きづり

KIDURI ／ 福祉

日々の記録から、個別支援計画までを一本の線にする。



毎日の記録が、そのまま計画の材料になる

このアプリについて

きづり（軌綴）は、放課後等デイサービス・児童発達支援のための個別支援連絡帳システムです。連絡帳・保護者とのやり取り・個別支援計画・モニタリングを同じ場所で扱い、支援員が毎日書いた記録が、そのまま計画の材料になります。確定した目標は支援員の画面に返ってくるので、「この子の今期の目標」に立ち返りながら次の記録を書けます。計画づくりが半年に一度の特別な作業ではなくなり、記録と計画がひとつの輪になって回り続ける、それが、きづりの設計です。2026年9月からは、ログインするとその日の業務を順に案内する「今日の業務」も加わりました。

こんな方へ

放課後等デイサービス・児童発達支援事業所の管理者・児童発達支援管理責任者・支援員。保護者はスマートフォンから記録の確認・欠席連絡・署名ができます。複数の事業所を運営する法人にも対応しています。

画面



連絡帳の入力。五領域の記録の横に、個別支援計画の目標が出る（デモ教室）



書類チェック。期ごとの書類の揃い具合を児童別に確認（デモ教室）

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=kiduri

公式サイト：shop.kiduri.xyz ／ 導入のご相談：soship.co.jp/contact

できること

1. 連絡帳（日次記録）：活動と五領域の記録を、写真を添えて保護者へ。教室のタブレットからも入力でき、未送信・未確認は一覧で追える
2. 記録が計画の材料に：アセスメント・前回のモニタリング・面談記録・日々の連絡帳から、五領域ごとの支援目標と支援内容までAIが下書き（文章のレベルは学年に合わせて選べる）
3. 個別支援計画・モニタリング・別表：下書き → 保護者への確認依頼 → 電子署名で確定。期限は同意日から6か月で自動計算し、期限前に督促
4. AIが書いた箇所にはバッジと根拠（連絡帳◯件・面談◯件など）を表示。自動で確定はせず、児童・保護者の氏名は仮名にしてから外部のAIへ渡す
5. 「今日の業務」：ログイン後に、その日の業務・優先すること・漏れを順に案内。ミラクルポップコーンとチャットで進めると、業務日誌・連絡帳・出欠・振替・送迎の確認が出来上がる（声でも選べる）
6. 保護者とのやり取りを1か所に：チャット、欠席連絡と振替、追加利用の申請、お便り（AIで下書き・PDF／Word）、面談の日程調整、提出物
7. 送迎管理：学校ごとの下校時刻表の読み取り、乗車完了の記録と保護者への連絡、ドライバー用アカウント、運行中の車の現在地を地図で確認
8. 書類チェック・保留タスク：期ごとに計画・モニタリング・アセスメントの揃い具合を児童別に確認。期限の近い計画・署名待ち・未返信を最初の画面に
9. 事業所評価：保護者・職員の自己評価を集計し、得点率・グラフ・「認識のずれ」まで出して公表資料に（設問は事業所ごとに編集できる）
10. 受給者証の残りの利用可能日数と、その日の追加利用の空きを、職員と保護者の画面に表示
11. 監査ログ・二要素認証・複数教室の切り替え・パソコンとスマートフォンの同時利用。名簿はCSV／Excelで一括登録、他社システムの計画書PDFも取り込める

なぜ、つくったのか

現場でよく聞くのは、書類が多いという話よりも、「時間をかけたのに支援がそろわない」という話です。書く人によって目標の粒度も言葉づかいも変わり、計画書はファイルの中で眠り、計画・モニタリング・面談・書類確認の負担は児童発達支援管理責任者ひとりに集まる。退職につながれば、次の児発管が見つかるまで運営そのものが止まります。計画づくりを「個人の頑張り」から「事業所の仕組み」へ移すこと。私たち自身が放課後等デイサービス narZE を運営するなかで向き合ってきたこの課題が、きづりの出発点です。AIに任せるのは書く手間だけで、何を大切にその子を支援するかを決めるのは、いつも職員です。

これから

料金は事業所（教室）ごとの月額のみで、初期費用・アカウント数による追加料金・AIの従量課金はありません。初期設定の代行と導入研修（全3回）を含み、最初の30日間は全機能を無料で試せます（詳しくは公式サイト shop.kiduri.xyz）。請求は「請求きづり」、運営と人材育成は「マネジメントきづり」とつながり、記録・請求・運営をひとつの流れで扱えるように広げています。通信制高校の学習伴走システム dosite とは、講師が確かめた観察記録の共有を始めました。

提供元　株式会社SOSHIP

放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。

〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

アプリ・公式サイト



請求きづり

kiduriacount ／ 福祉

記録から国保連請求まで、ひとつながり。



月末の請求も、出す前に確かめられる

このアプリについて

請求きづりは、放課後等デイサービス・児童発達支援の国保連（国民健康保険団体連合会）への請求を行うクラウドシステムです。きづりのメニュー「請求システムへ」からそのまま入れて（シングルサインオン）、日々の出欠・利用実績が月の請求の材料になります。実績の確認 → 月締め → 加算・減算の算定 → 利用者負担の上限管理 → 国保連伝送CSV・給付費明細書の出力までを一続きで行い、同じ情報を二度打ち込む手間をなくします。私たち自身の事業所で毎月の請求に使い、他の請求ソフトで実際に伝送したデータと突き合わせて、伝送CSVの項目が一致することを確かめながら仕上げてきました。

こんな方へ

放課後等デイサービス・児童発達支援事業所の管理者・事務担当者（きづりをご利用の事業所）

ポイント

1. きづりからシングルサインオン。出欠・利用実績をそのまま取り込み、二重入力をなくす
2. 実績入力の画面に「この日に付く加算」と回数の上限を表示。時間区分の不整合も検知する（通信制高校の生徒にも対応）
3. 令和8年度の報酬・加算・減算に対応した、月締めの一括算定。日ごとの加算は「毎月自動」にもできる

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=kiduriacount

導入のご相談：soship.co.jp/contact

請求きづり

記録から国保連請求まで、ひとつながり。

できること

1. きづりからシングルサインオン。出欠・利用実績をそのまま取り込み、二重入力をなくす
2. 実績入力の画面に「この日に付く加算」と回数の上限を表示。時間区分の不整合も検知する（通信制高校の生徒にも対応）
3. 令和8年度の報酬・加算・減算に対応した、月締めの一括算定。日ごとの加算は「毎月自動」にもできる
4. 請求漏れ・返戻につながる不備を、対象児と理由つきで提出前にチェック（受給者証の期限・支給量・事業所情報の未入力など）
5. 複数事業所の併用・きょうだい世帯に対応した利用者負担上限額の管理
6. 国保連伝送CSV（給付費・実績記録票・上限管理結果票）と給付費明細書PDFを、請求画面の同じ場所から一括で出力
7. 同じ事業所番号で複数の単位・施設を運営している場合も、1つの請求事業所として扱える
8. その日の実績入力の未完了をきづりのダッシュボードに通知。実績ベースの売上見込みをマネジメントきづりへ連携
9. 個人情報の暗号化・権限の分離・監査ログ

