

遊ぶように、体を育む。
次世代のデジタル運動プラットフォーム

DIDIM

DIDIM（ディディム）とはTwohands Interactive社が開発した拡張現実(AR)型の室内運動プラットフォームです
株式会社batonは2026年1月より、DIDIMおよびDIDIMminiの国内正規販売代理店となりました

お問い合わせ



DIDIM mini 新登場

幼稚園・保育園・児童発達支援・放課後等デイサービスなど向けの新製品

[詳細はこちら](#)

News



2026.3.3

3/20(金祝)・21(土)大阪にて、読売テレビ様のリアルイベント『WELL BE POP』にDIDIM mini体験ゾーンを出展します。



2026.2.13

札幌市立宮の森中学校での実証実験の様子が、北海道通信に掲載されました。



2026.1.31

東京学芸大学小金井キャンパスでの「教育イノベーションフォーラム」にて、DIDIM体験展示をしました。



2026.1.26

QuizKnockを運営する株式会社batonが札幌国際大学と包括連携協定を締結しました。

News一覧



「楽しい」から、体も心も動く

DIDIMとは、床面へのプロジェクションマッピングと、足元のセンサー技術により、インタラクティブな運動をもたらすARデジタル運動プラットフォーム。最大100種類を超えるアプリコンテンツが持つ「楽しさ」と、いつでも運動が始められる「気軽さ」が、さまざまな「子どもたちへのメリット」を生み出しています。

自発的な運動

運動がニガテでも、多様なコンテンツの中で「これならできる」が見つかる

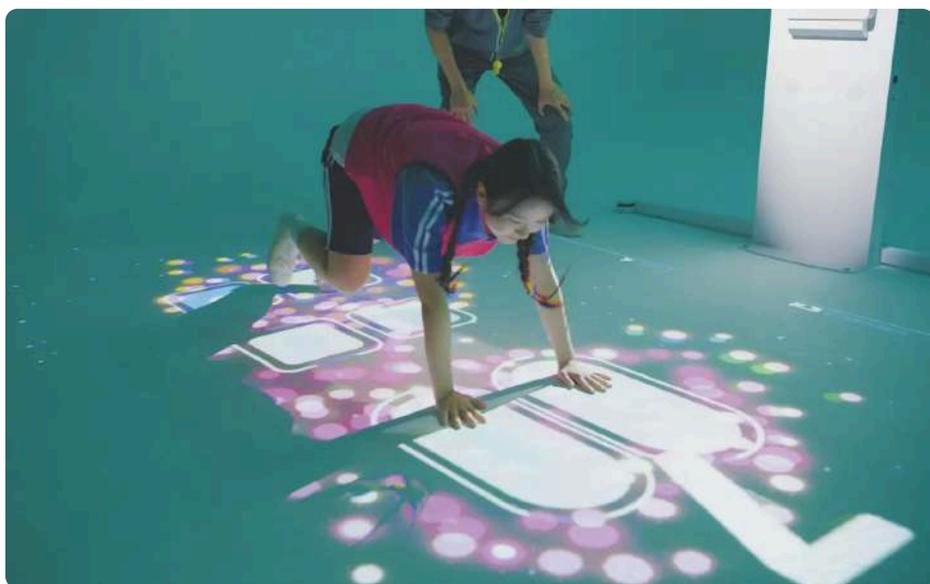
人との関わり

対戦や協力ゲームを通じて、ルールやチームワークの対話が生まれる

体力向上

走力・跳躍力・俊敏性・持久力などの基礎運動能力向上につながる

幅広い活用分野



教育機関での活用

学校や幼稚園・保育園、放課後等デイサービス、学童等での体育授業・休み時間・放課後・部活動で、運動が苦手な子どもでも自然と体を動かす一つの選択肢となります。雨天、酷暑、豪雪でも、冷暖房の効いた屋内の空き教室や共用スペースなどで安全に運動が可能です。立ち幅跳びの自動計測機能や、英単語・数字・記憶・図形認識など、子どもたちの学びを楽しくサポートする頭の体操コンテンツも搭載しています。

事例：大阪市立今里小学校様



実証実験校の先生の声

自発的な運動習慣が身についた

子どもたちの体型変化がみられた

体力テストの向上がみられた

登校が楽しみになった生徒も

※詳細の検証結果は2026年3月以降に発表予定

商業エンタメ施設・市民館

2~4人で気軽に楽しみながら健康的に体を動かすコンテンツ。みんなで盛り上がる最先端の集客施策としてはもちろん、静かな待ち時間の楽しみにもなります。地域のスポーツ健康増進・世代間交流・活性化にもつながります。小さなお子様から、中高生・大学生・カップル・親子・家族・シニアどの層でも楽しめる幅広さ。多数のアーケードゲーム機器をこれ一台に集約しています。



リハビリ・メディカルフィットネス

運動を通じたリハビリテーションや認知症予防、発育・成長促進のために、DIDIMメーカーであるTwohands Interactive社が専門の医療チームとともにアプリを開発。



3つの軸のアプリカテゴリー



エンターテインメントゲーム

2人~6人での対戦型ゲームや、1人で記録を伸ばしていくものなど多彩なミニゲーム



頭の体操

小学生以上には九九・英単語・四則演算、未就学児には絵あわせパズルや時計読みなどの認知能力トレーニング



体カトレーニング

一定時間の中でジャンプ、ステップ、ラダー、ラン、スクワット系の多彩な鍛錬コンテンツ

[アプリ一覧をみる](#)

