

# ワンダーラボ、中学入試算数向けのアプリ教材シリーズ第3弾「究極の計算」を配信開始。工夫の技を習得して、計算が得意になる！

子ども向けアプリ教材開発・運営などを行うワンダーラボ株式会社（本社：東京都文京区、代表取締役：川島 慶 以下、ワンダーラボ）は、iOS/Android向けアプリ「究極の計算」を配信開始しましたので、お知らせいたします。



## • 「究極の計算」概要

アプリ教材「究極の計算」は、ドリルのような反復練習ではなく、「工夫することで計算を簡単にする」ことに焦点を当てた教材です。計算が得意になるのはもちろんのこと、複雑な方程式などを学んでいく上でも、「工夫」を楽しめることは、大きなアドバンテージになります。

100万人が使う思考力育成アプリ「シンクシンク」などを手がける、教材アプリのパイオニア「ワンダーラボ」による、計算アプリの新しい形です。

公式HP : <https://calculation.ultimate-math.com/>

## • 「究極の計算」3つの特長

特長1：計算の本質「工夫」を習得！

# 極の計算

ベースライン

**説明**  
 数が近い足し算の場合、  
 式に出てくる数をいったんきりのいい数(基準値)にそろえて  
 計算した後、その数との差を調節する。

(例)  $61 + 63 + 58 + 64$

$$(\underbrace{60}_{\text{基準値}} + 1) + (\underbrace{60}_{\text{基準値}} + 3) + (\underbrace{60}_{\text{基準値}} - 2) + (\underbrace{60}_{\text{基準値}} + 4)$$

$$\underbrace{60}_{\text{基準値}} \times 4 + (1 + 3 - 2 + 4)$$

7つの技を身につけて、工夫を楽しもう!

本アプリでは、計算をいかに工夫して簡単に解くか、に焦点を当てています。ドリルのように、反復練習で処理能力を上げるような訓練は、本質の理解にはつながりにくい面があります。工夫の本質を学ぶことで、応用力が身につく、試行錯誤を楽しめるようになります。

特長2：計算の工夫を7つの「技」に凝縮！



**アジャスト**  
 いったんきりの良い数を使って  
 計算し、実際の式とのずれを後  
 から調整する。



**バイファイブ**  
 5の倍数と2の倍数を掛けるとき  
 は、5の倍数に2を掛け、2の倍  
 数を2で割って計算する。



**ビッグスモール**  
 一番小さい数と一番大きい数を  
 足した後、式に出てくる数の個  
 数を掛けて、2で割る



**フュージョン**  
 複数の掛け算のなかに共通の数  
 があるなら、その数で掛け算を  
 ひとつにまとめて計算する。



**ベースライン**  
 式に出てくる数をいったんきり  
 のいい数(基準値)にそろえて  
 計算した後、その数との差を調  
 整する。



**メイクテン**  
 計算して10の倍数になる2つの  
 数から優先的に計算していく。



**プラマイナー**  
 ある数の平方数から別の数の平  
 方数を引いた値は、それぞれの  
 数の和と差を掛けたものにな  
 る。

過去10年分の入試問題を分析し、計算の工夫を、その性質によって7つの「技」に分類。アプリを進めるにつれ、これらの技が自然に身につくように設計されています。計算がみるみる得意になり、文章題を解く際にも応用できます。

特長3：パズル型の問題形式で楽しく取り組める！



単なる作業でなく、工夫することの楽しさを感じながら解き進めていけるよう、パズルのような問題形式を採用。「工夫の技」を習得し、その技を繰り返し出しながらパズルをクリアしていく快感がモチベーションを持続させます。

#### • 「究極の計算」開発の経緯

計算は、算数・数学の基礎であり、誰もが生涯関わり続けていく、学問の根本となる分野です。単に解法や公式を覚える対処療法ではなく、計算を工夫したいと思って試行錯誤できるかどうか、数学的思考全般の伸びを大きく左右します。

例えば、 $(x+y) \times (x-y)$ のような問題。これを単に $x^2 - xy + xy - y^2$ と展開して計算するのではなく、「工夫してみよう」と試行錯誤することで、 $x^2 - y^2$ という公式をより使いこなすことができるようになります。これで計算が楽になると、さらに他の問題でも工夫してみたいと思えるようになります。

