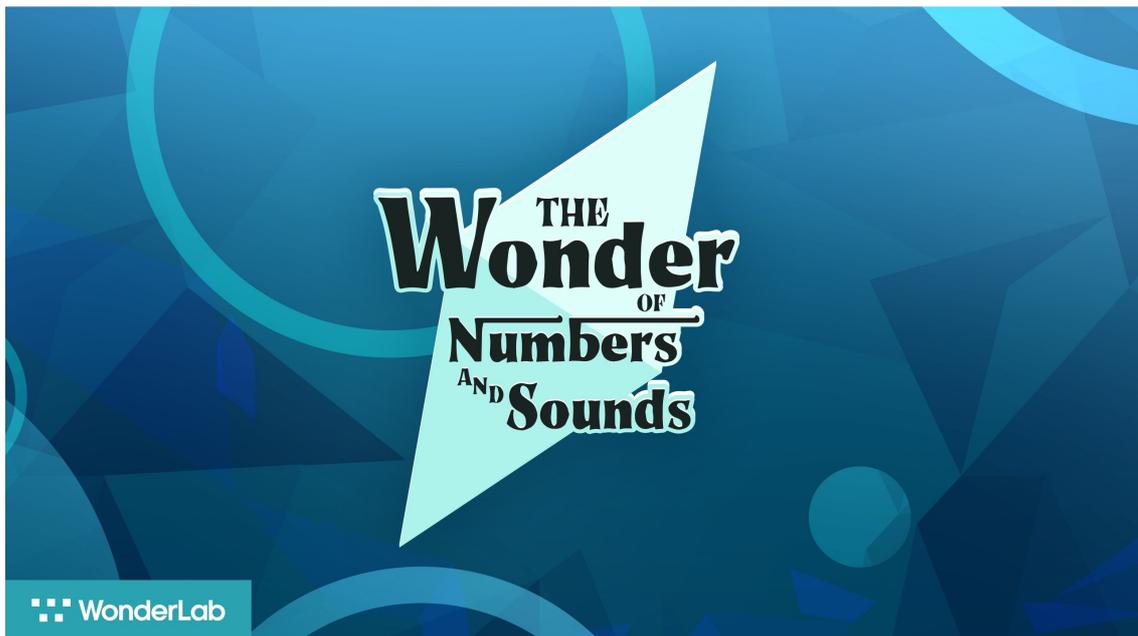


数学×アート×VRで最先端の学びを。ワンダーラボが初のVR教育ゲーム「The Wonder of Numbers and Sounds」を配信

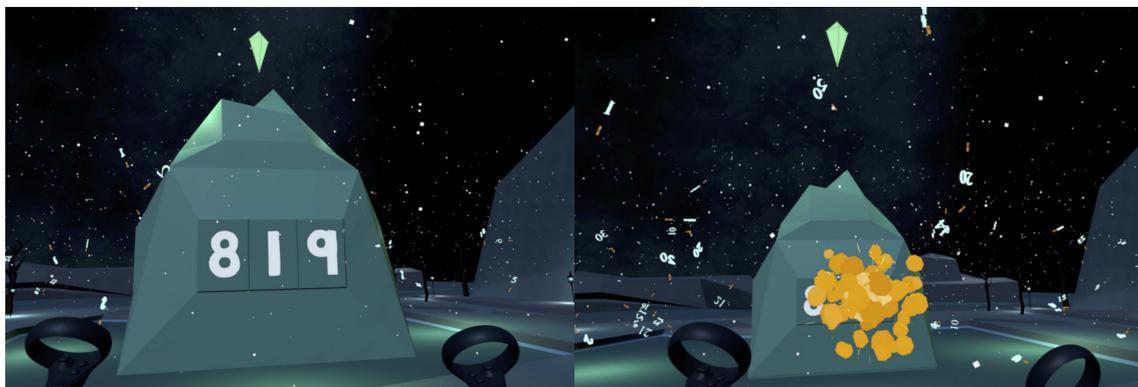
ワンダーラボ株式会社（本社：東京都文京区、代表取締役：川島 慶、以下「ワンダーラボ」）は、150ヶ国200万ユーザーが利用する知育アプリ「シンクシンク」や、国内で多くの保護者から支持されるSTEAM教材「ワンダーボックス」を開発・提供する教育テック企業です。ワンダーラボはこの度、新たなVR教育ゲーム「The Wonder of Numbers and Sounds」（ザ・ワンダー・オブ・ナンバーズ・アンド・サウンズ）をリリースしました。数学・アートなどのデジタルコンテンツで数々の賞を受賞する当社による初のVR作品となります。

