

きずり

Kizuri

[福祉] 支援計画づくりをもっと軽く、子どもと向き合う時間をもっと深く。

概要

きずりは、放課後等デイサービスや障害福祉サービス事業所のための、個別支援計画作成支援システムです。日々の活動記録をもとに、AIがアセスメントやモニタリング、計画作成をサポートし、支援者の事務負担を大幅に軽減します。5つの領域フレームワーク（健康・生活、運動・感覚、認知・行動、言語・コミュニケーション、人間関係・社会性）に基づいたストレングスチェックにより、子ども一人ひとりの強みを見える化。記録を「書類作成のための作業」で終わらせず、子どもの成長を読み取り、支援の質を高めるための材料へと変えていくアプリです。



背景・目的

福祉現場では、個別支援計画やモニタリング文書の作成に多くの時間がかかり、本来大切にしたい「子どもと向き合う時間」が圧迫されがちです。特に児童発達支援管理責任者（児発管）は、日常の支援業務に加えて計画書類の作成・更新に追われ、一人で何十分もの書類を抱えることも珍しくありません。きずりは、AIの力を借りてその負担を減らしながら、記録の蓄積を通じて支援の質も高めていくことを目指して生まれました。

対象ユーザー

放課後等デイサービスの管理者・児発管・支援員、児童発達支援事業所のスタッフ、就労支援（A型・B型・移行）事業所の職員、相談支援専門員

主な機能

- 5つの領域フレームワークに基づくストレングスチェック
- 日々の活動記録からAIが自動でモニタリング文書を生成
- 個別支援計画の半自動作成（アセスメント 目標 支援内容）
- 6ヶ月サイクルの文書ライフサイクル管理
- ロール別アクセス制御（管理者・児発管・支援員）
- 複数児童の計画進捗を一覧で把握できるダッシュボード



今後の発展性

育伸社との共同開発による教材連携と学習支援データの統合、複数事業所間でのデータ共有・引き継ぎ機能、保護者向けポータル（日々の記録・成長の共有）、自治体への報告書自動生成、請求ソフトとの連携による事務作業の一元化を予定。

技術スタック

Next.js

Laravel

PostgreSQL+pgvector

Docker

AI文書生成

アクセスはこちら

<https://kizuri.xyz>

QRコードをスマートフォンで読み取ってご利用いただけます。



パケッパン

BakePan

[学習] わからないを、その場で理解に変える。

概要

パケッパンは、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。つまづ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、どこでつまづ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。



背景・目的

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。パケッパンは、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。

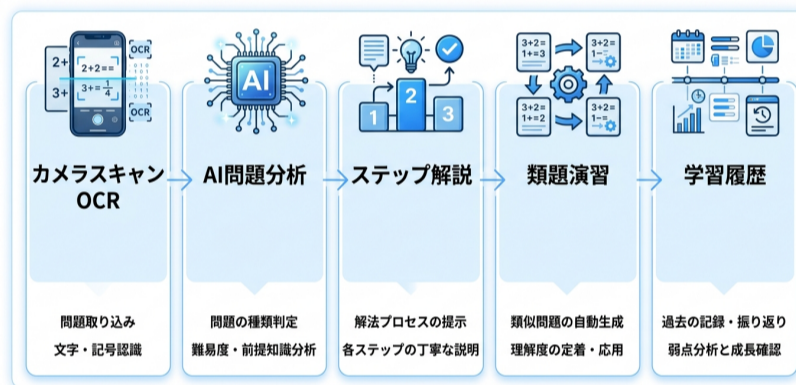
対象ユーザー

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

主な機能

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

スマート学習アシスタントの仕組み



今後の発展性

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、スターグループ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づき分析ダッシュボードを検討中。

技術スタック

PHP

JavaScript

AI画像認識(OCR)

LLM

学習分析エンジン

アクセスはこちら

<https://panpan.starglobe.xyz>

QRコードをスマートフォンで読み取ってご利用いただけます。



MyNameIs

[自己理解] 自分のことを、少しずつ言葉にできるようになる。

概要

MyNameIsは、AIとの対話を通じて自分自身を見つめ直していく言語化支援アプリです。用意された質問に一つひとつ答えていくうちに、自分でも気づいていなかった価値観、強み、興味関心が少しずつ浮かび上がってきます。診断結果はビジュアル化され、「自分を説明する言葉」として手元に残ります。面接や自己PR、進路選択の場面で「自分のことをうまく伝えられない」と感じていた人が、自信を持って自分の言葉で語れるようになることを目指したアプリです。



