

STEAM教育分野の通信教育「ワンダーボックス」がBabyTech® Award Japan 2020で優秀賞を受賞。

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）は、STEAM教育領域の通信教育「ワンダーボックス」が、BabyTech® Award Japan 2020 powered by DNP 大日本印刷（以下 BTAJ2020）「学びと遊び 部門」で優秀賞を受賞いたしましたので、お知らせします。



• BTAJ2020審査委員からのコメント

「商品開発が、こどもの実際の反応を観察して行われていることは納得性がある。アプリも完成度は高い。連続してやりすぎないように休憩時間を設定するなどきめ細かい。小学館とのコラボも楽しみ。」

「今話題の非認知能力を高めるため要素が含まれ、将来性は非常に高い。steam教育をデジタルでもアナログでも体験できるところも魅力である。従来の教えるから考えるという時代の流れに乗っている教材であると思う。」

「今の時代にあっている。本人の意欲、可能性を広げてくれるし、クリエイティブなことが気付けば学べていそう。プログラミングは、ぜひ学んで貰いたいが、親がまず分からないので、ありがたいシステム。」

• BTAJ2020とは

IoT・ICT技術で育児をより安全安心、効率化をもたらす商品・サービスをベビーテックと呼び、近年欧米で拡大を続けています。ここ日本でも、保育事業所での園児や従業員管理、健康状態管理などに有用であるとの評価のもと導入がはじまっており、今後ますます関心が高まっていく分野です。

日本唯一のベビーテック専門メディア「BabyTech.jp」を運営する、株式会社パスマイルは昨年、国産ベビーテック商品やサービスを表彰する国内初のイベント「BabyTech Award Japan 2019」を開催。25社30商品のエントリーを受け、6部門で大賞と優秀賞を選出。多くの反響を得ました。本年も「BabyTech® Award Japan 2020」として開催し、この分野の認知の向上と市場の拡大、プレイヤーの新規参入増加を目指してまいります。2020年9月17日、冠スポンサーに大日本印刷株式会社が決定し、イベント名称が「BabyTech® Award Japan 2020 powered by DNP 大日本印刷」となりました。

- ワンダーボックスについて 公式HP: <https://box.wonderlabedu.com/>



ワンダーボックス
WONDERBOX 4-10歳対象

わくわく詰まった 自由なまなび

ワンダーボックスは、毎月届くキットとアプリを
組み合わせて学ぶ新しい家庭学習教材です。
新世代の学びとして注目されている「STEAM」教育分野の学びで、
「感じて、考えて、作り出す」体験を通して自分らしく生きるための土台となる
感性や思考力が自然と育っていきます。

ハテナンパズルノート
ペーパーボール

2020年4月にスタートしたワンダーボックスは、毎月届くキット（パズルやワークブックなど）と、専用アプリを組み合わせて学ぶ、STEAM教育領域の新しい通信教育サービスです。常に10種類程度のコンテンツで構成され、プログラミング、アート、ボードゲーム、パズルなど、多種多様なテーマから子ども自身が興味関心に沿って自由に学ぶことができます。

既存の通信教育のように、教科学習の補助教材ではなく、子どもの意欲を引き出し、感性と思考力が自然と育っていくことを目的とした教材です。多くのコンテンツが、ゆるやかな誘導を経て、最終的には正解のない自由な創作に行き着くように設計されています。

サービス開始から僅か半年余りで、キッズデザイン賞、グッドデザイン賞、BabyTech® Award Japanなど、数多くのアワードを受賞。教材としてのデザインやクオリティに高い評価をいただいております。

• 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

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