「千代田ビジネス大賞」大賞(2016年)

