

「スクール版シンクシンク」シングルサインオン機能を拡大し、Edtech導入補助金2021に申請

ワンダーラボ株式会社（本社：東京都文京区、代表取締役：川島 慶 以下、ワンダーラボ）は、同社が開発・運営する教育機関向け思考力育成アプリ「スクール版シンクシンク」において、Edtech導入補助金2021事業の申請に向け、シングルサインオン（以下、SSO）の機能を拡大し、ユーザーの利便性向上を図ります。



これまでSSO対応は、Googleのプラットフォームのみでしたが、近日中にAzure AD、iOSに対しても拡充する予定です。GIGAスクール構想により、教育現場で端末の利用が広がる中、より多くのユーザーの皆さんに効率的にツールやアプリをお使いいただけます。

また、スクール版シンクシンクは、理数的なセンスを磨くとともに、STEAM教育の土台となる思考力を養うことができることから、STEAM教育の導入ツールとして位置づけています。

スクール版シンクシンクの理解を深め、最大限活用していただけるよう、希望される自治体・学校関係者には、一般社団法人STEAM JAPANのEラーニング研修をご提供する予定です。

スクール版シンクシンクは、2020年度のEdtech導入補助金事業においても採択され、全国の教育機関に導入されています。

Edtech導入補助金事業でのご利用にご興味のある自治体や学校関係者の皆様には、個別にオンライン説明会を開催させていただきます。下記メールアドレスまたは、専用お問い合わせフォームよりご連絡ください。

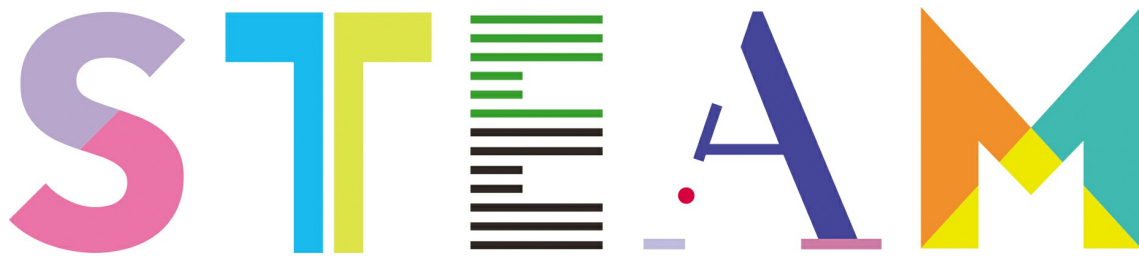
▼お問合せ先メールアドレス

school.contact@wonderlabedu.com

▼お問い合わせフォームのURL

<https://forms.gle/GNV5RYoFYLPSWjjF6>

<一般社団法人STEAMJAPANについて>



J A P A N

一般社団法人STEAM JAPANでは、『「知を創りだす学び」で、子どもたちの創造への自信を育む。世界共通教育のSTEAM教育を通じて、先の見えない社会で、世界に新しい価値を創造していく。』を軸に、まずは教育関係者に向けてのSTEAMの本質的な理解促進を行うため、「STEAM教員研修」を2019年から行なっています。（2019年 経済産業省「未来の教室」実証事業、2020年複数自治体にて導入実績有。）

• 「EdTech導入補助金事業2021」について

先端的教育用ソフトウェア・サービス（以下「Edtechツール」）の教育現場への導入を進める事業者（以下「Edtech事業者」）がツールの導入やサポートを行う際にかかる費用を、一部補助することにより、学校や教育委員会とEdtech事業者との協力による教育イノベーションの普及をめざす事業です。

学校等設置者（教育委員会など）と教育機関の費用負担はございません。

（経済産業省EdTech導入補助金HP：<https://www.edt-hojo.jp/>）

• スクール版シンクシンクについて



世界150カ国120万人のユーザーに利用される家庭向け思考力育成アプリ「シンクシンク」のスクール版です。

思考力を育てる1回3分のミニゲーム形式の教材を100種類15,000問収録し、問題は、空間認識・平面認識・試行錯誤・論理・数的処理の5分野から構成されています。

本アプリを用いた思考力教育の導入に関する実証実験では、学力やIQへの大きな効果が確認された他、学ぶ意欲や自己肯定感といった非認知能力にもポジティブな影響を及ぼすことが実証されています（※）。

