

**“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10回「すららカップ」7月1日より開催
慶應義塾大学と生徒の学習行動の促進要因に関する共同研究を実施
テーマ:個人での学習 VS チームでの学習 どちらが効果が高いのか？**

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2015年7月1日（水）より8月31日（土）まで開催いたします。今大会では、慶應義塾大学と生徒の学習行動の促進要因に関する共同研究を実施します。

今回で10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。「すらら」利用者達が、「努力指標」と「努力の結果である成績向上」を意識することで「やればできる」というマインドセットを醸成することを目的としております。

また今大会では、慶應義塾大学で教育経済学を専門とする中室牧子研究室と共同研究を実施します。「すらら」学習者の学習ログデータを分析し、アカデミックな分野における知見、根拠を取り入れ、教育現場で役立てる教務ノウハウに更なる進化をさせることを目的としています。

今回の研究テーマは「個人での学習 VS チームでの学習 どちらが効果が高いのか？」で、それに伴い「すららカップ」のルールを一部変更し、研究参加校の学習時間・クリアユニットの伸び、成績向上、学習習慣・意欲の向上など多角的に個人部門、チーム対抗部門（固定メンバー3名）において比較検証します。

※研究参加校のうち、個人部門参加限定校舎、チーム対抗部門参加限定校舎をランダムに決定。
すららカップ期間前後に100分程度の学力診断テスト、および、アンケートを実施。

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：2015年7月1日（水）～8月31日（月）
- ◆対象学年：問わず
- ◆科目：英語・数学・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20名を表彰）
 - チーム対抗部門（3名によるチームの総学習時間・クリアユニット数の全国上位20チームを表彰）
 - 新人部門（すららの新しい利用者・チームの、総学習時間の全国上位3名・3チームを表彰）
 - チャレンジW30部門（2015年7月、8月の学習時間がどちらも30時間以上の生徒を全員表彰）
- ◆賞品：（個人／チーム対抗部門）
 - 1位：折りたたみ自転車 2位：ソニー WALKMAN 3位：インスタントカメラ “チェキ”
 - ※その他部門でも賞品を用意しています。
- ◆最終結果発表：2015年9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・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/>