背景・目的

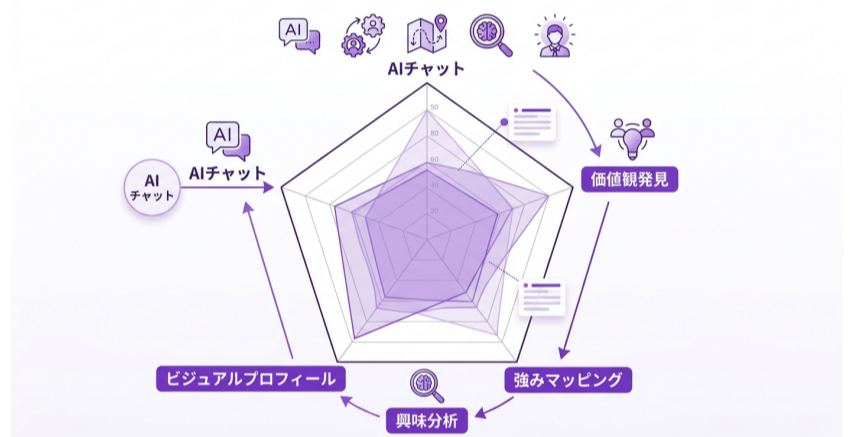
中高生の進路指導や日々の対話の中で、「自分のことがよくわからない」「思っていることを言葉にできない」という悩みはとて多く見られます。自己理解は進路選択だけでなく、人間関係や日々の意思決定にも深く関わる力ですが、学校教育の中で体系的に取り組む機会は限られています。MyNameIsは、心理学の知見とAI技術を組み合わせ、自己理解の入り口をやさしくつくり、自分の輪郭を言葉でつかむ体験を支えるために生まれました。一人で向き合う時間の中で、自分の内面と対話する習慣を育てます。

対象ユーザー

中高生（進路選択を控えた学生）、大学生（就職活動・自己分析に取り組む方）、自己理解を深めたい社会人、キャリアカウンセラー・教員（生徒の自己理解支援ツールとして）

主な機能

- AIチャットボットによるインタラクティブな自己診断（段階的な質問設計）
- 価値観・強み・興味関心の言語化サポート
- 診断結果のビジュアル化（レーダーチャート・タイプ分類）と共有機能
- 継続的な自己探索のためのフォローアップ質問
- 過去の診断結果との比較による自己成長の可視化
- 面接・自己PR用の「自分の言葉」テンプレート生成



今後の発展性

ユング元型理論との統合による性格タイプ分析、APTITUDE INSIGHTとの連携による適性診断・進路提案、学校・塾での集団実施モード（クラス単位での自己理解ワークショップ）、保護者・教員向けの理解度レポート出力、過去の診断履歴との比較による成長の可視化を計画。

技術スタック

React

AI対話エンジン

心理分析API

アクセスはこちら

<https://fesvol.xyz>

QRコードをスマートフォンで読み取ってご利用いただけます。



概要

食図鑑は、食材をカメラでスキャンすると栄養素・産地・旬の情報が表示される食育アプリです。図鑑を集めるように食材を知っていけるだけでなく、地域の生産者やメーカーが自らの商品を登録できるマーケットプレイス機能を備えています。スーパーに並ぶ食材の「向こう側」にいる人の顔が見えることで、食べることへの関心が深まり、地産地消の意識が自然と育まれます。子どもから大人まで、食を通じて地域とつながる新しい体験を届けるアプリです。



