

## 効果報告レポート

【事業者名】

ワンダーラボ株式会社

【ツール名】

スクール版シンクシンク

【ツールの機能分類】

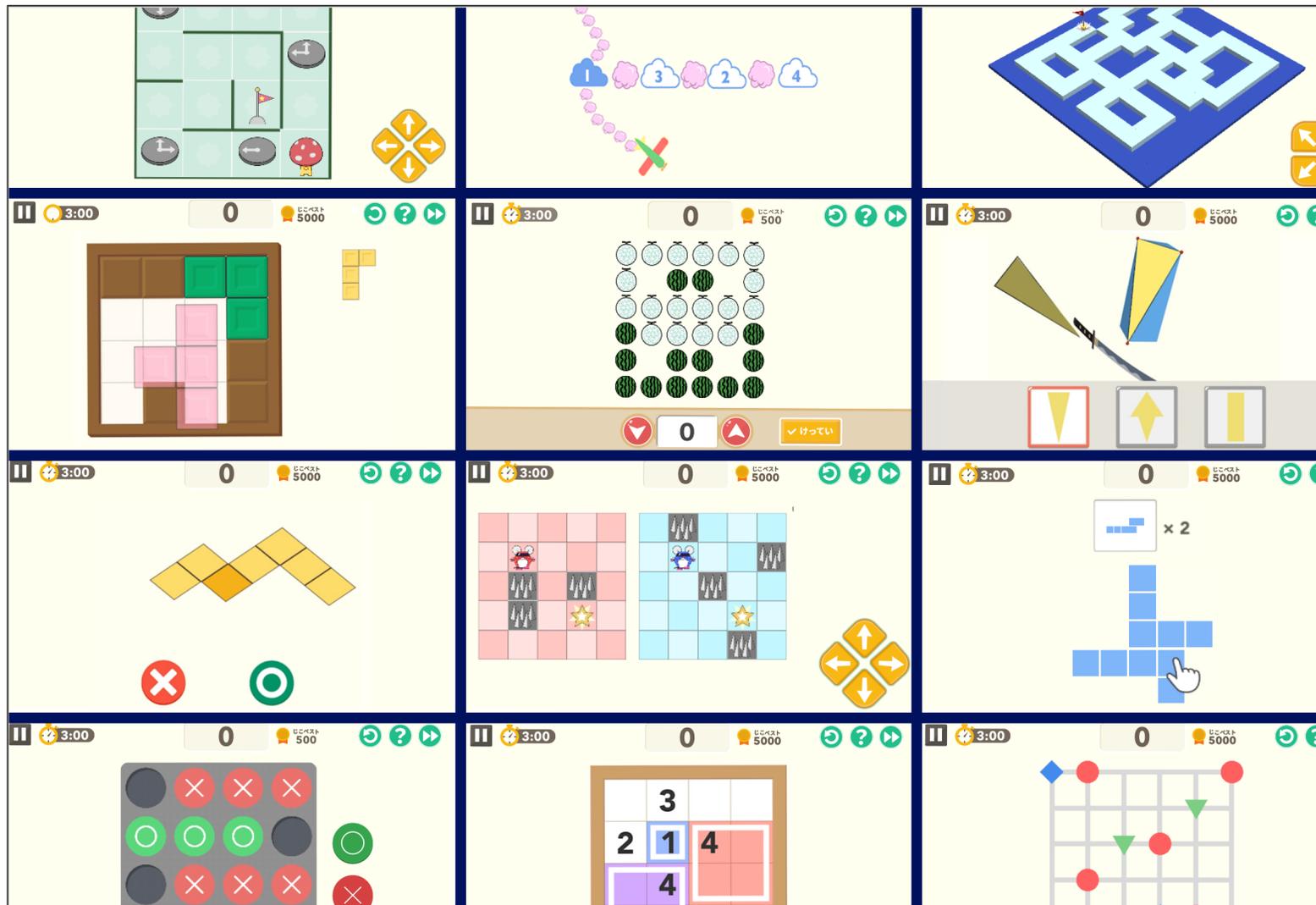
発展的な学び

2022年2月



# Think! Think!

School Edition



### 特長／活用による効果

- 「思考力」を楽しく身につけるための知育教材アプリ
- 「算数オリンピック」や「世界算数」の問題作成チームが設計・開発
- 150カ国1,000,000ユーザー以上が利用
- 「Google Play Awards」を複数回受賞
- 実証実験において学力・IQ・非認知能力が有意に向上※
  - 学力テスト（算数）の平均偏差値 +6.9
  - IQテストの平均スコア +9.3
  - 非認知能力（意欲と自己肯定感）も有意に向上

