

「学び」と「福祉」を、デジタルでつなぐ。



TANO は、社会課題解決型思考を学ぶ環境を作ります。



TANOとは

センサーやUI技術を活用し、誰もが直感的に楽しめる測定、リハビリゲーム。提供するコンテンツは300種以上。

年齢や障害を問わず、参加と笑顔を引き出すインクルーシブな仕組みです。



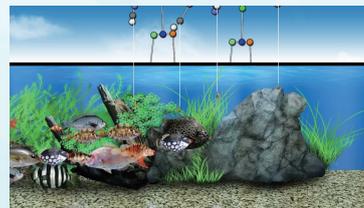
文部科学省「DXハイスクール」[※]採択校でも導入

※ 情報、数学等の教育を重視するカリキュラムを実施するとともに、ICTを活用した文理横断的な探究的な学びを強化する学校

- TANOを使った活用学習
- 新しいコンテンツの発想
- 独自・追加コンテンツ追加
- 施設・自治体との連携



文部科学省WEB「DXハイスクール」



楽しみ作るテクノロジーで社会課題解決

TANOは、教育と福祉を繋ぐ環境をゲーミフィケーションで作る国際的プラットフォームを目指しています。



TANOについてのお問い合わせは