背景・目的

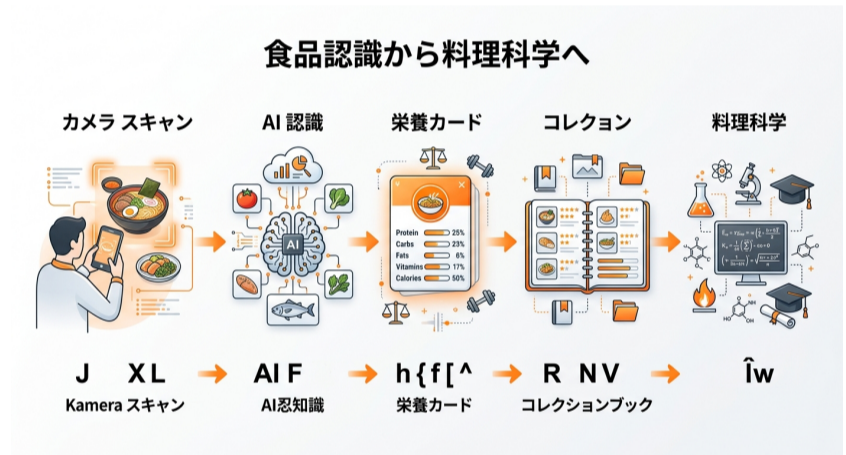
「食べること」は毎日のことですが、その食材がどこで誰によってつくられたのかを知る機会はほとんどありません。一方で、地域の生産者やメーカーにとっても、消費者に直接届く発信の場は限られています。食図鑑は、食育と地産地消を掛け合わせ、「知る・選ぶ・つながる」を一つのアプリで実現することで、生産者と消費者の距離を縮め、地域の食文化を支える基盤となることを目指しています。

対象ユーザー

小学生～中学生、食育に関心のある保護者、地域の農家・漁師・食品メーカー、地産地消を推進する自治体・団体

主な機能

- カメラスキャンによる食材認識 (AI画像解析)
- 栄養素・産地・旬・生産者情報のデータベース連携
- 図鑑コレクション機能 (ゲーミフィケーション)
- 食材の化学変化・調理科学の解説コンテンツ
- 生産者・メーカーによる商品登録・情報発信機能
- 地域の食材マップ (近くの生産者を探せる)
- 生産者ストーリー (つくる人の想いを届ける)
- 地産地消スコア (地元食材の利用度を可視化)



今後の発展性

生産者と消費者をつなぐオンライン直売・予約販売機能、学校給食への地元食材マッチング、食材トレーサビリティ (生産履歴の可視化)、レシピ提案とアレルギー情報の統合、自治体・JAとの連携による地域食育プログラムの展開を予定。

技術スタック

React

AI画像認識

データベース連携

マーケットプレイスAPI

アクセスはこちら

<https://food.fesvol.xyz>

QRコードをスマートフォンで読み取ってご利用いただけます。



元型カードバトル

Archetype Card Battle

[心理×ゲーム] 遊びながら、12の元型と自分の内面に出会う。

概要

元型カードバトルは、ユングの12元型をテーマにしたオンラインカードゲームです。132種のキャラクターカードには炎・水・土・風の4属性が設定されており、デッキを組んで対戦を楽しみながら、心理学の世界に自然と触られます。ストーリーモード「十二の魂の学園」では、各元型の特徴や意味を物語の中で体験的に学べます。オンラインランクマッチやカジュアル対戦、ガチャや衣装着せ替えなど、ゲームとしての楽しさも充実。narZEの生徒が企画・キャラクターデザイン・ゲームバランス設計に関わった、学びと創作が重なったプロジェクトです。



背景・目的

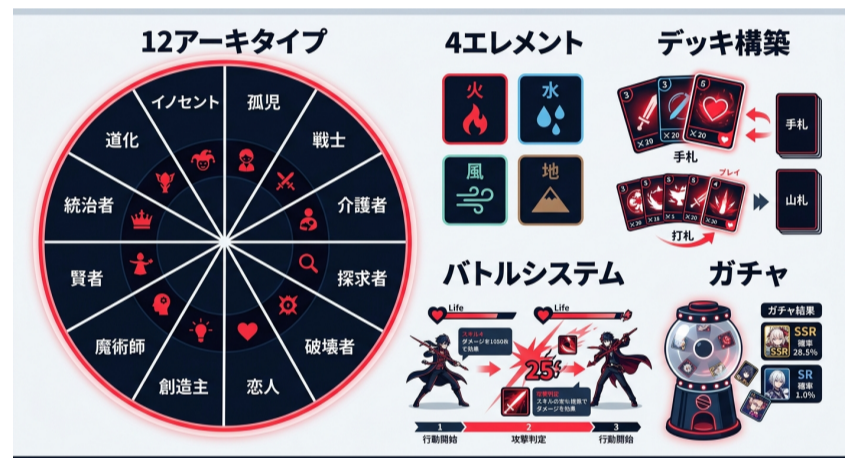
心理学は難しく見えがちですが、ゲームとして体験できれば「自分はこのタイプに近いのか」「人にはいろいろな性質がある」という気づきに自然とつながります。また、カードゲームの制作プロセスそのものが、企画力・デザイン力・論理的思考力を育てる学びの場にもなっています。このアプリは、遊びを通じて自己理解と他者理解の入り口をつくり、同時に子どもたちの創作意欲を引き出すことを目指しています。