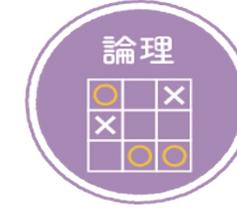


#### ※カンボジアでのシンクシンク実証実験

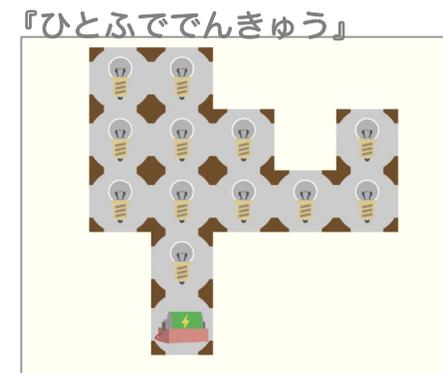
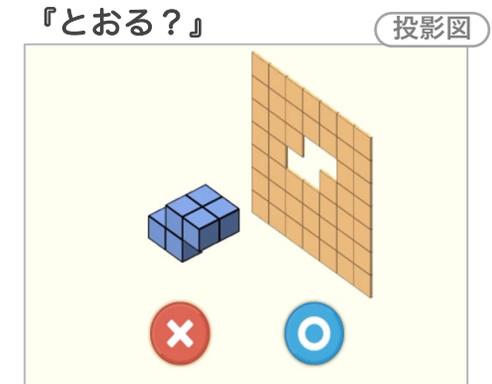
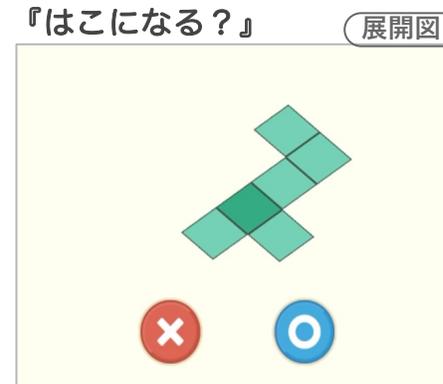
- ・対象児童：1,636名（小学1～4年生）
- ・評価期間：3ヶ月間（その後8ヶ月間の延長調査）
- ・シンクシンク実施群と非実施群に分けて比較
- ・慶應義塾大学・総合政策学部教授中室牧子先生による外部評価
- ・プレスリリース：  
<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000020.000012970.html>

## ツールの機能・問題の特徴

- 思考の土台となる5分野：「空間認識」「平面認識」「試行錯誤」「論理」「数的処理」を定義。これらの分野を伸ばす問題（1プレイ、3分間）を114種類（約15,000問）収録。
- 直感的な操作とゲーム感覚でプレイ可能。
- 100種類以上から使いたい問題を自由を選択。
- 児童に合わせて出題レベルが自動で変化
- 算数科目やプログラミングとの組み合わせで理解度アップ
- 講師用ダッシュボードでスコアや出題履歴を把握
- オンライン授業や自宅学習にも対応



(問題例)



### 学校側の課題・ニーズ

- 教科学習に苦手意識を持っていたとしても、思考力を伸ばし、考える楽しさを伝えたい。
- 算数の図形分野などは、紙ベースの教材では教えるのが困難な側面も。
- 一人ひとりのレベルに合わせて朝学習や隙間時間を効果的に利用したい。
- 低学年のプログラミング教材に困っている。



