

**“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」
インドで学力向上調査・ビジネスモデル開発検討を7月より実施
Ricoh India Ltd.の協力のもと、英語版「すらら」を用いたプロジェクトを実施**

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）は、株式会社リコーの協力のもと、クラウド型学習システム「すらら」の英語版を用いて、インドの Affordable Private School（※）を対象とした e-ラーニングによる学力向上の調査、および、ビジネスモデルの開発検討を7月6日より実施します。

（※）Affordable Private School：中間所得者層向けの手頃な私立学校

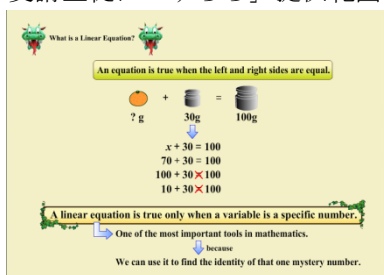
今回のプロジェクトでは、インドの Affordable Private School の Grade7（中学1年生相当）の無作為に選ばれた約60名の生徒を対象に、7月6日から7月17日まで英語版のクラウド型学習システム「すらら」で放課後学習を実施し、その期間前後における受講生と非受講生のテスト結果を比較することで、e-ラーニングによる学力向上の効果測定を行います。これは、2011年より成長著しいインドの Affordable Private School への事業化可能性調査を行ってきたリコーが有している学校様・関係会社とのネットワークを活用並びに連携することで実施します。

すららネットは JICA の採択事業として、スリランカ・インドネシアの現地の子どもたち向けの e-ラーニング教材の開発・提供に取り組んでおりますが、提供を開始したスリランカにおいて生徒・保護者から好反応を得ており、海外の子どもたちへの e-ラーニング教材の提供に確かな手ごたえを感じています。この結果を受け、今回はインドという巨大市場の開拓をめざし、その第一歩として本プロジェクトを実施します。

今後は、今回のプロジェクトの結果を検証し、一定の成果が生まれつつあるスリランカでの e-ラーニング事業に続き、海外市場に向けたコンテンツ開発、現地での運用およびビジネスモデルの検討・開発を進めてまいります。

【概要】

- 目的：インドの Affordable Private School 向けの e-ラーニングによる学力向上の調査、および、ビジネスモデルの開発検討の実施
- 実施校：バンガロール（インド）の Affordable Private School 2校
- 対象学年：Grade 7（中学1年生相当）
- 提供範囲：Grade 7 の数学 の一部
- 実施期間：2015年7月6日～7月17日（生徒が「すらら」を学習する期間）
- 実施方法：上記期間中、無作為に選ばれた生徒約60名が e-ラーニングによる放課後学習を実施。履修後、受講生徒と非受講生徒に「すらら」提供範囲の共通テストを実施し、効果測定。



▲英語版「すらら」レクチャー画面

■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と、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と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/>