なぜ、つくったのか

国保連請求は確認事項が多く、請求漏れ、受給者証の期限切れ、支給量の超過、加算の付け忘れといった「漏れ・間違い」が起きやすい業務です。返戻されれば翌月に再作業、入金後に請求漏れに気づけば取り戻せないこともあります。請求きづりは、こうしたリスクに「出す前に気づける」仕組みをつくり、担当者が替わっても同じ品質で請求できるようにするために生まれました。その日の実績入力が終わっていないときは、きづりのダッシュボードにお知らせが出ます。

これから

毎年の報酬改定や様式の変更に、クラウドで追随していきます（令和8年6月改定の処遇改善加算の新しい率にも対応済み）。実績にもとづく売上の見込みは、マネジメントきづりの「本日の数字」に自動で入り、記録・請求・運営がひとつの流れでつながります。

導入の進め方

STEP 1
お話をうかがう
いまの運営と困りごとを一緒に整理します

›

STEP 2
使い方を決める
現場の運用に合う使い方を設計します

›

STEP 3
試してみる
実際の現場で動かして確かめます

›

STEP 4
定着まで伴走
使い始めてからの調整もサポートします

提供元　株式会社SOSHIP

放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。

〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

導入のご相談

マネジメントきづり

SOSHIP Growth OS ／ 福祉

事業所の一日と、職員の成長を、ひとつのアプリで。



朝の業務開始から、終業報告まで

このアプリについて

マネジメントきづりは、放課後等デイサービスの事業所運営と人材育成のためのアプリです。職員は朝の「業務開始チェック」で一日を始め、業務計画・カレンダー・やることリストで動き、業務日誌と終業報告で一日を閉じます。管理者は、シフト・勤怠・勤務体制一覧表から、研修の計画と記録、個人目標と評価まで、事業所全体の状況をひとつの画面で把握できます。きづりのログインIDでそのまま入れて、個別支援計画の期限アラートから打ち合わせの予定を組んだり、請求きづりの実績から「本日の数字」を自動で入れたり、きづりファミリーの中で、運営を受け持つアプリです。スマートフォンのホーム画面に追加してアプリのように使え、プッシュ通知にも対応しています。

こんな方へ

放課後等デイサービス事業所の管理者・リーダー・職員、複数の事業所を運営する法人の本部

ポイント

1. 業務開始チェック：その日の予定と確認事項をそろえてから、一日を始める
2. 業務計画・カレンダー・全員カレンダー：時間ブロックで一日を計画（Googleカレンダーとの双方向同期は職員が任意で選べる）
3. やることリストと定例業務の自動配信、職員どうしのチャット

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=growth-os

導入のご相談：soship.co.jp/contact

できること

1. 業務開始チェック：その日の予定と確認事項をそろえてから、一日を始める
2. 業務計画・カレンダー・全員カレンダー：時間ブロックで一日を計画（Googleカレンダーとの双方向同期は職員が任意で選べる）
3. やることリストと定例業務の自動配信、職員どうしのチャット
4. シフト表・勤怠、職員区分（職種・常勤・専従／兼務）の管理と、勤務体制一覧表（厚生労働省の様式）の出力
5. 業務日誌：報告 → 責任者の確認印 → 編集ロック。きづりの業務日誌とも連携し、そろった日を夕方に知らせる
6. 終業報告と「本日の数字」：その日の成果・課題・学びに加え、請求きづりの実績から売上の見込みが自動で入る
7. 個人目標・みんなの目標・評価：日々の成果を目標に結びつけ、達成度を見える化
8. 学習ログ・研修：法定研修の年間計画から受講記録・実施報告書PDFまで。学んだことを業務にどう生かしたかも残す
9. 個別支援計画の打ち合わせ：きづりの期限アラートから対象児を選び、打ち合わせの日程と記録を管理
10. 本部機能：加盟法人・事業所のマスタと、事業所を横断するダッシュボード

なぜ、つくったのか

予定はホワイトボード、シフトはExcel、日誌は紙、研修の記録はファイル棚。探す・転記する時間が積み重なるうえ、法定研修の実施回数や計画の更新期限は、「気づいたときには監査の直前」になりがちです。そしてもうひとつ、日々の仕事の中で職員が何を学び、どう成長しているのかは、記録に残りにくいものです。マネジメントきづりは、運営業務を現場の毎日の動線に溶け込ませながら、一人ひとりの成果と学びを見える形で残すために、私たち自身の事業所 narZE で使いながらつくっています。

これから

単一の事業所から、複数の事業所・加盟法人を束ねる本部の運営までを、同じ基盤で支える設計です。運営指導・監査に備える台帳や書類も、きづり・請求きづりの記録と突き合わせられる形へ広げていく予定です。

導入の進め方

STEP 1
お話をうかがう
いまの運営と困りごとを一緒に整理します

›

STEP 2
使い方を決める
現場の運用に合う使い方を設計します

›

STEP 3
試してみる
実際の現場で動かして確かめます

›

STEP 4
定着まで伴走
使い始めてからの調整もサポートします

提供元　株式会社SOSHIP
放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。
〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

導入のご相談

PuaPua

業務支援

障害年金請求業務を、もっとスマートに。



イメージ

このアプリについて

PuaPuaは、社会保険労務士のための障害年金管理システムです。顧客情報・面談カルテ・診断書・申立書・タスク・請求書、紙やExcel、メールに散らばっていた案件情報を、案件単位のひとつの画面に集約します。面談を録音するだけで、AIが文字起こしから議事録化、カルテ各項目への振り分けまでを5分以内に処理。そのカルテをもとに、病歴・就労状況等申立書の下書きも自動生成します。情報の出所はすべて履歴として残るため、書類作成の根拠が常に追跡可能です。

こんな方へ

障害年金を扱う社会保険労務士・社労士事務所

ポイント

1. 案件情報をひとつの画面に集約（顧客・カルテ・書類・タスク・請求）
2. 面談録音からAIがカルテ作成・申立書下書きを自動生成（根拠の履歴つき）
3. ワークフローテンプレートによる抜け漏れゼロの進捗管理と期限リマインド

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=puapua

公式サイト：puapua.life　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

できること

1. 案件情報をひとつの画面に集約（顧客・カルテ・書類・タスク・請求）
2. 面談録音からAIがカルテ作成・申立書下書きを自動生成（根拠の履歴つき）
3. ワークフローテンプレートによる抜け漏れゼロの進捗管理と期限リマインド
4. 依頼者・ご家族向けのスマホ対応ポータル（書類アップロード・ヒアリングシート・チャット）
5. 医療機関への書類依頼のステータス管理
6. 請求書PDF発行と入金管理

なぜ、つくったのか

障害年金請求は社労士業務の中でも特に手間のかかる分野です。面談内容のカルテ化に毎回1〜2時間、書類・タスクの管理はバラバラ、更新時期の見落としが依頼者への迷惑に直結する、そんな「終わらない事務作業」と「見落としリスク」を、テクノロジーの力で根本から解決するために生まれました。精神疾患などで電話対応が難しい依頼者とも、ポータルを通じて自分のペースでやり取りできます。

これから

成功案件のワークフローをテンプレート化し、事務所のノウハウを「型」として蓄積。年金請求書や各種申立書など数十種の様式への自動転記も拡充中。

導入の進め方

STEP 1
お話をうかがう
いまの運営と困りごとを一緒に整理します

›

STEP 2
使い方を決める
現場の運用に合う使い方を設計します

›

STEP 3
試してみる
実際の現場で動かして確かめます

›

STEP 4
定着まで伴走
使い始めてからの調整もサポートします

提供元　株式会社SOSHIP
放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。
〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