### シンクシンクだからこそできること

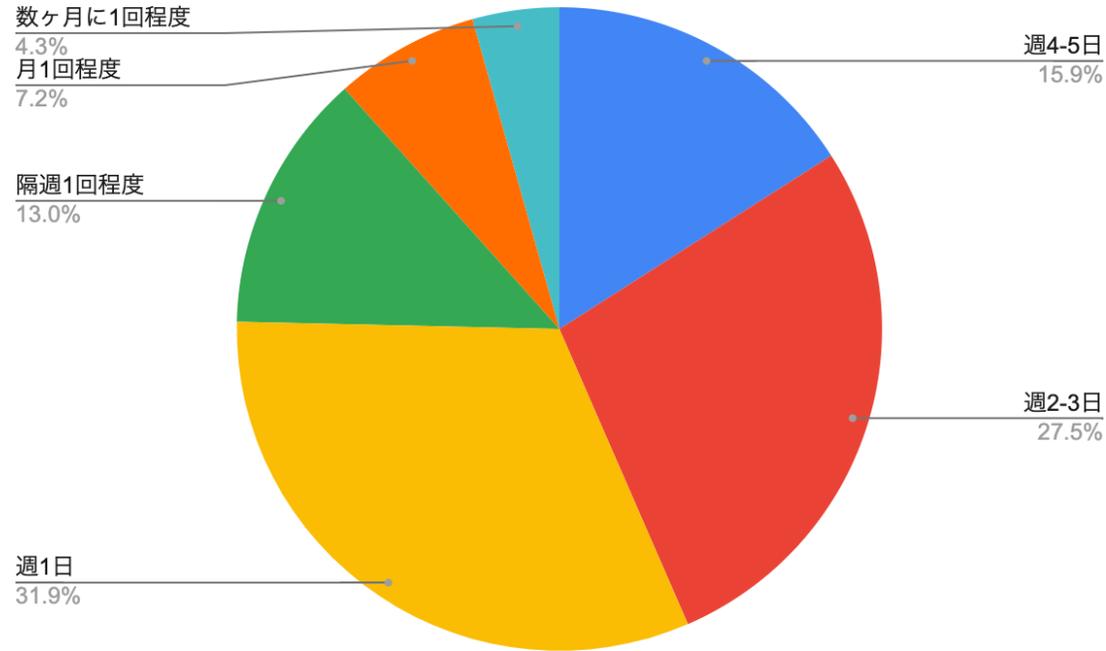
- ゲーム感覚でプレイしながら、**教科横断の考える力**を伸ばすことができます。
- 動きのあるアプリを使うことで、直感的に理解できるようになります。
- 1問題は3分間。**その子のレベルに合わせた問題**が自動で出題されます。
- プログラミングの重要な概念となる「順次処理」「イベント」などとの関連性も多くあります。

## ■ EdTech導入補助金2021における活用事例

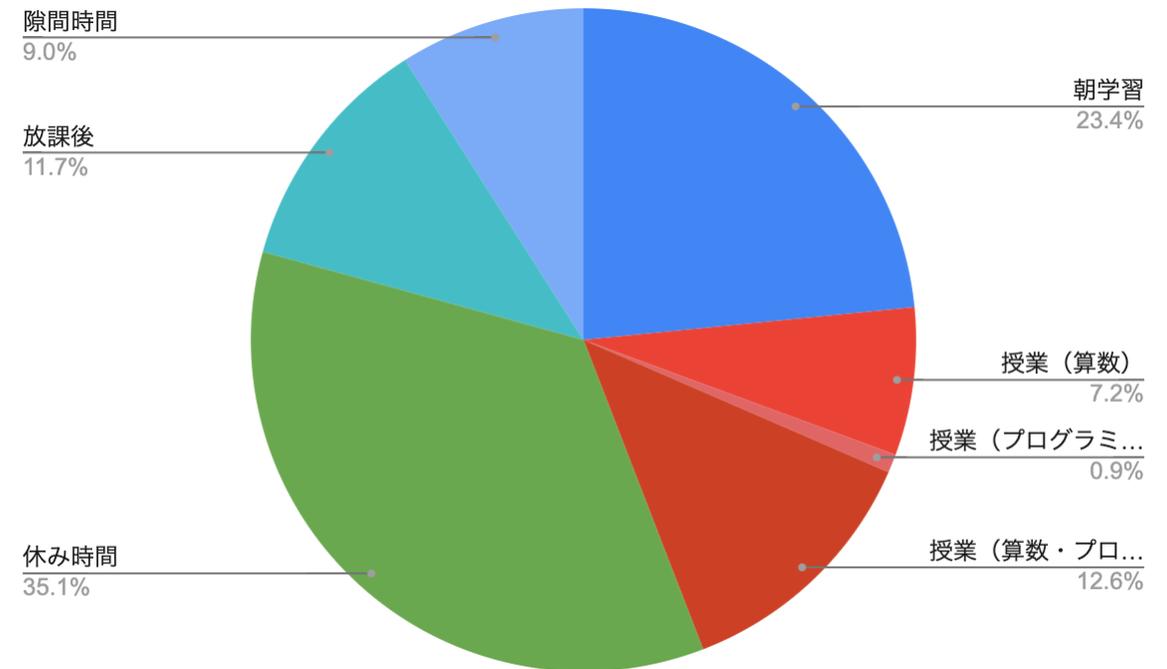
使用頻度としては週1-3日の割合が約6割を占めた。活用シーンとしては、朝学習23%、授業20%、休み時間35%とさまざまな時間帯で利用されている。

