

みんなはどう？

学びを エンターテインメントに

わたしたちは **なりたい自分を見つけ、夢中で突き進める** 社会の実現を目指します。

オンラインでの学習機会の増加はその助けになりますが
面と向かって教わることに比べて、授業の盛り上がり生まれにくいという現状があります。

私たちは、**オンラインを活かした学びのエンタメ化** を通じて
学びに熱狂する社会の実現に取り組みます。

あこりん：戦争。 AIに滅ぼされる。
しんたろう：僕ならネズミ殺して
しゅんや：地球の環境が温暖化しずル
はまこ：aiかな
しゅん：ヒーロー
ミーヤ：でも強い強力なバリアができるかも
りお：いんせき
こはる：Dr.Stoneが現実で超えるとか？
くれは：それもあり得る
しおん：why
いむそん：回答したいです
りょう：www
はまこ：オゾン層がなくなってあつぎざし
かも！？
みずき：少子高齢化で減げると思う
くれは：Dr.Stoneってなに？？
あれん：世界が全部少子高齢化
しおん：whywhywhy
たかき：くさ
でんくん：人口知能
でんくん：人工知能
たかき：パンデミックかなあ

SpaceXのスゴさにせまる！ ~めっちゃおもしろい経済と社会の話~

145名が参加中

Challenge — どのようなものを創造するのか

「子ども」にとってYouTube・TikTokを超える 「夢中体験」を教育で創る

多くの子どもたちはYouTubeやTikTok・各種ゲームなどのエンターテインメントを楽しんでいますが、教育の分野においてはエンタメ性は軽視されがちです。私たちはエンターテインメント×ライブ×教育でのオンライン体験を届けるプラットフォームをすることで、夢中で学ぶことを実現させます。

The screenshot shows a live stream interface. On the left, there are four small video thumbnails of participants. The main area displays a presentation slide with the title "みんなはどう?" (How are everyone?). The slide lists several topics with icons: a heart for "世界はコンピューターの中のシミュレーションで実在しない" (The world does not exist in a simulation in a computer), a bomb for "隕石の衝突" (Asteroid impact), a face with a tongue sticking out for "パンデミック (病気の感染拡大)" (Pandemic (spread of disease)), a face with a hand to its forehead for "AI(人口知能)の暴走" (AI (artificial intelligence) runaway), and a lightbulb for "核戦争" (Nuclear war). The background of the slide features a rocket launch. On the right, a chat window shows various messages from participants. At the bottom, there are controls for video, audio, chat, and a list of emojis.

リアルタイム

YouTube Liveなどの配信プラットフォームに比べて1/100の遅延を実現

インタラクティブ

リアクションボタンやチャット
ポップアップクイズで参加できる授業へ

ソーシャル

既存の友達と同画面で参加や、アクションによって授業内でのランクが変動

※許可を得て録画・公開

「子どもの主体性を大事にする親」にとって 「生き生きと学ぶことができる」場所を提供する

多くの親子にとって、習い事の掛け持ちは当たり前であり、1日に複数の習い事や塾に通う家庭も少なくありません。私たちはオンラインでも「生き生きと学ぶことができる」体験を持続的に提供することで、のべ2万人の「子どもの主体性を大事にする」親の方々から選ばれてきました。



あおかずさん 小学4年生

神奈川県に住んでおり、スコラボで教えているタカタ先生のファンであり、著書も複数持っている。テニス・水泳・そろばん・ピアノ・公文などスコラボを含めて週に9つの習い事に通っており、親としては、本人がやりたいと思ったことに対してはできる限り続けさせたいと思っている。

Q. あおかずさんにとってスコラボとは？

A. 他の習い事やゲームと違って**圧倒的に楽しい時間**です。前の晩は寝る前からタカタ先生の授業だと思って、ワクワクします。とにかく話が面白いし、つまらないときが無いので、学校の授業もこうだったらいいのと思います！！

Q. あおかずさんのお母さまにとってスコラボとは？

A. まずは、通塾の手間を考えずに気軽に試せることが魅力的ですね。あと、オンラインはうちの子は難しいと思っていたのですが楽しんで受けていて本当に良かったです笑 Twitter経由で知ったのですが、今の時代に合った勉強法だと感じています。

習い事の多様化

探究学習や総合型受験の普及など、文部科学省の推し進める教育の変革を受け、今までになかった子どもの意欲を最優先させる習い事が増加。習い事にかかる費用は増加傾向にあり、1年で平均約25万円ほどと推定されている。*