（※）<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000044.000012970.html>

家庭向けのアプリとは異なり、スクール版では、全ての問題・ステージに回数無制限で挑戦でき、生徒ごとの進捗やスコアが確認できる講師用ダッシュボードを備えているのが大きな特徴です。その他主な機能は以下がございます。

【オンライン授業モード】

オンライン授業中、講師用ダッシュボード上で先生が問題を指定すると、児童の端末でその問題が一斉にプレーできるようになります。プレー中は、児童それぞれのスコアやそれまでに解いた問題数、ひとつの問題を解くのにかった時間など、児童の状況をリアルタイムに把握できます。

【自習モード】

期間を指定し、1日当たりのプレー可能回数を設定することができます。この機能により、児童の「やり過ぎ」を心配することなく、いつでもどこでもシンクシンクをプレーしてもらうことが可能となります。夏休みなどの長期休暇期間中も、ご家庭でスクール版シンクシンクをご活用頂けます。

<スクール版シンクシンクの主な導入実績>

- ・大分県玖珠町教育委員会、成田市豊住小学校などに順次導入（2020～）
- ・三重県教育委員会と包括提携を締結し、同県小学校など20校に導入（2017～）
- ・長野県北相木村、佐賀県武雄市の公立小学校に「朝学習」の一環として導入（2015～）
- ・私立片山学園初等科に「モジュール学習」の一環として導入（2019～）
- ・花まる学習会の思考力育成授業に導入（2015～）
- ・カンボジア公立小学校5校にJICA委託事業での思考力教育導入の一環で導入（2018～）

スクール版シンクシンクの詳細についてはこちら：

<https://think.wonderlabedu.com/school/index.html>

• ワンダーラボについて

ワンダーラボは、2014年創業の教育テック（EdTech）分野のスタートアップです。子どもたちが本来持っている「知的なワクワク」を引き出すためのコンテンツを開発・運営しており、国際的な算数大会の問題などを多数製作・監修している、思考力教材製作のパイオニアです。

2017年にリリースした思考力育成アプリ「シンクシンク」は、日本e-Learning大賞 Edtech特別賞受賞、海外でGoogle Play Awards 2017/2019 TOP5選出(*1)など、国内外で高い評価を得ています。

同アプリは抽象思考の基礎となる思考センスを育てる問題を多数収録し、世界中に配信。また、三重県と「教育振興のための包括協定」を締結し、2018年度より、同県全土への教材提供やアドバイスをを行っている(*2)他、カンボジアではJICA・政府との協働案件として同国への思考力教育の導入を推進するなど、国内外で官学と連携した取り組みを行っています。

2018年11月には、世界最大の教育ベンチャーのコンペ「Global EdTech Startup Awards (GESA)」の日本予選にて最優秀賞を受賞(*3)。また、SXSW EDUなど、世界的な教育フォーラムに日本代表として出展、登壇などを行ってきた実績があります。

2020年2月に花まるラボからワンダーラボへ社名変更(*4)、同時に、STEAM教育領域の新しい通信教育サービス「WonderBox（ワンダーボックス）」を発表しました。

(*1) <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000033.000012970.html>

(*2) <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000014.000012970.html>

(*3) <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000028.000012970.html>

(*4) <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000045.000012970.html>

• 参考情報

ワンダーラボHP

<https://wonderlabedu.com>

NHK WORLD 「EdTech in Japan」 ※22:30以降登場

<https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/ondemand/video/2074091/>

BS朝日「アタラシイヒト～Fresh Faces」弊社代表川島出演（番組公式）

<https://www.youtube.com/watch?v=w6hoGCaBZds>

EdTechZine「子どもの学習意欲を引き出す思考センス育成教材「Think!Think!」～開発者・川島慶さんが語る「意欲格差と教材の可能性」

<https://edtechzine.jp/article/detail/891>

Hugkum「知りたい！Googleが認めた話題の知育アプリ「シンクシンク（Think!Think!）」で育まれる知的ワクワクとは？」

<https://hugkum.sho.jp/45876>

- お問い合わせ・ご質問・取材のお申し込み

ワンダーラボ株式会社 公教育事業 熊谷・田澤

Mail: school.contact@wonderlabedu.com

お問い合わせフォームのURL : <https://forms.gle/GNV5RYoFYLPSWjjF6>

当プレスリリースURL

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000071.000012970.html>

ワンダーラボ株式会社のプレスリリース一覧

https://prtimes.jp/main/html/searchrlp/company_id/12970