※新型コロナウイルス感染症の影響を最大限考慮し、自治体・学校へのサポート対応等を原則オンラインを利用した方法で行ったため、画像はございません。

### 使用頻度



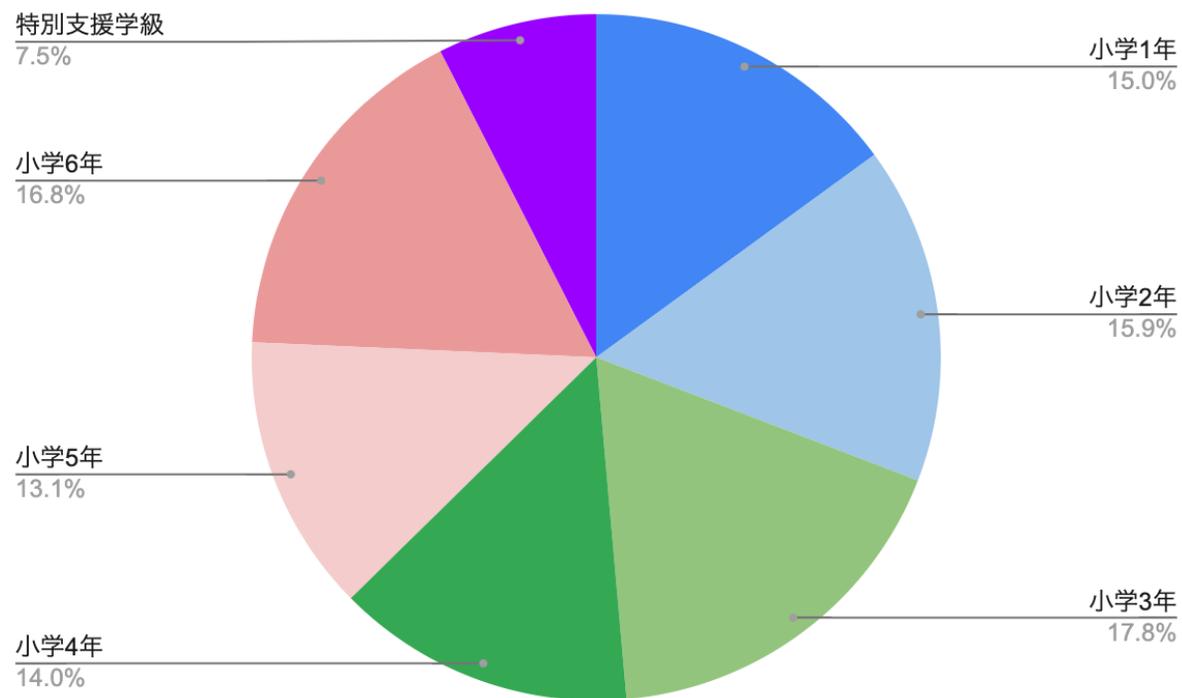
### 活用シーン (複数回答あり)