エンタメの発達

YouTubeやTikTok、各種ゲームなど勉強外での娯楽が発達し、短い時間で多くの情報量に触れることが当たり前。それに伴い、比較すると既存の習い事や学校の授業の進行が退屈に感じる人が増加している。

オンライン慣れ

コロナ流行時にオンライン授業を導入した学校も多く、2010年代と比較して圧倒的にオンライン授業へのハードルは低くなった。ただ一方で、対面授業に比べてオンラインの授業はつまらないという意識を持っている家庭も多い。

「オンラインに踏み出さなかった先生」にとって 「今まで創れなかった教室運営ができる」場所を提供する

教育インフルエンサーなど数多くの有名な先生がオンラインでの教室運営を試みました。オンラインに適した授業が作れなかった、決済や連絡のシステムを構築できなかった、など対面での教室には無い様々な理由で一度は挫折した先生たちに、ファンに直接会える場所としてスコラボは必要とされています。

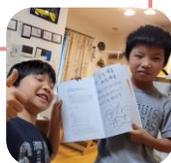


タカタ先生

お笑い芸人と数学教師の二刀流で活躍中。「算数・数学嫌い」をなくす活動に命を燃やす。2016年に『日本お笑い数学協会』を設立し、会長に就任。2020年に開設した世界一楽しい授業チャンネル『スタフリ』(YouTube)は登録者20万人超え。書籍『笑う数学』『小学生のためのバク速!計算教室』など。

オンラインで自分の教室を持ちたくて、YouTubeメンバーシップやDMMオンラインサロンなどを検討したのですが、小中学生向けのプラットフォームとは言えず…スコラボは**教育に最適化されたプラットフォーム**だったので、安心して授業をすることができました。サポートも手厚くてばっちりです！

イベントで好きになったタカタ先生に、毎月お話を聞けるなんて感激！いつも大笑いさせてくれてありがとう！！



オンラインだと全国のどこからでも受講でき、私の移動の手間もないのでやりたかったです。しかし、イベントを含め何回かオンライン授業を試したことはあったのですが、**いまいちウケが悪く、自分には無理だと思っていました笑** スコラボでは授業づくりのサポートや配信環境などを整えてくれるので、非常に助かってます。

家族で空想科学読本のファンでした。まさか理科雄先生と交流できるとは思っておらず、テレビのお気に入り番組より家族で楽しみにしています！ずっと続けたいです！



空想科学教室 柳田 理科雄

1961年、鹿児島県種子島生まれ。さまざまな学習塾で講師を務めた後、マンガやアニメの世界を科学的に検証する『空想科学読本』を執筆し、ベストセラーに。2013年から刊行している『ジュニア空想科学読本』は小中学生に人気で、図書館や学級文庫の定番。明治大学理工学部兼任講師も務める。

スコラボ

代表

前田智大



1995年生まれ。大阪府和泉市出身。株式会社Mined 共同創業者、代表取締役。灘中学・高校から米マサチューセッツ工科大学(MIT)に進学。2018年MIT工学部電子工学科卒業。2020年MIT Media Lab 修士課程を卒業。光学とコンピューターサイエンスを組み合わせ、皮膚の下や曲がり角の先など、見えないものを見るテクノロジーの研究に励み、国際学会で最優秀論文賞を受賞。大学院在学中に、ソフトバンクグループ会長兼社長の孫正義氏の「孫正義育英財団」に応募し選抜された。2020年に帰国後、株式会社Minedを起業し、現在は小中学生を対象としたオンライン教育サービス「スコラボ」を開発・運営しながら、講師も務めている。

スコラボは、代表の前田智大が日本の高校から、直接MITという海外の大学に行き学びへの情熱の高さに圧倒されたことにはじまります。

世界一といわれている大学の生活の中で学力ではなく「向学心」こそが人間が複利的に成長し人としての厚みを形作ることに不可欠だと気付きました。私たちはスコラボを通じて、「主体的に学ぶ」経験を積み

向学心を醸成し、ひとりがひとりが自信を持って自分のストーリーを歩めるような社会にします。

社名	株式会社Mined / Mined Co., Ltd.
代表者	代表取締役 前田智大
事業内容	教育プラットフォーム事業
設立	2020年8月
所在地	東京都港区六本木5-9-20-504
資本金	30,000,000 円