テクノロジーが発達した現在では、教科学習を中心に、知識を効率的に吸収できる教育サービスが数多く生まれています。それにより教育がアップデートされる部分は大きいでしょう。

一方で、効率性や反復学習だけでは、本質的な理解や、学ぶ意欲につながりにくい面があると私たちは考えています。そこで、計算というテーマについても、「学ぶことの楽しさ」や「試行錯誤することの楽しさ」に焦点を当てて開発を続けてきました。

「究極の計算」は、単なる反復練習や公式の丸暗記でなく、試行錯誤しながら工夫することの楽しさを追求した末に生まれたアプリ教材です。計算が得意になる教材としてだけでなく工夫することの楽しさを感じられる教材として、中学受験をする・しないに関わらず、広く取り組んでいただければ幸いです。

#### • アプリの基本情報

アプリ名称：究極の計算

対象年齢：9-12歳

ストア：Apple App Store / Google Play Store / Amazon Appstore

価格：5,000円（税込）

リリース：2020年9月

公式HP：<https://calculation.ultimate-math.com/>

## • ワンダーラボ 会社概要

ワンダーラボは、2014年創業の教育テック（EdTech）分野のスタートアップです。子どもたちが本来持っている「知的なワクワク」を引き出すためのコンテンツを開発・運営しており、国際的な算数大会の問題などを多数製作・監修している、STEAM/STEM教材・思考力教材製作のパイオニアです。

2017年にリリースした思考力育成アプリ「シンクシンク」は、日本e-Learning大賞 Edtech特別賞受賞、海外でGoogle Play Awards 2017/2019 TOP5選出(\*1)(\*2)など、国内外で高い評価を得ています。同アプリは抽象思考の基礎となる思考センスを育てる問題を多数収録し、世界中に配信しており、JICA・慶應義塾大学との実証実験では、学力・非認知能力の両面に高い効果が確認されています(\*3)。

また、三重県と「教育振興のための包括協定」を締結し、2018年度より、同県全土への教材提供やアドバイスを行っている(\*4)他、カンボジアではJICA・政府との協働案件として同国への思考力教育の導入を推進するなど(\*5)、国内外で官学と連携した取り組みを行っています。

2018年11月には、世界最大の教育ベンチャーのコンペ「Global EdTech Startup Awards (GESA)」の日本予選にて最優秀賞を受賞(\*6)。また、SXSW EDUなど、世界的な教育フォーラムに日本代表として出展、登壇などを行ってきた実績があります。

2020年2月、社名を花まるラボからワンダーラボに変更し、STEAM教育領域の新しい通信教育「ワンダーボックス」を発表しました(\*7)。同年7月、株式会社小学館を引受先とした第三者割当増資を実施しています。

(\*1) <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000018.000012970.html>

(\*2) <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000033.000012970.html>

(\*3) <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000044.000012970.html>

(\*4) <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000014.000012970.html>

(\*5) <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000020.000012970.html>

(\*6) <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000028.000012970.html>

(\*7) <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000043.000012970.html>

## • 参考情報

ワンダーラボ株式会社

<https://wonderlabedu.com/>

BS朝日「アタラシイヒト〜Fresh Faces」弊社代表川島出演

(番組公式) <https://www.youtube.com/watch?v=w6hoGCaBZds>

東洋経済ONLINE「グーグルが認めた「花まる学習会」アプリの力」

<https://toyokeizai.net/articles/-/180756>

EdTechZine「子どもの学習意欲を引き出す思考センス育成教材「Think!Think!」

～開発者・川島慶さんが語る「意欲格差と教材の可能性」

<https://edtechzine.jp/article/detail/891>

Hugkum「知りたい！Googleが認めた話題の知育アプリ「シンクシンク（Think!Think!）」で育まれる知的ワクワクとは？」

<https://hugkum.sho.jp/45876>

## • お問い合わせ・ご質問・取材のお申し込み

ワンダーラボ株式会社 マーケティング部 徳丸・池田

Tel: 03-3868-0892

Mail: [marketing@wonderlabedu.com](mailto:marketing@wonderlabedu.com)

当プレスリリースURL

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000062.000012970.html>

ワンダーラボ株式会社のプレスリリース一覧

[https://prtimes.jp/main/html/searchrlp/company\\_id/12970](https://prtimes.jp/main/html/searchrlp/company_id/12970)