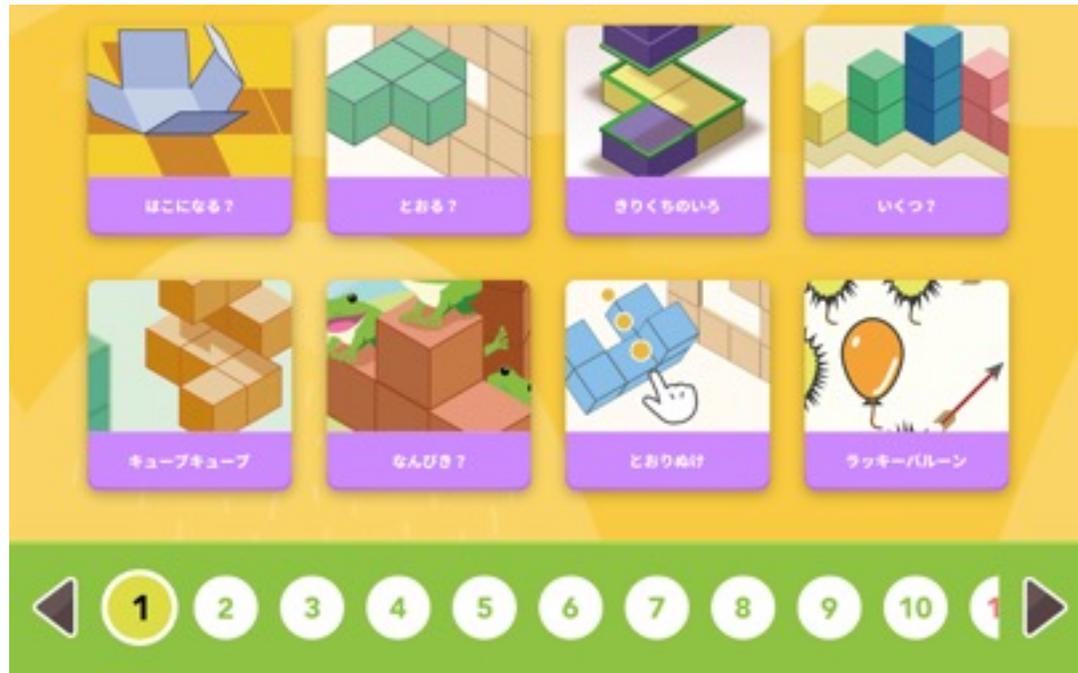
## ■ EdTech導入補助金2021における活用事例

学年問わず、また特別支援学級でも利用されている。

利用した学年（複数回答あり）



利用時のPC（タブレットでも可）の画面



▲ログイン後の画面。問題が一覧化されている。



▲問題を選択後、ステージ（難易度）を1～4から選択できる。

## ■ 補助事業において実施したサポート内容

### ツール導入時

- 希望する学校に対してオンラインにて説明会を実施。（説明会時の画像は下記）
  - 10/28 16:00～ 揖斐川町の8校に対して実施（一部不参加の学校には動画を共有）
  - 説明内容：ツールを利用する意義、効果的な活用方法、操作方法など

