

Osmoでできること



英語脳を鍛え、計算力が身につく

実際に手を動かしながらアプリと連動して遊ぶことで英語・算数などの「センス」を育みます。
(ジニアス スターターキット)

楽しみながらプログラミングが学べる

たくさんのキャラクター達とのプログラミングゲームで楽しく段階的にプログラミングスキルが身につきます。
(コーディング スターターキット)

創造力・問題解決力を伸ばす

手を動かしながら描くことで絵描きのセンスや創造力、課題解決能力などを育みます。
(クリエイティブ)

体験学習ができ、ビジネスセンスが身につく

お店を体験することで暗算力、洞察力、起業家精神などを養えます。
(ピザカンパニー)

など、他にもたくさんの学びが得られます!!



Osmo



詳しくはHPをご覧ください

**タブレット学習分野
全米
No.1**
Tangible Play社調べ
2020年10月時点

Osmoは、子どもたちがより自信を持ち、思慮深く、そして創造的に成長することをサポートします。

ブランドポリシー
Osmoは、子どもたちの学力向上だけでなく、それ以上の成長を目指す親御さんのためのプログラムです。私たちは、子どもたちのあらゆる分野（学業、創造性、社会性など）の向上を助けるプログラムを作っています。Osmoは、物理的な遊びとデジタルな遊びを融合させたユニークなプログラムで、他の学習システムではできない方法で子どもの能力を伸ばします。

動作環境
対応OS:iOS 10.0以上
・第4世代以降のiPad、第2世代以降のiPad miniに対応
・iPad 1、iPad Air (第4世代)、11インチ・12.9インチのiPad Proは非対応

ご注意
iPadは別売りです。本製品にiPadは付属しません。

商品に関するお問い合わせ
https://www.sourcenext.com/support/?i=common_header (ソースネクスト総合サポートHP)
開発 Tangible Play, Inc
販売元・サポート ソースネクスト株式会社
©2020,Tangible Play Inc. All rights reserved.

生きるチカラを育てる
スマホより夢中になれる学び体験



ipadを使ったデジタル+フィジカル学習キット

Osmoは
親のよくある悩みを
解決するために生まれた製品です。



近年、スマートフォンやタブレットの普及により、
画面上で長時間ゲームに没頭する子どもの姿に
頭を悩ませている方も多いのではないでしょうか。
子どもに刺激を与え、テクノロジーへのふれあいを促し、
しかも手で物を触って動かす遊びの大切さを体験できる。
Osmoはそんな理想を実現するために生まれた製品です。