対象ユーザー

中高生、心理学やゲーム開発に興味のある方、カードゲーム好きな小学生～大人、narZEの生徒（制作参加者として）

主な機能

- 132種のキャラクターカード（炎・水・土・風の4属性）
- ストーリーモード「十二の魂の学園」
- オンラインランクマッチ&カジュアル対戦
- デッキ編成・ガチャ・衣装着せ替えシステム
- BGM・効果音・フレンド機能
- narZE生徒による企画・デザイン・バランス設計



今後の発展性

新たな元型・属性の追加によるゲームバランスの拡張、ギルドシステムによるチーム対戦、心理テストとの連動による自己分析レポート生成（MyNamelsとの連携）、カード制作ワークショップの教材化、大会イベントの開催支援機能を予定。

技術スタック

PHP JavaScript MySQL WebSocket

アクセスはこちら

<https://yuina.narze.xyz>

QRコードをスマートフォンで読み取ってご利用いただけます。



ダンスバトルプラットフォーム

Dance Battle Platform

[イベント] ダンスイベントを、見つける・出る・開くまで、ひとつにつなぐ。

概要

ダンスバトルプラットフォームは、全国のダンスイベント情報を集約し、企画者・パトラー・観客・会場オーナーをつなぐサービスです。イベントを探すところから、エントリー、チケット販売、会場運営までをワンストップで支えます。4つのロール（観客・パトラー・企画者・会場オーナー）それぞれに最適化されたUIを提供し、ストリートダンスカルチャーにふさわしいダークモードファーストのデザインを採用。イベントの発見から参加、主催までの一連の体験をシームレスにつなぎ、ダンスシーンの活性化を支えます。



背景・目的

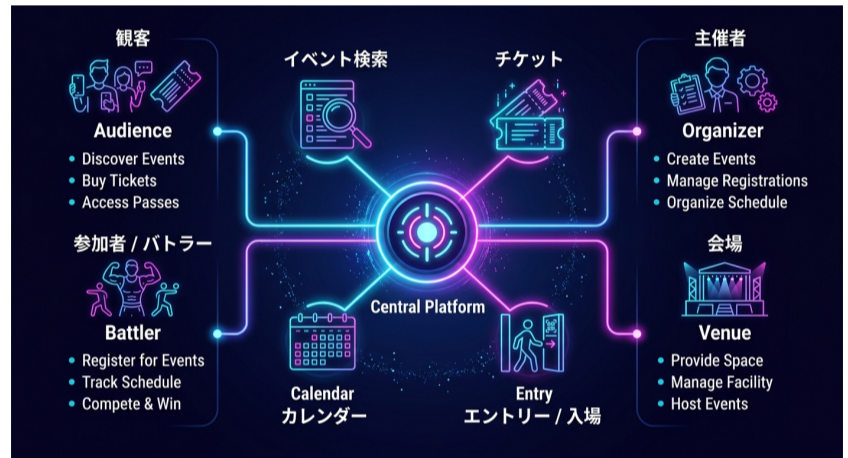
ダンスイベントの情報はSNS上に散らばりやすく、参加者も主催者も必要な情報にたどり着きにくいという課題があります。エントリー管理はスプレッドシート、チケット販売は別サービス、会場調整はDMと、ツールが分散してオペレーション負荷が高い状態です。このプラットフォームは、ストリートダンスカルチャーの流れをデジタルで支え、イベント参加と開催のハードルを下げることで、より多くの人々がダンスシーンに関われる環境をつくることを目指しています。

対象ユーザー

ダンサー（パトラー・チーム）、イベントオーガナイザー、スタジオ・会場オーナー、ダンスイベントの観客、ダンススクール・サークルの運営者

主な機能

- 4ロール対応（観客・パトラー・企画者・会場オーナー）
- イベント検索・フィルタリング・お気に入り登録
- チケット販売・エントリー管理の一元化
- 会場登録・予約リクエスト・稼働カレンダー
- ダークモードファーストのストリートカルチャーUI
- イベント主催者向けの収支管理ダッシュボード