### 導入後

- 電話やメールにて随時問い合わせに対応。
- サポート人数：2名
- 通常サービスより継続して実施。

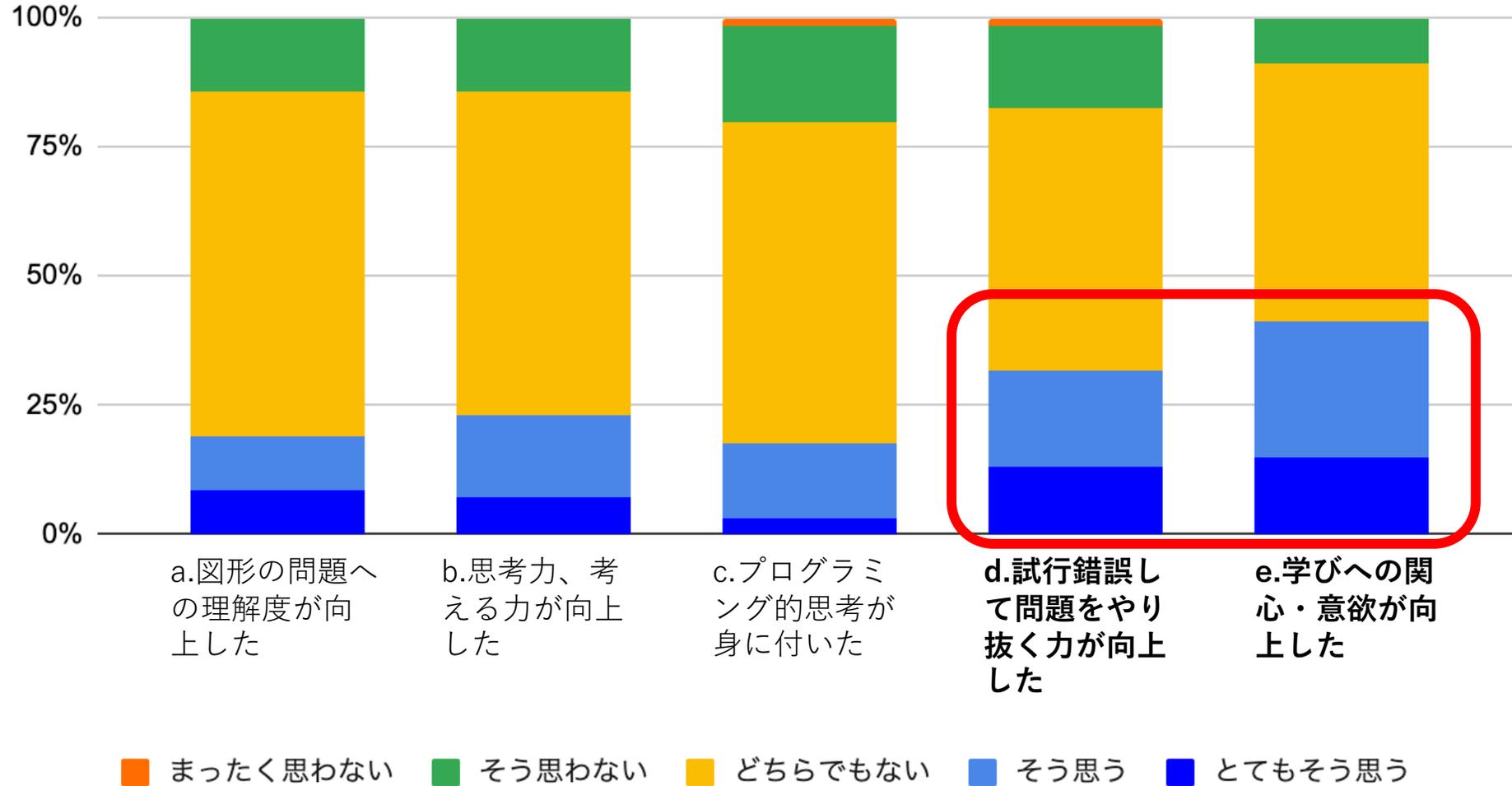


今回の事業に関してプロモーションをほとんど実施しなかったこともあり、導入実績は以下にとどまった。

- 教育委員会数： 2
- 学校数： 13
  - 岐阜県揖斐川町（揖斐小、大和小学校、北方小、清水小、小島小、谷汲小、春日小、坂内小）
  - 愛知県名古屋市（極楽小、田代小、東海小、船方小、野立小）
- 学年：小1～小6
- 発行アカウント数（人数）： 約3,500

## ■ EdTechツールの活用効果にかかる分析と考察

アンケート結果から、「試行錯誤して問題をやり抜く力が向上した」「学びへの関心・意欲が向上した」に関して「とてもそう思う・そう思う」の回答が多くあった。



### 考察

- 利用ペースは週1~3回程度。授業よりも休み時間や放課後、隙間時間に多く活用されており、(P5参照)また、どの問題をどれだけ活用するかは子どもたちの裁量に委ねられていた。  
→当社のサポート不足もあり、時系列による比較・子ども間の比較まで至らず、シンクシンクの効果について、十分に実感・検証できなかったのではないかと推測される。
- 「試行錯誤して問題をやり抜く力が向上した」「学びへの関心・意欲が向上した」に関して「とてもそう思う・そう思う」の回答が比較的多かったことは、効果の実績とともに、教員の方々からの期待の現れと捉えることができる。
- 算数の分野である図形への理解や、プログラミング的思考への効果については、算数・プログラミングでの利用が想定よりも少なかったこともあり、あまり大きくなかった。
- 活用方法については、いま一度現場の先生方の感想をヒアリングした上で検討し、位置づけし直す必要があると思われる。

### 学校側の課題・ニーズ(P4より)

- 教科学習に苦手意識を持っていたとしても、思考力を伸ばし、考える楽しさを伝えたい。
- 算数の図形分野などは、紙ベースの教材では教えるのが困難な側面も。
- 一人ひとりのレベルに合わせて朝学習や隙間時間を効果的に利用したい。
- 低学年のプログラミング教材に困っている。