(<https://www.oculus.com/experiences/quest/3875392945870370/>)



• The Wonder of Numbers and Soundsについて

「The Wonder of Numbers and Sounds」は、Meta社のVR端末「Meta Quest」で楽しむことができる数学×アート×VR教育ゲームです。算数・数学の基礎である四則演算を身体を動かしながら、VRで「体感」できる新感覚のゲームです。



アプリストアでの紹介文：

「数字」と「音」の不思議な世界へようこそ。「The Wonder of Numbers and Sounds (WoNaS)」は、足し算と割り算を駆使して、冰山を削っていくVR計算ゲームです。数字が浮かび、心地良い音が鳴り響く銀世界。その中心には数字が刻まれた冰山。あなたは、浮かんだ数字を冰山にぶつけて、刻まれた数字を”1”にすることを目指す。刻まれた数字を”1”にした先に、あなたが数字で奏でた音楽が…。

ゲームの目標：

- ・制限時間5分以内に、氷山に刻まれた数字を”1”にしよう

この世界のルール：

- ・2~30の数字が宙に浮かんでいる（30を超える数字は消える）
- ・氷山に刻まれた数字をその約数で撃つと、数字が割られ、氷山は小さくなる
- ・浮かんでいる2つの数字を両手に掴み、ぶつけると数字は足される
- ・浮かんでいる数字の約数を掴んで撃つと、その数字で割られる
- ・あなたは、この世界の数字と音に隠された関係に気づけるか？

VRで「数字」と「音」の不思議な世界を、ぜひお楽しみください。

▼The Wonder of Numbers and Sounds

※本ゲームは「テスト版」です。アプリストアで「審査中」と表示されますが、問題なくご利用いただけます。ダウンロードページはこちら。

<https://www.oculus.com/experiences/quest/3875392945870370/>

※本VR教育ゲームのご利用には、VR端末「Meta Quest」が必要です。中学生以上の方にご利用いただけます。

• 開発の意図について

ワンダーラボは、「世界中の子どもたちが本来持っている知的なわくわくを引き出す」というミッションを掲げる会社です。その時代ならではの技術や素材を生かして、子どもたちの学ぶ意欲を引き出す、新たなわくわく教材コンテンツの創出を追求しています。

これまで当社は、スマホ・タブレット向けのアプリ教材や、ワークブック・トイなどのアナログ教材を幅広く開発してきました。また過去には、タブレット・アプリ・アクリルパネルの組み合わせによるアート作品「Hypocycloid（ハイポサイクロイド）」を制作し、2019アジアデジタルアート大賞展FUKUOKA インタラクティブアート部門に入賞しています。

今回は、高い没入感を体験できるVRの特性をいかし、数学・アートのおもしろさ、美しさを新しい角度から届けたいという思いから、「The Wonder of Numbers and Sounds」の制作に至りました。

• ワンダーラボ株式会社について

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 EdTechs 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、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)。2020

年7月には株式会社小学館(*8)、2021年3月には株式会社旺文社ベンチャーズ、EduLab Capital Partnersから、合計3.1億円の資金調達を実施いたしました(*9)。

(*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>

(*8) <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000060.000012970.html>

(*9) <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000069.000012970.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

メールアドレス: marketing@wonderlabedu.com

当プレスリリースURL

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000082.000012970.html>

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