今後の発展性

ライブ配信連携によるオンライン観戦機能、パトラーの戦績データベースとランキングシステム、大会運営支援ツール（トーナメント自動生成・ジャッジスコアリング）、スポンサーマッチング機能、ダンススクール検索・体験予約との連携を計画。

技術スタック

Next.js

Supabase

Stripe Connect

リアルタイム通知

アクセスはこちら

<https://dance.fesvol.xyz>

QRコードをスマートフォンで読み取ってご利用いただけます。



スタグロ君

Staguro-kun

[授業管理] 授業運営に必要な情報を、ひとつにまとめて見える化する。

概要

スタグロ君は、スターグローブ学習塾の授業運営を支える学習管理システム（LMS）です。生徒情報、出欠、授業スケジュール、学習進捗、テスト結果などを一元管理し、講師・生徒・保護者の三者間でのやり取りをスムーズにします。講師は担当生徒の状況をひと目で把握でき、生徒ごとの指導メモや面談記録も蓄積可能。保護者は子どもの出欠状況や学習の進み具合をリアルタイムで確認でき、塾との信頼関係を深めます。日々の授業運営に必要な情報をひとつにまとめ、見える化することで、一人ひとりに合った指導を実現します。



背景・目的

学習塾の現場では、日々の授業運営に関する情報がノート、スプレッドシート、LINEなどに分散しやすく、講師の事務負担も大きくなりがちです。特に複数教室・複数講師体制では、生徒の状況共有が属人化し、担当が変わると引き継ぎに苦労するケースも多々あります。スタグロ君は、そうした情報を一箇所に集約して見える化し、どの講師でも一人ひとりの学習状況に合わせた指導ができる体制を支えるための基盤として設計されています。

対象ユーザー

スターグローブの講師・スタッフ、通塾している生徒、生徒の保護者、教室運営の管理者

主な機能

- 生徒情報・クラス・担当講師の一元管理
- 授業スケジュール・出欠管理（保護者通知付き）
- 学習進捗トラッキングとテスト結果分析
- 講師間の指導メモ・面談記録の共有
- 保護者向けリアルタイム学習状況ダッシュボード
- 月次レポートの自動生成



今後の発展性

AI分析による個別カリキュラム最適化（苦手分野の自動検出と教材提案）、保護者向けダッシュボードの強化（テスト分析・学習アドバイス）、他のSOSHIPアプリ（パケッパン・Junior English）との学習データ連携、オンライン授業・動画配信機能の統合を予定。

技術スタック

PHP

MySQL

レスポンスUI

アクセスはこちら

<https://school.starglobe.xyz>

QRコードをスマートフォンで読み取ってご利用いただけます。



きらきらマップ

Kirakira Map

[地域] 地域の放デイ選びを、もっとわかりやすく。

概要

きらきらマップは、地域の放課後等デイサービスを探している保護者のためのポータルサイトです。施設ごとの特色やプログラム内容、対象年齢、送迎範囲、空き状況などの情報をわかりやすく整理し、マップ上で直感的に施設を比較・検討できます。各施設のページでは、活動の様子やスタッフの紹介、利用者の声なども掲載でき、「ここに通わせたい」と思える情報を届けます。子どもに合った事業所を見つけるまでの不安や迷いに寄り添い、保護者の施設選びをサポートするアプリです。



背景・目的

放課後等デイサービスは数が増える一方で、それぞれの違いや強みが外からは見えにくいことが多くあります。自治体の一覧表だけでは特色がわからず、見学に行き初めて「思ったのと違った」と感じるケースも少なくありません。きらきらマップは、保護者が自宅にいながら施設を比較し、自分の子どもに合った場所を見つけられる環境を整えることで、地域の福祉情報をもっと届きやすくすることを目指しています。

対象ユーザー

放課後等デイサービスを探している保護者、地域の放デイ事業所（情報発信ツールとして）、相談支援専門員・ケースワーカー、自治体の障害福祉課

主な機能

- 地域の放デイ施設情報の一覧・条件検索
- マップ上での施設位置表示と距離検索
- 各施設の特色・プログラム・スタッフ紹介
- 施設比較・お気に入り・見学予約機能
- 送迎範囲・対象年齢・空き状況の表示
- 事業所向けの情報更新・管理パネル



今後の発展性

利用者の口コミ・評価機能、空き状況のリアルタイム表示と見学予約、相談支援事業所との連携（サービス等利用計画との紐付け）、施設間の比較レポート出力、自治体向けの地域福祉データ分析ダッシュボードを検討中。