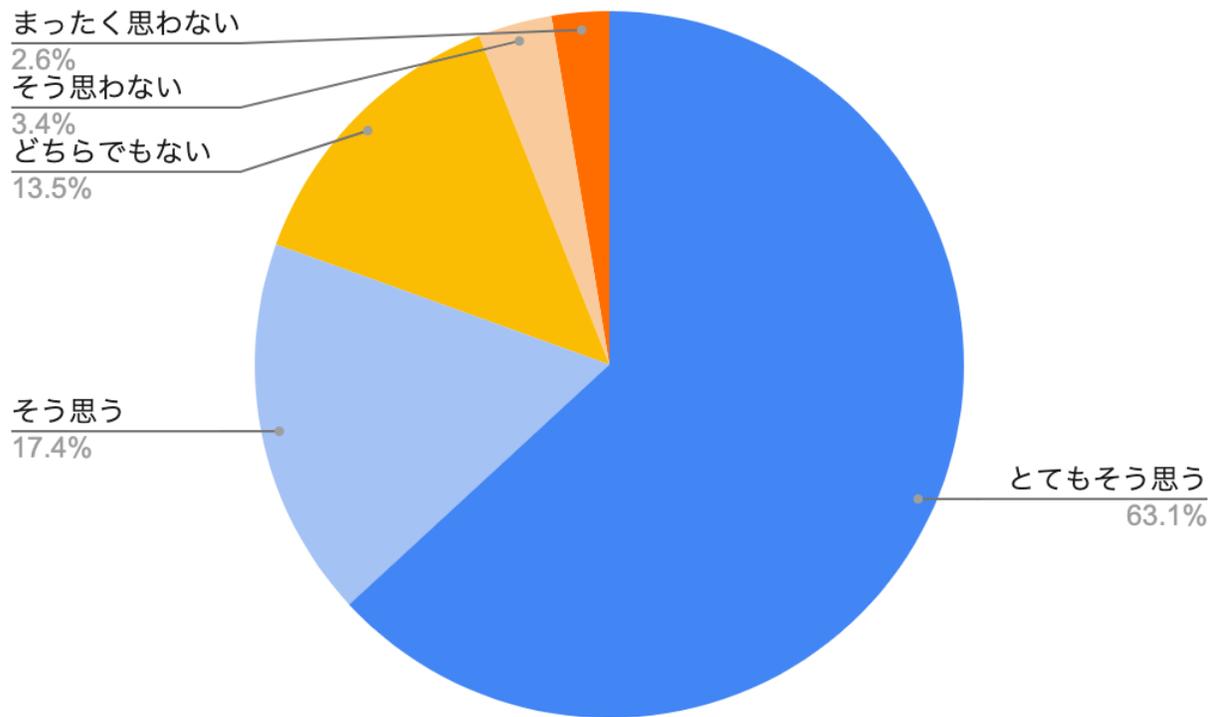
### 課題解決への効果と考察

- 「ゲーム感覚で楽しく学べる」との声が多数。特別支援学級での利用事例もあり、学年や教科の得意不得意によらず活用できると考えられる。
- △ 算数の各単元との組み合わせで利用された事例は7%程度となり(p5グラフ参照)、効果について十分検証できていない。活用方法をわかりやすく提示する必要がある。
- 朝学習や隙間時間への利用は3割程度(p5グラフ参照)。授業での活用と組み合わせ提示できる
- △ プログラミング教材としては活用事例がほとんどなく、効果について十分検証できていない。活用方法を具体的に提示する必要がある。