DIDIMブランド品質と 教育効果

400+

導入実績

世界20カ国以上、400箇所
への導入

8

受賞歴

2026年 CES Innovation
Awards受賞 (※)

ヨーロッパ、アメリカ、アジアなど、世界中で導入済み。数々の世界的な教育・技術賞を受賞し、国際的な品質・安全基準の認証を取得済みです。

※受賞はDIDIM mini



CES Innovation Awards 2026
EdTech category



GEGS Education Awards
2025 Finalist



Best Sports Company of the Year
Korea Sports Promotion Foundation



GESA EdTech Awards
MindCET



Pedagogy Certification
Edtech Impact / UK



ESSA Qualifications for Tier 4
LeanLab Education / US



Best Game of Functionality
Korea Ministry of Culture and Sports



East Asia EdTech 150
by HolonIQ



製品仕様

DIDIM pro (主に小学生以上)



製品名	DIDIM pro
製品サイズ	幅48cm×高163cm×奥42cm (センサー展開時：幅201cm×高163cm×奥42cm)
重さ	54kg
床面投影面積	最拡大時：4.6m × 2.5m ~ 最縮小時：2.3m × 1.3m
設置推奨面積	6m × 4m
プロジェクタ	4000lm, Full HD(1920 × 1080)
センサー数	RiDARセンサー × 2個
アプリ	標準：初期実装72種類 (ゲーム20種 + 頭の体操16種 + 体力36種) プレミアム：初期実装115種類 (ゲーム37種 + 頭の体操27種 + 体力51種) + 追加アップデート

DIDIM mini (未就学児～小低学年)



製品名	DIDIM mini
製品サイズ	幅41cm×高120cm×奥46cm
重さ	35kg
床面投影面積	最拡大時：3.6m × 2.1m ~ 最縮小時：1.8m × 1.05m
設置推奨面積	4m × 3.5m
プロジェクタ	4000lm, Full HD(1920 × 1080)
センサー数	RiDARセンサー × 1個
アプリ	標準：初期実装24種類 (ゲーム8種 + 頭の体操8種 + 体力8種) プレミアム：初期実装94種類 (ゲーム31種 + 頭の体操28種 + 体力35種) + 追加アップデート

[mini 詳細を見る](#)

batonがDIDIMを展開する理由

「楽しい！」から始まる運動を

株式会社batonは、ビジョンである「遊ぶように学ぶ世界」の実現に向けて、遊びと学びをつなげるサービスやコンテンツをつくってきました。QuizKnockをはじめ、「楽しい！」から始まる体験」が人の主体性を引き出すと考えています。

2025年、体育が苦手な小中学生を子に持つ親169名を対象にしたアンケートを株式会社batonで実施したところ、運動が苦手な子のうち、60%以上が「アミューズメント施設や体を動かすゲームは好き」と回答（※）。強いられる運動・競技ではなく、自ら運動したくなる機会をつくることで、子どもたちや多くの人の心身の成長につながると考え、DIDIMの展開を始めました。

01

動機づけ



「楽しい！」エンタメで運動への入り口をつくる

02

継続・探究



「勝つには？」「記録を伸ばすには？」目標達成のための方法を自ずと探究

03

成長



体力向上、健康的な体づくり、自らを伸ばす力につながる

※調査期間：2025年10月3日～10月4日、調査機関：自社調査（Knownsを活用）、調査対象：全国小・中学生の年齢の子どもがいる20代以上の男女、有効回答数：有効回答：169名（※全数407名のうち、お子様の体育授業の好き嫌いの質問で「どちらかといえば嫌い・苦手」「とても嫌い・苦手」を選択した169名）、調査方法：インターネット調査

デジタル運動プラットフォーム「DIDIM」の共同研究



左から) 札幌国際大学地域・産学連携センターセンター長 濱田剛一教授、株式会社baton 代表取締役 衣川洋佑、同大学 大学長 蔵満保幸教授、同大学 基盤教育部 安井政樹准教授

札幌国際大学と包括連携協定

- 2026年1月、株式会社batonは札幌国際大学と包括連携協定を締結
- 同大学 安井政樹准教授とDIDIMを活用したデジタル運動の共同研究を開始
- 先行実証実験として2025年12月から大阪市立今里小学校で、2026年2月からは札幌市立宮の森中学校で、DIDIMの実証実験。教育現場でのDIDIM活用が、運動への意欲や汗を流す楽しさにつながるかを検証。



札幌国際大学 基盤教育部 教職センター

安井 政樹准教授

- 「学びは“させられるもの”ではなく、“楽しむもの”。勉強が得意でなくても、好きなことを見つけた瞬間に大きく伸びる子どもたちの可能性を、どう引き出すかが大切」。こうした安井准教授の考え方に、株式会社batonも強く共感し、今回の包括連携へとつながっています。
- プロフィール
 - 20年間小学校の教諭経験
 - 2022年4月から現職
 - 研究：AI・ICT活用した教育の充実・子ども支援・教員支援・インクルーシブ教育による共生社会の実現
 - 文部科学省学校DX戦略アドバイザー
 - デジタル庁デジタル推進委員
 - 教育テレビ番組の監修多数

遊びと、学びを、つなげたい。



お見積り・導入に関するご相談など、お気軽にお問い合わせください。
代理店加盟を検討の方も下記のフォームからお問い合わせください。

お問い合わせ

- 株式会社baton イノベーション推進チーム
- メールアドレス: Innovation@baton8.com
- 企業ウェブサイト: <https://baton8.com/>

©baton inc.