

デジタル教材として初選出！STEAM教育領域の教育プログラム 「ワンダーボックス」が、人気育児雑誌が選ぶ子育てアワードを受賞。

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、デジタルとアナログを組み合わせたSTEAM教育領域（※）の教育プログラム「ワンダーボックス」が、「第14回ペアレンティングアワード モノ部門」を受賞しましたのでお知らせいたします。同アワードは「kodomoe」「ゼクシィBaby」等の人気育児雑誌による子育て関連アワードです。10年以上の歴史の中で、デジタルを活用した教材の選出は初となります。



● ペアレンティングアワードとは

『日本の子育てが元気であるために！』

「kodomoe」「ゼクシィBaby」「FQKids」等の人気育児雑誌により運営される子育て関連アワードです。その年に話題を集めた「子育てにまつわるトレンド（ヒト・モノ・コト）」を表彰、その業績を讃えることで、さらなる発展を促し、日本がもっと子育てしやすい国になることが目指されています。過去には、赤ちゃんの命を救う「母乳バンク」、家族型ロボット「LOVOT」、ペダルなし二輪車の「ストライダー」など、幅広い分野で子育てを支援する革新的なサービスが紹介されています。



- 「ワンダーボックス」受賞ポイント



「ワンダーボックス」は、毎月届くデジタルとアナログを組み合わせた教材を通じて、子どもの地頭力を育てる、全く新しい教育プログラム。プログラミングやアートといった、今注目されているSTEAM教育分野（※）で、子どもたちの「学ぶ楽しさ」を引き出した点を評価され、「第14回ペアレンティングアワード モノ部門」を受賞いたしました。

（※）STEAM（スティーム）教育とは、Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学）、Art（芸術）、Mathematics（数学）の頭文字をとった言葉で、理系＋アートの教育領域を指します。欧米の教育政策で提唱され、近年は日本の教育改革においても重視されている概念です。

- ワンダーラボ代表 川島慶のコメント

授賞式当日は、ワンダーラボ代表・川島が登壇し、「この度は、素敵な賞を受賞させていただき、大変嬉しく思っております。弊社は、世界中の子どもが本来持っている知的なわくわくを引き出すことをミッションにしています。ワンダーボックスも、子どもたちが遊ぶように学び、その様子を見て保護者の方も笑顔になれるサービスにしていきたいと思っています。」と受賞の喜びを語りました。

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

あそぶように まなぶ子になる。

ワンダーボックス
WONDERBOX

4-10歳対象



2020年4月にスタートしたワンダーボックスは、デジタルとアナログの組合せにより、子どもの「思考力・創造力・好奇心」を育てるSTEAM領域の教育プログラムです（対象年齢：4～10歳）。プログラミング、アート、ボードゲーム、パズルなどのあそび感覚の教材で、これからの時代に求められるSTEAM領域の基礎能力を培うことができます。

サービス開始から、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教育領域の新しい教育プログラム「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://prt看imes.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/>

シンクシンク公式HP

<https://think.wonderlabedu.com/>

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>

JICA 「子どもたちに質の高い学びの機会を カンボジア」

https://www.jica.go.jp/publication/mundi/202008/202008_04.html

TBSの番組「スマホで参加！生放送で思考力バトル ザ HIRAMEKI」にワンダーラボが全問題を提供

<https://www.tbs.co.jp/the-hirameki/>

テレ朝news「デジタル×アナログ “考える力” 高める次世代教育」

https://news.tv-asahi.co.jp/news_economy/articles/000208159.html

XD 「子どもは何に目を輝かせる？ 知育アプリ『シンクシンク』生みの親が語る、世界に届く学習体験」

<https://exp-d.com/interview/10217/>

- 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 広報担当：池田、瑞慶覧（ずけらん）

メールアドレス: marketing@wonderlabedu.com

ワンダーラボ株式会社のプレスリリース一覧

https://prt看imes.jp/main/html/searchrlp/company_id/12970