## ■ EdTechツールを活用した児童生徒・教員のコメント感想等

【子どもたちの反応】「ゲーム感覚で楽しめる」「頭を使うのがおもしろい」という反応が多数。また、8割以上の子どもたちが、これからも続けたいという回答だった。

「これからのシンクシンクをやりたいですか」への回答



「スクール版シンクシンクに関するアンケート」(2022年1月実施) 利用した児童534名からの回答を集計

「シンクシンクのどういうところが好きですか」への回答

いろいろな勉強が身につけられて、それであそべて好きです。

楽しんで頭を使えるから。

自分で考えて問題を解決したり、間違えた問題も聞き直せるからです！

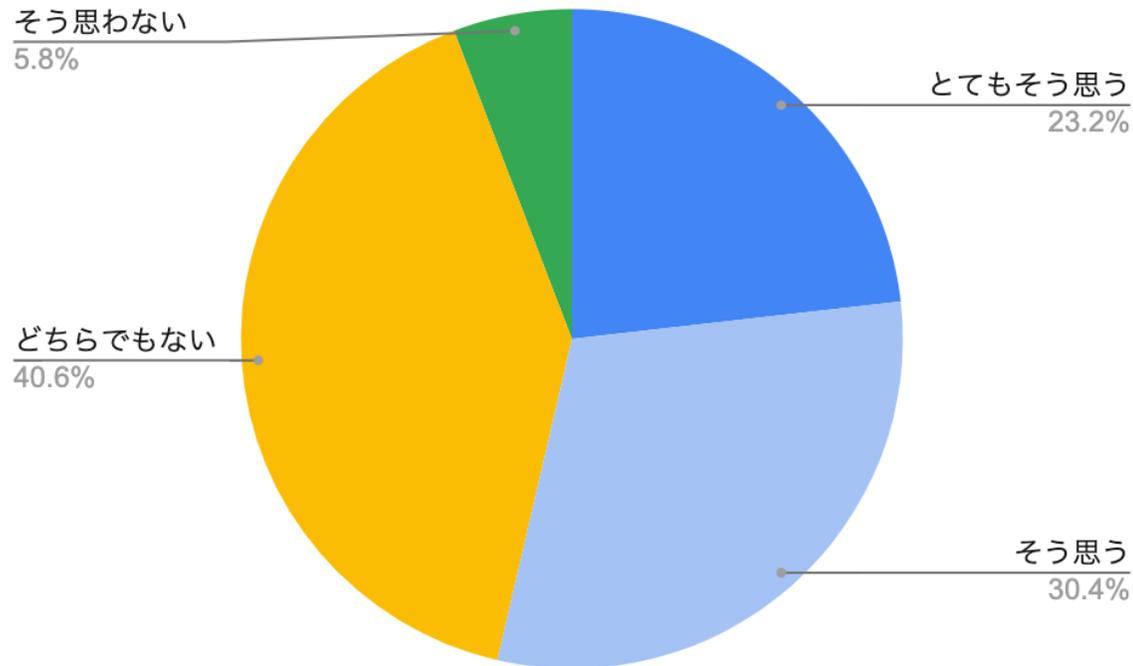
図形の問題のようなゲームなどがあり、頭を使って問題を解くのが面白い

種類がたくさんあって、難しいのもおもしろくて挑戦したくなる。

## ■ EdTechツールを活用した児童生徒・教員のコメント感想等

【教員の方々の反応】「楽しみながら考える力がつく」など評価の声を多くいただいた。約5割の教員の方が今後も利用を続けたいと回答。

「今後もシンクシンクの利用を続けたいですか」への回答



「利用しての感想や子どもたちの様子」への回答

楽しみながら夢中になって、取り組む様子が見られます。

ゲーム感覚で、間違えても大丈夫、3分間と小刻みにできるところがよいです。

子供たちの興味を引くところがよい。自覚せず考える力がつくと思う。

簡単に取り組めること、画面に動きがあることから特別支援学級の児童は楽しんで取り組んでいる

子どもたちが自分でどんどん進めている様子です。

### 本ツールにおける課題

- 教材というより「ゲーム」のようなものと捉えられ、学習指導要領との紐付けが弱く、学校現場にとって導入意義を理解しづらい。
- 教員側のプレイ分析機能、管理機能等が不十分
- 学校側にとって利用料金が低い。



### 改善策

- 学校の教員の方からのヒアリングを重ねた上で、ポジショニング・教材の意義を再考し、教員の方たちに伝えられるよう工夫する。
- 開発リソースを増やせるよう調整する。
- 利用人数の規模や期間の条件を考慮した上で、利用料金のあり方を再設計する。



- 会社名            ワンダーラボ株式会社
- 代表者            代表取締役 川島 慶
- 設立                2014年10月10日
- 従業員            40名
- 資本金            100,000千円
- 事業内容          子ども向け知育コンテンツ開発・運営

<お問い合わせ先>

ワンダーラボ株式会社スクール版シンクシンク事務局

メール：[school.contact@wonderlabedu.com](mailto:school.contact@wonderlabedu.com)

私たちのミッション

世界中の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。

これからの時代にはきっとこういう力が求められるから、それを育てよう。

私たちは、そのような発想ではなく、

「目の前にいる子どもたちから“知的なワクワク”を引き出すこと」こそ、

今の時代にできる最高のアプローチで貢献したいと考えています。

