

企業名 (設立日)	(株)クレアキューブ (2017)	代表者名	イ ジョンホ
住所	705-3, 9, Gangnam-ro, Giheung-gu, yongin-si, Gyeonggi-do		
URL	http://www.creacube.co.kr/eng/		
動画資料	https://youtu.be/TRu3sd849O0?si=TMKXkREQTYgqyY0L		
製品・サービス名	IoT ゲームラーニングシステム「クレアキューブ」		
会社・製品紹介	<p>○ 会社概要</p> <ul style="list-style-type: none"> - IoT ゲーム及びオンラインゲームコンテンツ技術を基にした独創的な数学学習デバイスとソリューションを開発する会社 - 韓国 4 件、中国 1 件など韓国の国内外の特許保有 - 教育部長官賞、特許技術賞、発明特許大賞などを受賞 - 韓国の調達庁の革新製品に指定され、韓国全国の公共機関に納品中 - 障害者のための点字キューブ学習システムを開発、研究中 		
	<p>○ Multiple intelligence(多重知能) クレアキューブを見て、聞いて、触りながら 左脳を起こす</p> <ul style="list-style-type: none"> - 算数を聴覚, 触覚, 視覚などの他の感覚と結びつけ、より豊かなイメージに仕上げる (マルチ感覚イメージ) - 「キューブ連想法」で九九と四則演算を生き生きと再現 		
	<p>○ Game learning(ゲームラーニング) 子供たちが自己主導的にすることは「ゲーム」</p> <ul style="list-style-type: none"> - ゲーム的要素で構成された教育玩具 - メタバースで行われるゲームラーニング 		
	<p>○ School mathematics curriculum(教科連携コンテンツ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 教科連携コンテンツにより、算数の基礎を強化 - コミュニティの場を仮想空間で具現 		
製品・サービス イメージ			
			