アプリ・公式サイト

バケッパン

BakePan ／ 学習

わからないを、その場で理解に変える。



イメージ

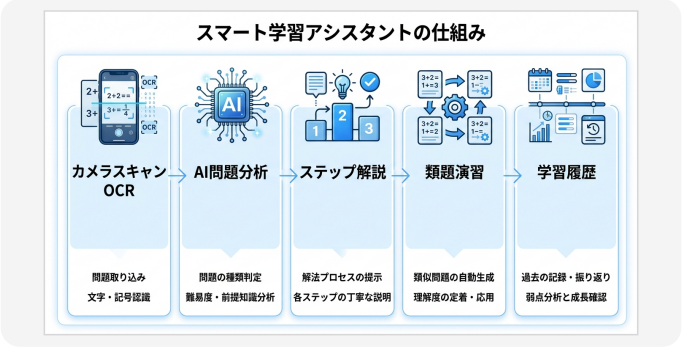
このアプリについて

バケッパンは、わからない問題をカメラで読み取るだけで、AIが解答と解説を提示してくれる学習支援アプリです。つまずいた瞬間にその場で助けが得られるため、自宅学習でも「ひとりで止まってしまう時間」を大幅に減らします。解説はステップバイステップで表示され、どこでつまずいたのかを自分で振り返れる構成になっています。さらに、理解度に応じた類題を自動で作成し、「わかったつもり」で終わらせない反復学習を支えます。学習履歴は蓄積され、苦手分野の傾向が可視化されるため、効率的な復習計画にもつながります。

こんな方へ

小学生〜高校生（特に自宅学習に取り組む児童・生徒）、学習塾・家庭教師の補助ツールとして、子どもの学習を支えたい保護者

ポイント



スクリーンショット

1. カメラスキャンによる問題認識（OCR＋AI解析）
2. ステップバイステップの解答・解説生成
3. 理解度に応じた類題の自動作成

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=bakepan

公式サイト：panpan.starglobe.xyz ／ 導入のご相談：soship.co.jp/contact

できること

1. カメラスキャンによる問題認識（OCR＋AI解析）
2. ステップバイステップの解答・解説生成
3. 理解度に応じた類題の自動作成
4. 学習履歴の蓄積と苦手分野の可視化
5. 複数教科対応（数学・理科・英語など）
6. 保護者向け学習進捗レポート

なぜ、つくったのか

学習で本当に困るのは、「わからない問題が出た瞬間」に質問できないことです。塾や学校では先生に聞けても、自宅学習の時間帯にはその環境がありません。保護者が教えようとしても、教科内容や教え方に不安を感じるケースも多くあります。バケッパンは、いつでもどこでも「その場で理解につなげられる環境」をつくり、塾に通えない時間帯でも質の高い個別学習体験を支えることを目的としています。学びの格差を技術の力で小さくしたいという思いから生まれました。

これから

教科書・ワークブックとの連携による出題範囲の絞り込み、スターグローブとの統合による個別カリキュラム提案機能、学習データのAI分析による弱点克服プラン生成、保護者向け学習レポートの自動配信、教師・塾講師向けの生徒別つまずき分析ダッシュボードを検討中。

導入の進め方

STEP 1
お話をうかがう
いまの運営と困りごとを一緒に整理します

›

STEP 2
使い方を決める
現場の運用に合う使い方を設計します

›

STEP 3
試してみる
実際の現場で動かして確かめます

›

STEP 4
定着まで伴走
使い始めてからの調整もサポートします

提供元　株式会社SOSHIP
放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。
〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

アプリ・公式サイト

MyNameIs

自己理解

「わたしの名前は――」から始まる、ことばの冒険。



イメージ

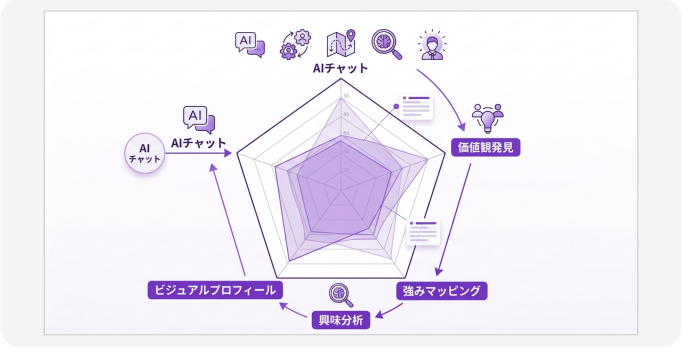
このアプリについて

MyNameIsは、AIとの対話を通じて、自分の気持ちや考えを「ことば」にする力を育むアプリです。1日1問・1〜5分の「きょうのしつもん」に答えていくうちに、AIが自分の価値観や考え方のクセを学び、「自分をいちばんよくわかってくれる相談相手」＝分身ボットに育っていきます。「なんかイヤだった」というぼんやりした気持ちに複数の表現パターンを提案する言語化サポート、英語・ドイツ語・スペイン語・中国語で自分を表現できる多言語モードも搭載。一度きりの心理テストのように結果にラベルを貼るのではなく、毎日少しずつ自分と向き合い、変化を成長として受けとめていく設計です。

こんな方へ

小学生〜中高生、進路に悩む学生、自己理解を深めたい方、進路指導・キャリア教育に携わる教員

ポイント



スクリーンショット

1. 1日1問・1〜5分の「きょうのしつもん」（テキスト・音声どちらでも）
2. 対話を重ねるほど自分を理解してくれる「分身ボット」
3. ぼんやりした気持ちに複数の表現を提案する「言語化サポート」

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=mynameis

公式サイト：fesvol.xyz　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

できること

1. 1日1問・1〜5分の「きょうのしつもん」（テキスト・音声どちらでも）
2. 対話を重ねるほど自分を理解してくれる「分身ボット」
3. ぼんやりした気持ちに複数の表現を提案する「言語化サポート」
4. 英語・ドイツ語・スペイン語・中国語の多言語モード
5. 5つの認知領域を測る認知プロフィール（言語理解・視空間認知・流動性推理・ワーキングメモリ・処理速度）
6. AIが変化と成長を言葉でまとめる「ふりかえり」
7. 本人同意ベースのプライバシー設計と利用回数制限

なぜ、つくったのか

「今日どうだった？」と聞いても「ふつう」「べつに」、本当は言いたいことがあるのに、どう伝えればいいかわからない。そんな子どもたちに、自分の言葉を見つける習慣を届けたくて生まれました。AIは診断や評価を行わず、答えを押しつけず、「あなたはどうしたい？」を一緒に探す存在。1日のチャット回数に制限を設け、記録の閲覧には本人の同意が必要など、安心して使える設計を徹底しています。

これから

全30回の授業プログラムとしてStar Globe・narZEで展開中。生徒用テキストの整備が進んでおり、教室外への提供も視野に入れている。

導入の進め方

STEP 1
お話をうかがう
いまの運営と困りごとを一緒に整理します

›

STEP 2
使い方を決める
現場の運用に合う使い方を設計します

›

STEP 3
試してみる
実際の現場で動かして確かめます

›

STEP 4
定着まで伴走
使い始めてからの調整もサポートします

提供元　株式会社SOSHIP
放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。
〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