技術スタック

Web アプリケーション

マップAPI

施設データベース

アクセスはこちら

<https://kirakiramap.xyz>

QRコードをスマートフォンで読み取ってご利用いただけます。



Mineral Battle

[科学×ゲーム] 遊びながら、本物の地球科学にふれる。

概要

Mineral Battleは、火山由来の鉱物をキャラクター化した対戦カードゲームです。127枚のカードそれぞれに、生成温度・圧力・硬度・晶系・化学組成など実際の鉱物データが反映されており、バトルを楽しみながら自然に地球科学の知識が身につきます。鉱物図鑑モードではカードを集めるごとに詳細な解説が解放され、コレクション欲と学習意欲を同時に刺激します。narZEの子どもたちが鉱物の選定・パラメータ設計・イラスト制作に関わった共同開発プロジェクトで、火山実験フェスティバルでの展示実績もあります。



背景・目的

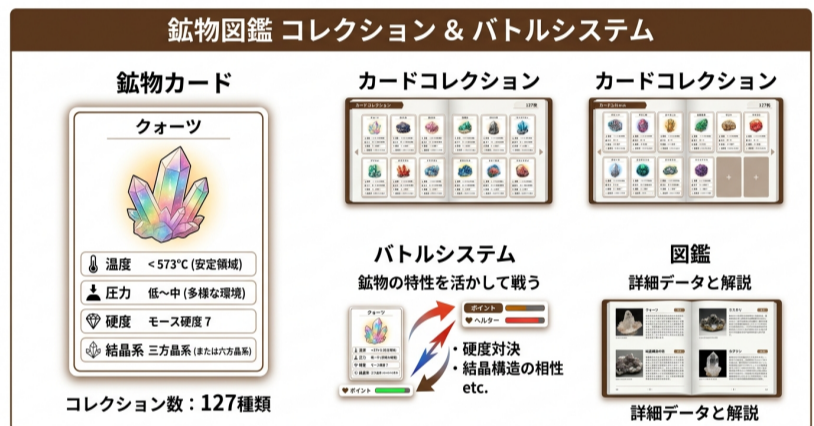
「遊びの中に本物の科学がある」という考えから生まれたアプリです。教科書で鉱物の名前を覚えるだけでは、地球科学の面白さはなかなか伝わりません。しかしカードゲームのパラメータとして「モース硬度7」「生成温度900度」といった数値に触れていると、いつの間にかその意味を理解し、鉱物同士の関係性にも興味が広がっていきます。覚えるための教材ではなく、夢中になって遊ぶ中で鉱物学や火山の世界への入り口が開かれることを目指しています。

対象ユーザー

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、narZEの生徒（制作参加者として）

主な機能

- 127種の鉱物カード（実データに基づくパラメータ設計）
- 対戦バトルシステム（属性相性・特殊効果）
- 鉱物図鑑・コレクション機能（解説解放型）
- 生成温度・圧力・硬度・晶系の実データ表示
- 火山実験フェスティバルでの展示実績
- narZE生徒との共同開発（選定・デザイン・バランス設計）



今後の発展性

AR機能での鉱物3D観察、新しい鉱物カードの定期追加（岩石・化石への拡張）、学校教育との連携教材化（理科の単元に対応したデッキセット）、博物館・科学館との共同展示プログラム、全国大会の開催を目指す。

技術スタック

JavaScript

Web アプリ

Canvas描画

鉱物データベース

アクセスはこちら

<https://cardgame.globeseed.net>

QRコードをスマートフォンで読み取ってご利用いただけます。



学習プラットフォーム

Learning Platform

[教育] 学びたいことを、講座と実践でつないでいく。

概要

学習プラットフォームは、マークダウン式作文、Web制作、Python、セキュリティ、サーバー管理、情報I・IIなど、複数の講座を横断して学べる統合型の教育プラットフォームです。各講座は段階的なカリキュラムで構成されており、座学と実践を組み合わせた学びを提供します。ゲーミフィケーション要素（レベル・バッジ・進捗バー）により学習のモチベーションを維持しやすく、自分のペースで着実にスキルを積み上げていきます。単発の知識習得ではなく、実際のプロジェクトや制作活動につながる実践力を段階的に育てることを重視しています。



