

“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」
数学検定オンライン受検トライアル開始
～来冬の本検定においてもオンライン受検化をめざす～

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）と、公益財団法人 日本数学検定協会（本部：東京都台東区、理事長：清水静海 以下、協会）では、「数学検定オンライン受検トライアル」を12月1日（月）から2015年2月11日（水）まで提供いたします。

「数学検定オンライン受検トライアル」は、クラウド型学習システム「すらら」上で、協会が行う「実用数学技能検定」（後援：文部科学省）の過去問題から制作した模擬検定を受検していただけるものです。今回、対象となる階級は3級（中学3年生程度）と準2級（高校1年生程度）のそれぞれの「1次：計算技能検定」で、トライアルのため合否判定は出ませんが、獲得した点数から実検定における合否の判断基準の材料としてご活用になれます。また、「すらら」のIDをお持ちの方でしたら、どなたでも無料でご利用いただけます。

今後、数学検定の本検定についても、すららネットが協会の委託を受け、来年の冬にオンライン受検の本格稼働をめざしています。

今回のトライアルは、すららネットにおいては「すらら」の利用者に対し、新たなコンテンツの提供につながることに加え、「すらら」の導入塾における生徒募集の材料の1つともなります。

昨今、様々な検定においてオンライン受検の採用が進んでいます。オンライン受検は、受検者側にとって、場所や時間を限定することなく受検が可能となり、受検から結果が判明するまでの時間短縮にもつながります。加えて、一般的に検定の主催者側にとっても、検定用紙等の準備負担や、事務手続きの削減にもつながります。

一方で、数学は分数や $\sqrt{\quad}$ （ルート）といった数学独自の記号表記を必要とすることから、これまで協会としてもオンライン受検の開発が進んでいませんでした。今回、すららネットの技術力により、その課題が解消され、自動採点が可能であることに着目し、「数学検定オンライン受検トライアル」を実施するに至りました。

すららネットでは、今後も「すらら」の利用者や導入塾に対し、有益なサービスを提供するため、「すらら」のさらなる進化を追求してまいります。加えて、教育に携わる企業として、技術力を駆使することで、より多くの方に時間や場所にとらわれない学習や受検の機会を提供できるよう務めてまいります。



▲ 「すらら」学習コース選択ページ



▲ 「数学検定オンライン受検トライアル」イメージ

■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・国語

【利用者数】 約 28,000 名（2014 年 5 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。

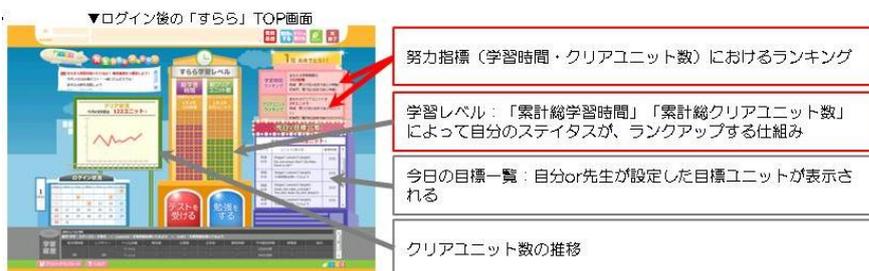
<参考>これまでのeラーニング教材の大半は以下の3パターン

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「反復」の部分がないためやりっぱなしになってしまう、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



■ 株式会社すらら ネット 会社概要

- 設立：2008年8月 ○ 資本金：11,325万円 ○ 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/>

■ 公益財団法人日本数学検定協会の実用数学技能検定について

「実用数学技能検定」（後援＝文部科学省）は、数学・算数の実用的な技能（計算・作図・表現・測定・整理・統計・証明）を測る検定で、公益財団法人日本数学検定協会が実施している全国レベルの実力・絶対評価システムです。おもに、数学領域である1級から5級までを「数学検定」と呼び、算数領域である6級から11級、かず・かたち検定までを「算数検定」と呼びます。第1回を実施した1992年には5,500人だった受検者数は、2006年以降は年間30万人を超え、実用数学技能検定を実施する学校や教育機関も15,000団体を超えました。以来、累計受検者数は400万人を突破しており、いまや数学・算数に関する検定のスタンダードとして進学・就職に必須の検定となっています。日本国内はもちろん、フィリピンやカンボジア、インドネシアなどでも実施され（過去5年間で延べ20,000人以上）、海外でも高い評価を得ています。