アプリ・公式サイト

食図鑑

Shokuzukan ／ 食育×地産地消

SOSHIP Apps

自分のまちが、そのまま食育の教材になる。



ショックザーイ星人が、まちにやってきた（公式サイトより）

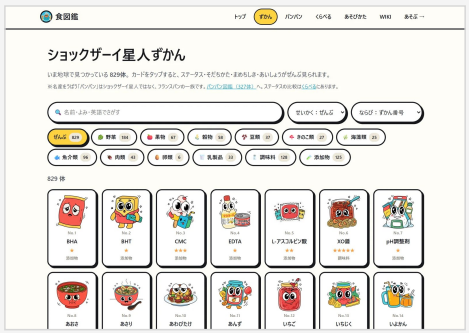
このアプリについて

食図鑑は、食べもののうらの「原材料名」をスマートフォンで読み取ると、食べものの姿をした宇宙人「ショックザーイ星人」がとび出して図鑑にたまっていく食育ゲームです。同じ星人に何度も出会うとレベルが上がり、姿は 加工品 → 素材 → 収穫 → 畑 → たね と、食べもののルーツへさかのぼっていきます。住んでいるまちの地図を探検し、名産をうばったボス「パンパン」をたおし、承諾をいただいた実在のお店・生産者を応援する、遊ぶほど、まちの食に詳しくなる仕掛けです。2026年9月現在、ショックザーイ星人829体、47都道府県・1,892のまち（まちごとに地図・名産・ボス・会話）、あいしょう18,718組、イラスト15,677枚。アプリのインストールは不要で、ブラウザですぐに遊べます。

こんな方へ

子ども・ご家庭（ようじ／こども／大人／英語の4つの表示と読み上げ）、保育園・幼稚園・小学校・学童（クラスで図鑑を共有）、高齢者施設・公民館、まちの名産を教材にしたい自治体・地域団体、応援を受け取りたいお店・生産者

画面



ショックザーイ星人ずかん（829体）



まちごとのボス「パンパン」の図鑑

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=shokuzukan

公式サイト：syokuzukan.com ／ 導入のご相談：soship.co.jp/contact

できること

1. 商品のうらの「原材料名」をカメラで読み取ると、ショックザーイ星人がまとめて図鑑に入る（食べものの写真からの登録や、見本ラベルでの「おためしスキャン」も）
2. 何度も出会うとレベルアップし、姿が 加工品 → 素材 → 収穫 → 畑 → たね とルーツへさかのぼる（Lv60で黄金に）
3. ステータスは実際の栄養価、あいしょうは本物の食べあわせ（18,718組）。添加物は戦わず「はたらき枠」で役割を知る
4. 47都道府県・1,892のまちに、地図・名産スポット・方言でしゃべるボス「パンパン」とストーリー
5. ミニゲーム：ラベルたんてい（原材料名クイズ）、しょくざいしりとり、あいしょう神経衰弱、どこのめいさん？、おべんとうバランス、どっちがおおい？
6. タイピング：食べものの名前・栄養・名産地をローマ字で打つスコアモードと、月・火だけ開くストーリーモード（パソコンで、ログインせずに遊べる）
7. ようじ／こども／大人／英語の4つの表示と読み上げ。「おうちの人に見せる」共有カード
8. 教室：招待コードでクラスを作って図鑑を共有。先生の「きょうのおだい」とクラスの合計ゴール、教室の大画面表示、投稿の承認
9. お店・生産者：応援QRで子どもの称号が上がる、生産者からの発信カード、今月の一品、来店スタンプラリー、おへんじが子どもに届く
10. オンライン対戦・ランキング、集めたカードの印刷（カード・シール）
11. 無料・広告なし・1日10回のスキャン制限。お店に届くのはニックネームだけ

なぜ、つくったのか

出発点は、「これは何からできているの？」という子どもの問いに、その場で答えが返ってくる道具をつくることでした。ふだん読み飛ばす商品のうらの小さな文字を入口に、①この食べものは何からできている？ ②それは、どこで、どう育った？ ③わたしのまちには、何がある？ という3つの問いに、遊びながら答えられるようにしています。ステータスは実際の栄養価から、あいしょうは本物の食べあわせから作り、添加物は悪者ではなく「なんのために入っているか」を知る「はたらき枠」として登場します。お店は承諾をいただいたところだけを載せ、子どもの声はニックネームだけで届きます。無料・広告なし・1日10回のスキャン制限で、保護者が安心して渡せる設計です。

これから

2026年3月に横浜市青葉区の1エリアから運用を始め、8月に全国47都道府県・1,892エリアの食マップが完成しました。10〜11月は青葉区の3地区でイベントを開き、「地域に残していきたい食文化」を聞き取って、ご当地カードとして地域にお返しします。食図鑑のキャラクターとカードは、通信制高校の学習伴走 dosite や、火山を入口にした科学の学び「火山の実験室」でも使われています。

提供元　株式会社SOSHIP

放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。

〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

アプリ・公式サイト

元型カードバトル

Archetype Card Battle ／ 心理×ゲーム

キミの中のヒーローは誰？



イメージ画像

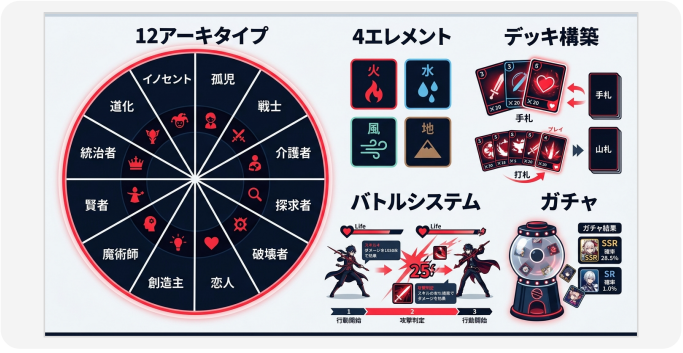
このアプリについて

元型カードバトルは、ユング心理学の「元型（アーキタイプ）」をテーマにした学園カードバトルRPGです。48問の心理診断で自分の元型を見つけるところから物語が始まり、プレイヤーは「元型学園」の新入生として、12元型とその複合パターンから生まれた132人のキャラクターたちと出会っていきます。ストーリーモード「十二の魂の学園」では、心理学講師セージ先生の講義を受けながら、各元型の「光と影」を物語とバトルで体験。影に呑まれた仲間を救う戦いが、そのままユング心理学の学びになっています。風・火・水・土の4属性によるデッキ編成、ガチャ、着せ替え、フレンド機能、デイリークイズも搭載。narZEの生徒が企画・開発に関わった、学びと創作が重なり合う作品です。

こんな方へ

中高生、心理学やゲーム開発に興味のある方、性格診断が好きな方、narZEの生徒（制作参加者として）

画面



スクリーンショット



元型学園の仲間たち、132人のキャラクターが登場

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=archetype-battle

公式サイト：yuina.narze.xyz ／ 導入のご相談：soship.co.jp/contact

できること

1. 48問の心理診断、自分の元型に対応するキャラクターと出会うところから始まる
2. 12元型×複合パターンによる132種のキャラクター（風・火・水・土の4属性）
3. ストーリーモード「十二の魂の学園」、セージ先生の心理学講義と各元型の「光と影」の物語
4. デッキ編成・オンライン対戦・レーティング式ランクマッチ
5. ガチャ・キャラクター着せ替え・フレンド機能
6. デイリークイズ・週間ミッション・実績システム
7. PWA対応、ホーム画面に追加してアプリのように遊べる
8. narZE生徒による企画・キャラクターデザイン・ゲームバランス設計

