

**“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」
 「算数検定・数学検定 実力診断テスト」を11月16日よりオンラインで提供開始
 ～テスト結果をもとに学習カリキュラムを提示、「すらら」による復習が可能に～**

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）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）は、「算数検定・数学検定 実力診断テスト」（以下、本テスト）を11月16日（月）より提供開始します。

この度、提供開始する本テストは、算数検定・数学検定の8級～2級（小学校4年～高等学校2年相当）までを対象とし、各階級ともに実際に出題された複数年度分の過去問題をシャッフルして出題するオンラインテストです。価格は各階級ともに1,000円（税別）で、申込月を含む2か月間は同階級のテストと復習・対策コースを何度でも受けられます。テスト終了後には、正規の検定に向けて見直すべきポイントや苦手分野克服のための学習カリキュラムが提示され、効率よく正規の検定までの学習計画を立てることができます。加えて、出題の可能性が高い内容については、対策コースが用意されており、クラウド型学習システム「すらら」のレクチャーを受講でき、学習内容のさらなる理解を促します。

本テストをご利用いただくことで、算数検定・数学検定の受検予定者は受検前に自身の実力を知り、その対策を立て正規の検定に臨めるため、合格確率アップにつながられます。また、「すらら」を導入いただいている学習塾においては学習塾への集客ツールとしてご活用いただき、復習・対策コースで「すらら」を履修中にフォローすることで、正規の検定受検予定者を入塾につなげるアプローチができます。

今回、「すらら」の既存利用者と算数検定・数学検定の受検予定者の双方の顧客に働きかけることで、算数検定・数学検定受検者増、および、「すらら」受講者増につなげたいと考えています。

すららネットでは、今後もさらに増加する導入校・学習塾に対応し、皆様のご要望にお応えした教材やサポート体制の開発に力を注いでいきたい、と考えております。

<合格までの学習の流れ>



<画面イメージ>



【算数検定・数学検定について】

年間30万人以上が受検する、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）を測る文部科学省後援の検定です。数学領域である1級から5級までを「数学検定」、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。

■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



- ▼ログイン後の「すらら」TOP画面
- 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/>