背景・目的

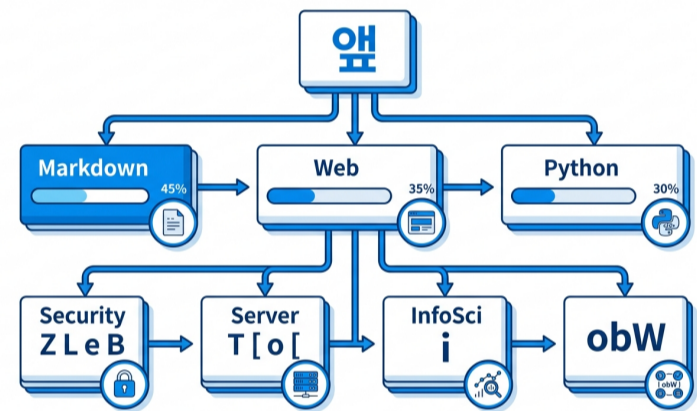
narZEや横浜SHIPで行ってきた研究会・制作会の内容を、オンライン上でも継続して学べる形に整理したいという発想から生まれました。対面の研究会は参加者にとって密度の高い学びの場ですが、時間や場所の制約から参加できないケースもあります。このプラットフォームは、対面とオンラインの学びをつなぎ、学習者が自分の興味から学びを広げ、実際の制作や探究活動へとつなげていける環境づくりを目指しています。

対象ユーザー

中高生（プログラミング・IT技術に興味のある学習者）、narZE・横浜SHIPの研究会参加者、情報I・IIの学習を深めたい高校生、Web制作やプログラミングを独学で学びたい方

主な機能

- マークダウン式作文制作研究会（全45回）
- WEB制作技術研究会（全35回）
- Pythonプログラミング研究会（全30回）
- セキュリティ/サーバー管理/情報I・II講座
- ゲーミフィケーション要素（レベル・バッジ・進捗バー）
- 実践プロジェクトへの接続と成果物ポートフォリオ



今後の発展性

AIチューター機能（つまづき検知と個別ヒント提示）、学習進捗の可視化ダッシュボード、企業インターンとの連携カリキュラム、修了証・ポートフォリオの自動生成、他のSOSHIPアプリ（JS Learning等）との統合を予定。

技術スタック

Web アプリケーション

LMS

マークダウンエディタ

コード実行環境

アクセスはこちら

<https://markdown.globeseed.net>

QRコードをスマートフォンで読み取ってご利用いただけます。



JS Learning

[プログラミング] JavaScriptを、手を動かしながら身につける。

概要

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。



背景・目的

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。

対象ユーザー

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

主な機能

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



今後の発展性

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。

技術スタック

HTML

CSS

JavaScript

ブラウザ実行環境

アクセスはこちら

<https://narze.xyz/js-learning/>

QRコードをスマートフォンで読み取ってご利用いただけます。



Junior English

[英語学習] 英語にふれる時間を、毎日の中に楽しく増やす。

概要

Junior Englishは、小学生～中学生を対象とした英語学習アプリです。スターグローブの英語教育プログラムと連動し、レベル別のインタラクティブな演習やクイズを通じて、英語を段階的に学べます。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カバーし、ゲーム感覚で取り組める演習形式により、英語学習への苦手意識を減らします。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に追加。日々のスキマ時間で無理なく続けられる設計で、英語を「毎日の習慣」に変えていくことを目指しています。



背景・目的

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、ゲーミフィケーションの要素を取り入れることで、子どもたちが自発的に英語と向き合う時間をつくります。スターグローブの授業で学んだ内容を家庭でも反復できる環境を提供し、日々の中で英語との接点を自然に増やすことを目指しています。

対象ユーザー

小学生～中学生（英語学習を始めたい・強化したい児童・生徒）、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

主な機能

- レベル別英語学習コンテンツ（初級～上級）
- インタラクティブな演習・クイズ（ゲーム形式）
- リスニング・リーディング・語彙・文法の4技能カバー
- 学習進捗トラッキングと復習リスト自動生成
- スターグローブの授業カリキュラムとの連携
- デイリーチャレンジによる学習習慣化サポート



今後の発展性

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）、英検対策コース（5級～2級）の追加、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。

技術スタック

PHP

MySQL

音声処理

ゲーミフィケーションUI

アクセスはこちら

<https://juniorenglish.starglobe.xyz/english/login.php>

QRコードをスマートフォンで読み取ってご利用いただけます。