なぜ、つくったのか

心理学はとっつきにくく見えますが、「自分はどのタイプ？」という問いから入れば、誰にとっても身近になります。診断で出会った自分の元型を起点に、物語とバトルの中で元型論や「影の統合」といった概念に自然と触れていく、遊びが自己理解と他者理解の入り口になることを目指しています。勝利は敵を倒すことではなく、自分の影を受け入れて成長すること。ゲームのメカニクスそのものに、心理学的なメッセージが織り込まれています。

これから

ストーリー「十二の魂の学園」は全12章構成で順次公開中。レーティング式ランクマッチの本格展開、ギルドシステム、MyNameIsと連携した自己分析レポートの生成も構想している。



診断結果に応じて自分だけのキャラクターと出会える



各元型の「光と影」を物語で体験する

提供元　株式会社SOSHIP

放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。

〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

アプリ・公式サイト



スタグロ君

Staguro-kun ／ 授業管理

塾の運営を、まるごと一つに。



確認テストの結果を、その場で一緒に見直す

このアプリについて

スタグロ君は、学習塾・教室の運営に必要な機能をスマートフォンひとつにまとめた、塾総合管理システムです。授業記録・出欠・宿題、範囲を指定するだけで作れるAI確認テスト、保護者との連絡、講師の勤怠・給与、講習の申込と請求まで。さらに2026年夏からは、生徒が自分で学びを進めるための機能（きょうのながれ・週のログブック・マイ・チャレンジ・復習テスト・オンライン自習室）と、講師が一人ひとりに向き合うための機能（朝のブリーフ・チェックイン・週次コーチング・ナラティブ評価）を加えました。StarGlobe・narZE をはじめ、私たち自身の教室で毎日使いながら育てているシステムです。

こんな方へ

個別指導塾・集団指導塾・探究教室・放課後等デイサービスなど、規模を問わず。生徒・保護者・講師・管理者の4つの立場で使えます。

ポイント



教室からの連絡は、保護者のスマートフォンに届く

1. 授業記録・出欠・宿題をその場で。音声での記録入力や、教材の目次から単元とページを自動で入れる機能も
2. AI確認テスト：範囲を指定するだけで作成。選択式は自動採点し、正答は答えを隠して解き直す方式で検算
3. 復習テスト：まちがえた問題が1週間後・3週間後にもう一度出題され、2回正解で卒業

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=staguro

公式サイト：school.starglobe.xyz ／ 導入のご相談：soship.co.jp/contact

スタグロ君

塾の運営を、まるごと一つに。

できること

1. 授業記録・出欠・宿題をその場で。音声での記録入力や、教材の目次から単元とページを自動で入れる機能も
2. AI確認テスト：範囲を指定するだけで作成。選択式は自動採点し、正答は答えを隠して解き直す方式で検算
3. 復習テスト：まちがえた問題が1週間後・3週間後にもう一度出題され、2回正解で卒業
4. テスト期間の学習計画：定期テストまでの残り日数で優先度を色分けし、未チェックは保護者にも連絡
5. 入退室QR・キオスク：教室のタブレットにかざすと入退室を記録し、保護者に通知
6. 生徒が自分で進める：きょうのながれ、週のログブック（目標と「もし〜なら」の作戦）、マイ・チャレンジ、オンライン自習室
7. 講師の支え：朝のブリーフ（前日のテスト結果とつまずき）、チェックイン（気分・「話したい」）、週次コーチング、ナラティブ評価（AIの下書きを先生が清書）
8. 在籍校向け報告書：出欠・学習内容・面談記録を月ごとに1枚にまとめて印刷。子どもレビュー会議の記録も
9. 保護者アプリ：欠席連絡・振替・お知らせ・学習記録とバッジ・講習の予定請求額。連絡が届いたかを講師が確認できる
10. 講師の勤怠・給与・交通費の自動集計、代行講師のワンタップ配置、夏期・冬期講習の申込と請求額の自動計算
11. ホーム画面に追加して使えるPWAとプッシュ通知（宿題のリマインダー、お休みの前日のお知らせ）

なぜ、つくったのか

出席は紙、集計はExcel、保護者連絡は電話、塾の現場では情報がばらばらになりがちで、テスト作成や給与の集計が先生の時間を奪っています。一方で、テストの点数だけでは、その子がなぜつまずき、何に手ごたえを感じているのかは見えません。スタグロ君は、記録・集計・連絡を自動にして先生の時間をつくり、その時間を一人ひとりとの対話に使えるようにするために生まれました。学校に通いづらい生徒の学びを、在籍校に報告できる形で残すことも大切にしています。

これから

テストの結果や弱点、日々のチェックインをもとに「根拠のある指導と面談」ができるよう、データの活用を強めていきます。現場の運用の声を受けて、継続的にアップデートしています。

提供元　株式会社SOSHIP

放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。

〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

アプリ・公式サイト

dosite

どーして ／ 学習

SOSHIP Apps

「どーして？」でつなぐ学びの伴走。



教科書と、対話の相手と、自分のノート

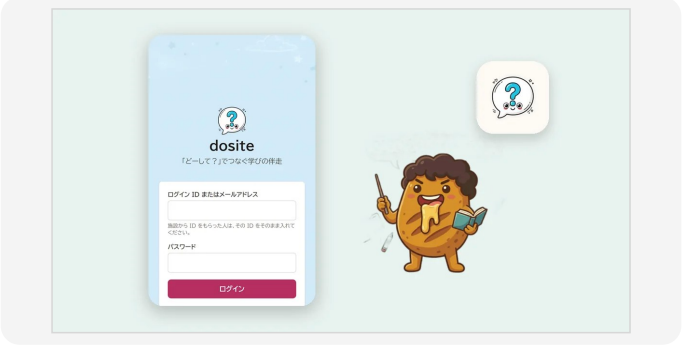
このアプリについて

dosite（どーして）は、通信制高校で学ぶ生徒のための学習伴走システムです。教科書とレポート（課題）をスマートフォンで撮って取り込むと、AIが「この設問は何を聞いていて、教科書のどこに答えがあるか」をつかんだうえで、生徒と対話しながら道筋を一歩ずつ一緒にたどります。AIは答えを知っていても言いません。一歩ごとに「なぜそれでいいの？」を生徒自身の言葉で言えるまで付き合い、言えたら「レポートに取り組んでみよう」と送り出します。対話で生まれた生徒の言葉は、会話を終えると「わたしの教科書」の章になり、B5の冊子として印刷できます。世界にひとつの、自分の言葉でできた参考書です。

こんな方へ

通信制高校に在籍する生徒（スマートフォン・パソコン）、サポート校・学習支援の講師とクラス責任者、施設・運営会社の責任者

画面



dosite のログイン画面（スマートフォン）



「わたしの教科書」の章（サンプル。生徒名は架空）

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=dosite

公式サイト：dosites.xyz ／ 導入のご相談：soship.co.jp/contact

できること

1. 教材の取り込み：教科書とレポートを撮影・PDFで取り込み、設問ごとに「何を聞かれているか」と教科書の該当箇所を整理（動画講座で学ぶ科目にも対応）
2. 学びセッション：AIが教科書の道筋を一歩ずつ示し、一歩ごとに理由を自分の言葉で言えるまで付き合う。答えは渡さない
3. 選択肢は打つ手間を減らすためだけに使い、理由は必ず自分の言葉で。話した文をそのまま下書きにでき、音声での対話にも対応
4. どーしてカードと持ち越しの問い：出てきた疑問を記録し、次の学びの入口にする
5. 今日の予定と体調のチェックイン。レポートの締切・スクーリング・試験の予定を自分で登録し、進み具合を確かめる
6. わたしの教科書：会話を終えると、自分の言葉から章が自動で作られ、B5の冊子として印刷できる（講師が確認・編集）
7. 講師の画面：その日の様子・生徒ごとの振り返りとコメント。講師の一言は、次の学びの最初にAIが伝える
8. 安全への配慮：しんどさや不安の兆しがあれば学習の話題を止めて講師に知らせる。記録は本人と担当者にしか届かないよう、データベースの行単位で守る
9. きづり連携：講師が確かめた観察記録を、放課後等デイサービス側の能力評価と共有

なぜ、つくったのか

通信制高校の生徒は、レポートの締切、スクーリング、単位認定試験を自分で回さなければなりません。自宅学習が中心で「今日何をやるか」を決めるのは自分だけ。教科書を読んでも分からないところを誰にも聞けず、レポートを写して済ませてしまう、その結果、理解が積み上がらず、提出も遅れていきます。dosite は、出発点（単元と設問）と到達点（教科書の答え）は学校が決めていても、その間の道のりは生徒自身の「どーして？」で歩けるようにしたい、という考えから生まれました。私たち自身が運営する通信制高校サポート校の現場で、講師と一緒に試しながらつくっています。

これから

実際の生徒との試用を重ね、レポートの提出率や「自分の言葉で言えた」割合などを見ながら改善を続けています。放課後等デイサービス向けの「きづり」とは、講師が確かめた観察記録を能力評価に使える形で共有を始めました。教科書の範囲を超える問いは「持ち越しの問い」として残し、narZE の自由な探究へ渡していきます。

提供元　株式会社SOSHIP

放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。

〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

アプリ・公式サイト

火山の実験室

ひとつだけ変えてみる実験室 ／ 科学教育

SOSHIP Apps

火山を入口に、「ひとつだけ変えて比べる」科学の学び。



タブレットの火山と、本物の石と、台所の実験

このアプリについて

火山の実験室は、火山・鉱物・食べものを入口に、子どもたちが科学的に調べる力を身につけていく、全10回の学びのプログラムとそのアプリです。タブレットの「ふじさん火山ラボ」で溶岩を流し、ねばりけを変えたり、流れる先を予想したりしながら、「くらべるときは、変えるのはひとつだけ」「予想がはずれたら、なぜかを考える」を自分の手で確かめていきます。各回は、火山の精霊「おやまぬし」や食図鑑・鉱物カードのキャラクターがめあてを伝える短い動画で始まり、答えを渡さずに問い返すAIの相棒との対話で、自分の問いを決めます。台所でチョコレートやケチャップを坂に流す実験、桜島大正噴火（1914年）の溶岩との比較、どろみずの流れ、コンピューターのモデルと本物を行き来するのが、このプログラムの特徴です。

こんな方へ

放課後等デイサービス（narZE）の子どもたちと、通信制高校（dosite）の生徒。火山や防災、理科の探究の学びを企画する学校・科学館・地域の方

画面



ふじさん火山ラボ：貞観噴火（864年）の溶岩を流す



溶岩が止まると「ふしぎカード」が開く

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=volcano-lab

導入のご相談：soship.co.jp/contact

できること

1. ふじさん火山ラボ：国土地理院の標高データにもとづく富士山で溶岩を流し、ねばりけ・噴火口の位置を変えて比べる（冷えると止まる溶岩のモデル）
2. ミッションとふしぎカード：「止まるまで見る」「場所を変える」と進みながら、「どうして溶岩は止まったのかな？」などの問いに出会う
3. ふたご実験：条件をひとつだけ変えた2つの噴火を並べて比べる。変えた条件の数がいつも見える
4. 地図に予想 → 噴火 → ずれを比べる。はずれた理由を記録し、予想を直す
5. 本物とつなぐ：台所でチョコやケチャップを流す実験の予測と測定、桜島 大正噴火（1914年）の溶岩の広がりとの比較、どろみずの流れへの応用
6. 各回はじまりの動画：おやまぬし・食図鑑・鉱物カードのキャラクターがめあてを伝える（答えは言わない）
7. AIの相棒「おやまぬし」：答えを渡さずに問い返し、自分の問いと答えを自分の言葉で言えるように支える（同意のある子の言葉だけをAIに送り、名前は伏せる）
8. 研究ノート・ふりかえり・自己評価と、記録係の画面（大人の支えの量を記録）。回のあとに記録を確かめて書き出せる
9. 会場のオフラインLANでも動く配布パッケージ

なぜ、つくったのか

科学への関心は、子どもに最初から備わった性質ではなく、出会う入口との相性で変わります。食べもの、鉱物のカード、火山のシミュレーション、台所の実験、入口をいくつも用意し、「たどる」「くらべる」「どーしてを言う」という3つの学びの動きで結ぶことで、どの入口から入った子も科学的な探究へ進めるようにしたいと考えました。アプリの完了条件は「画面が動く」ことではなく、子どもの学びの記録が残ること。参加者は番号（コード）だけで扱い、氏名などの個人情報はアプリに入れません。

これから

2026年秋から、narZE と dosite で全10回の実践を始めます。実践の結果は、学びの設計と評価の方法とあわせて研究としてまとめ、学校や地域の科学教育で使える形に整えていく予定です。



AIの相棒「おやまぬし」（ジオフロンティアの火山の精霊）



コンピューターのモデルから、本物の火山へ



相棒との対話で、今日の自分の問いを決める

提供元　株式会社SOSHIP

放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。

〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

導入のご相談

Mineral Battle

科学×ゲーム

火山が生んだ石たちが、騎士になって戦う。



イメージ

このアプリについて

Mineral Battleは、実在する火山由来の鉱物をキャラクター化したターン制カードゲームです。カードは127種類。HP・攻撃力・防御力・速度・魔法攻撃・魔法防御・会心率の7つのパラメーターはすべて、モース硬度・比重・結晶系・生成温度といった実際の鉱物データから算出されています。たとえば石英はモース硬度7.0だから攻撃力81、「なぜこのキャラが強いのか」を鉱物の性質で説明できるのが、このゲームの学習設計の核心です。7つの結晶系による属性相性、四つの火山王国を巡るストーリーモード、実物写真つきの鉱物図鑑51種も収録。ゲスト登録不要ですぐ遊べます。

こんな方へ

小学生〜中学生、鉱物や地球科学に興味のある方、理科教育に新しいアプローチを取り入れたい教員

ポイント



スクリーンショット

1. 127種の鉱物騎士カード（実データに基づく7パラメーター設計）
2. 7つの結晶系による属性相性バトル（有利1.5倍/不利0.7倍）
3. 実物写真つき鉱物図鑑51種（硬度・結晶系・生成環境・産地）

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=mineral-battle

公式サイト：cardgame.globeseed.net ／ 導入のご相談：soship.co.jp/contact

できること

1. 127種の鉱物騎士カード（実データに基づく7パラメーター設計）
2. 7つの結晶系による属性相性バトル（有利1.5倍/不利0.7倍）
3. 実物写真つき鉱物図鑑51種（硬度・結晶系・生成環境・産地）
4. 鉱物についてAIに質問できるチャット機能
5. 四つの火山王国を巡るストーリーモード＆オンライン対戦
6. NFC・QR対応の物理カードをスキャンしてバトル
7. narZEの子どもたちとの共同開発（ルール・パラメータ設計）

なぜ、つくったのか

「遊びの中に本物の科学がある」という考えから生まれました。narZEの子どもたちが実際に鉱物の性質を調べ、「硬い石は攻撃力が高い」「重い石は体力が多い」というルールを自分たちで決めながら作り上げた共同開発プロジェクトです。覚えるための教材ではなく、夢中で遊ぶうちに鉱物学や火山の世界への扉が開くことを目指しており、日本地球惑星科学連合（JPGU）2026大会でも発表される取り組みです。

これから

AR機能での鉱物観察、新カードの追加、学校教育との連携教材化を目指す。NFC・QR対応の物理カードとの連動もさらに拡充。

導入の進め方

STEP 1
お話をうかがう
いまの運営と困りごとを一緒に整理します

›

STEP 2
使い方を決める
現場の運用に合う使い方を設計します

›

STEP 3
試してみる
実際の現場で動かして確かめます

›

STEP 4
定着まで伴走
使い始めてからの調整もサポートします

提供元　株式会社SOSHIP
放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。
〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

アプリ・公式サイト

ジオフロンティア

GeoFrontier ／ 科学×ゲーム

110の火山と、土偶の精霊と、千年の物語。



イメージ

このアプリについて

ジオフロンティアは、日本の活火山110座と、その麓に暮らす土偶の精霊「おやまぬし」を描いた、和紙紙工芸風3Dのブラウザゲームです。ひとつの火山を選び、麓に鳥居を立て、街を50段階に育てながら、その山に伝わる物語を精霊から教わっていきます。地形は国土地理院の標高データから焼き込まれた本物で、「富士の参道は南西向き」「桜島は東に長い」がゲーム内でもそのまま見えます。噴火シミュレーションも、マグマの組成で噴き方が変わる物理的に妥当な挙動がベース。「説明UIを使わず、世界の中で自然に学ぶ」がこのゲームの流儀です。

こんな方へ

小学生〜大人まで、火山・地球科学・防災・地域文化に興味のあるすべての人

ポイント

1. 活火山110座の忠実な3D地形（国土地理院DEM標高タイル使用）
2. マグマ組成で変わる噴火シミュレーション（噴煙柱・火砕流・溶岩流・降灰）
3. 火山ごとの精霊「おやまぬし」（童・中・翁の3段階、330体以上）

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=geofrontier

公式サイト：geo.fesvol.xyz ／ 導入のご相談：soship.co.jp/contact

できること

1. 活火山110座の忠実な3D地形（国土地理院DEM標高タイル使用）
2. マグマ組成で変わる噴火シミュレーション（噴煙柱・火砕流・溶岩流・降灰）
3. 火山ごとの精霊「おやまぬし」（童・中・翁の3段階、330体以上）
4. 鳥居から温泉郷まで、50段階の街づくり
5. 絆を深めると解放される紙芝居形式の物語（119話・481章）
6. 同じ火山に居合わせるマルチプレイヤーと共有看板
7. 実際に山を訪ねると解放される現地連動コンテンツ（予定）

なぜ、つくったのか

火山を脅威としてだけでなく、千年連れ添う隣人として描けないか、共生・学び・現地の3つを軸に生まれました。貞観の噴火（富士・864年）や大正の桜島など史実に基づく119の物語・481の章を収録。縄文土偶を起点にしたキャラクターデザインは、山と人の精神文化へのオマージュです。防災教育やジオパーク連携への展開も見据えており、日本地球惑星科学連合（JPGU）2026大会で発表しました。

これから

学校教材・ジオパーク/博物館連動・防災教育・地域史アーカイブへの展開を構想。物語はCMSから誰でも執筆でき、執筆・キャラデザイン・現地連動企画の参画者を募集中。

導入の進め方

STEP 1
お話をうかがう
いまの運営と困りごとを一緒に整理します

›

STEP 2
使い方を決める
現場の運用に合う使い方を設計します

›

STEP 3
試してみる
実際の現場で動かして確かめます

›

STEP 4
定着まで伴走
使い始めてからの調整もサポートします

提供元　株式会社SOSHIP
放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。
〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

アプリ・公式サイト

学習プラットフォーム

Learning Platform ／ 教育

マークダウンを入り口に、論理で伝える力を鍛える。



イメージ

このアプリについて

学習プラットフォームは、「マークダウン式作文制作研究会」を中心に、情報I・II、Python、Webアプリ開発、サーバー管理、セキュリティなど複数の講座を同じ基盤で学べる統合型LMSです。作文講座は全45回・5フェーズ構成で、マークダウン記法の習得から始まり、主張・根拠・結論の組み立て、事実と意見の分離、読み手を想定した情報設計へと段階的に進みます。学びを支えるのはゲームの力、クイズやパズルなどの個人ゲーム8種と、ディベートやリレーライティングなどのチームゲーム8種を各回に組み込み、リアルタイム共同編集エディタで仲間と一緒に文書を作り上げます。AIが感情語・曖昧語・因果の混同を自動検出して文章を多次元スコアリングするので、自分の文章のクセにその場で気づけます。

こんな方へ

中高生（情報科・プログラミング・文章力を伸ばしたい学習者）、narZE・横浜SHIP・Star Globeの研究会参加者、論理的な文章表現を学びたい方

ポイント



書いた文章が、構造になっていく

1. マークダウン式作文制作研究会（全45回・5フェーズ：記法→論理構造→感情排除→読み手設計→統合実践）
2. 情報I・II／Python／Webアプリ開発／サーバー管理／セキュリティのマルチコース対応
3. クイズ・並べ替えパズル・バトルなど個人ゲーム8種

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=learning-platform

公式サイト：markdown.globeseed.net ／ 導入のご相談：soship.co.jp/contact

学習プラットフォーム

マークダウンを入り口に、論理で伝える力を鍛える。

できること

1. マークダウン式作文制作研究会（全45回・5フェーズ：記法→論理構造→感情排除→読み手設計→統合実践）
2. 情報I・II／Python／Webアプリ開発／サーバー管理／セキュリティのマルチコース対応
3. クイズ・並べ替えパズル・バトルなど個人ゲーム8種
4. ディベート・リレーライティング・合意形成などチームゲーム8種（役割カード自動配布）
5. リアルタイム共同編集のマークダウンエディタとチームチャット
6. AI文章評価（感情語・曖昧語・定義不足・因果混同を自動検出）
7. 45個のバッジ＋フェーズごとのマスターバッジで進捗を見える化
8. 全成果物を自動保存するポートフォリオと相互レビュー・最終発表

なぜ、つくったのか

「感情に頼らず、論理で意思を伝える文章を書く」、レポートも、ビジネス文書も、AIへのプロンプトも、これからの時代に必要なのはこの力です。narZEや横浜SHIPの研究会で積み重ねてきた学びをオンラインでも続けられる形にしたい、という思いから生まれました。個人で知識を身につけ、チームの対話で気づきを得る。役割カードの自動配布や参加バランスの可視化で、全員が対話に参加できる設計になっています。

これから

45回の成果物を自動で蓄積するポートフォリオを軸に、相互レビューや最終発表まで含めた実践型カリキュラムを拡充。他のSOSHIPアプリとの学習データ連携も予定。

導入の進め方

STEP 1
お話をうかがう
いまの運営と困りごとを一緒に整理します

›

STEP 2
使い方を決める
現場の運用に合う使い方を設計します

›

STEP 3
試してみる
実際の現場で動かして確かめます

›

STEP 4
定着まで伴走
使い始めてからの調整もサポートします

提供元　株式会社SOSHIP

放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。

〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

アプリ・公式サイト

JS Learning

プログラミング

JavaScriptを、手を動かしながら身につける。



イメージ

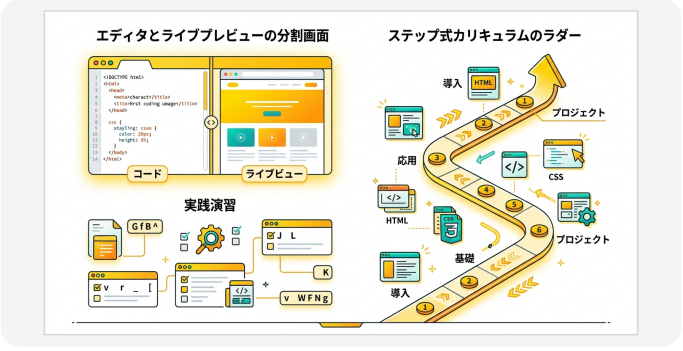
このアプリについて

JS Learningは、JavaScriptの基礎から実践までを、ブラウザ上で実際にコードを書いて試しながら学べる学習サイトです。変数・関数・条件分岐といった基本文法から、DOM操作やイベント処理、非同期処理まで、段階的なカリキュラムで構成されています。各レッスンには解説と演習がセットになっており、読むだけではなく「動かして確かめる」体験を通じてプログラミングの理解を深められます。narZEの水曜プログラミング講座と連動しており、対面の学びとオンラインの復習をつなぐ役割も担っています。

こんな方へ

プログラミング初心者の中高生、narZEの水曜プログラミング講座の受講者、JavaScriptを基礎から学び直したい方、Web制作に興味のある学生

ポイント



スクリーンショット

1. ブラウザ上で動くインタラクティブな演習環境
2. 基本文法からDOM操作・非同期処理までの段階的カリキュラム
3. 各レッスンに解説+演習のセット構成

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=js-learning

公式サイト：narze.xyz/js-learning　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

できること

1. ブラウザ上で動くインタラクティブな演習環境
2. 基本文法からDOM操作・非同期処理までの段階的カリキュラム
3. 各レッスンに解説+演習のセット構成
4. narZEの水曜プログラミング講座と連動
5. コード実行結果のリアルタイムプレビュー
6. 進捗管理と復習リマインド機能

なぜ、つくったのか

プログラミング学習では、最初に「難しい」「何をすればよいかわからない」と感じて止まってしまうことがよくあります。環境構築のハードルや、エラーの意味がわからず挫折するケースも少なくありません。JS Learningは、ブラウザだけで始められる手軽さと、スモールステップの演習設計により、初心者が楽しく触れながら「自分にもできる」という感覚を育てられる入口として設計されています。

これから

TypeScript講座への発展、React入門講座の追加、学習プラットフォームとの統合、AIによるコードレビュー・ヒント機能、プロジェクト型学習（ゲーム・Webアプリ制作）への発展を予定。

導入の進め方

STEP 1
お話をうかがう
いまの運営と困りごとを一緒に整理します

›

STEP 2
使い方を決める
現場の運用に合う使い方を設計します

›

STEP 3
試してみる
実際の現場で動かして確かめます

›

STEP 4
定着まで伴走
使い始めてからの調整もサポートします

提供元　株式会社SOSHIP
放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。
〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

アプリ・公式サイト

Junior English

英語学習

SOSHIP Apps

英語にふれる時間を、毎日の中に楽しく増やす。



イメージ

このアプリについて

Junior Englishは、小学生から高校生までを対象とした英語学習アプリです。レベル別のインタラクティブな演習やクイズで、リスニング・リーディング・語彙・文法の4技能をバランスよく積み上げていきます。さらに、英検の二次試験（面接）問題を準1級まで収録し、解答を採点するシステムを搭載。英作文についても採点システムを備えており、書いた英文をその場で評価できます。学習進捗は自動でトラッキングされ、間違えた問題は復習リストへ。スターグローブの英語教育プログラムとも連動し、日々のスキマ時間で無理なく続けられる設計です。

こんな方へ

小学生〜高校生（英語学習を始めたい・強化したい児童・生徒、英検の二次試験や英作文の対策をしたい受験者）、スターグローブの英語講座の受講者、子どもの英語学習をサポートしたい保護者

ポイント



英検二次試験・英作文の採点

1. 英検二次試験（面接）の問題を準1級まで収録し、解答を採点
2. 英作文の採点システム（書いた英文をその場で評価）
3. レベル別英語学習コンテンツ（初級〜上級）

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=junior-english

導入のご相談：soship.co.jp/contact

できること

1. 英検二次試験（面接）の問題を準1級まで収録し、解答を採点
2. 英作文の採点システム（書いた英文をその場で評価）
3. レベル別英語学習コンテンツ（初級〜上級）
4. インタラクティブな演習・クイズ（ゲーム形式）
5. リスニング・リーディング・語彙・文法の4技能カバー
6. 学習進捗トラッキングと復習リスト自動生成
7. スターグローブの授業カリキュラムとの連携
8. デイリーチャレンジによる学習習慣化サポート

なぜ、つくったのか

英語学習は継続が大切ですが、授業の外で英語にふれる時間を自然に増やすのは簡単ではありません。宿題としてのドリルは義務感が強く、楽しんで取り組めないことも多くあります。Junior Englishは、楽しさと習慣化を重視しながら、これまで一人では練習しにくかった「話す」「書く」、つまり英検の二次試験と英作文にも踏み込みました。面接や作文は本来、相手がいなければ練習が成立しにくい領域です。そこに問題と採点の仕組みを用意することで、家庭でも一人で練習を重ね、手応えを確かめながら次に進めるようにしています。

これから

AI英会話機能（音声認識による発話練習）、リスニング強化モジュール（ネイティブ音声＋速度調整）、二次試験の採点観点のさらなる細分化とフィードバック文の充実、学習データに基づく個別弱点克服プラン、スタグロ君との連携による保護者向け学習レポートを予定。

導入の進め方

STEP 1
お話をうかがう
いまの運営と困りごとを一緒に整理します

›

STEP 2
使い方を決める
現場の運用に合う使い方を設計します

›

STEP 3
試してみる
実際の現場で動かして確かめます

›

STEP 4
定着まで伴走
使い始めてからの調整もサポートします

提供元　株式会社SOSHIP
放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。
〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

導入のご相談