

# WonderBox

めりいとハチくんと拓く「感性と思考」の物語

 遊びが、一生モノの学びに変わる。

---

# はじまりの合図

こひつじのめりい & タコのハチくん

めりい

進行役のひつじさん



ハチくん

挑戦者のタコくん

# 読者が目指す未来

## 「自ら考える」を当たり前

親が願うのは、子どもが「答えのない問い」を楽しみ、自分だけの答えを創り出せる力。誰かに教えられるのではなく、ワクワクしながら自走する学習習慣を手に入れる未来です。

## クリエイティブな自信

「自分には何かを作れる力がある」という確信。日々の遊びの中で成功と失敗を繰り返し、思考のしなやかさと自己肯定感を育みます。

# 現状の課題：消えない不安



## 受動的なメディア時間

ただ動画を見るだけの時間。タブレットが「消費」の道具になり、思考の芽を摘んでいないかという不安。



## 詰め込み教育の限界

暗記や反復練習だけでは、これからの時代に必要な「創造性」や「問題解決能力」が育たないという焦燥感。



## 親のサポート疲れ

「勉強しなさい」と言い続ける毎日。知育教材を準備する余裕もなく、子どもの成長の機会を逃している罪悪感。

# 気づいていない潜在ニーズ

**Little hands, big imagination.**

**Scoop, pour,  
and learn!**

**Strengthens fine  
motor skills**

**Regulates big  
emotions**

**Creativity &  
Imagination**



## 「作る側」に回る快感

子どもが本当に求めているのは、与えられたパズルを解くことではなく、自分だけのパズルを「作る」体験です。

**Sense of Wonder:** 目の前の現象に「なぜ？」と驚き、それを形にしたいという根源的な欲求。それこそが、将来の主体的な学びを支える真のエネルギー源なのです。

---

# 未来を変える魔法の鍵

デジタル × アナログの思考体験

# ワンダーボックスの仕組み

## 感性と思考を刺激する二重奏

毎月届く「トイ教材」での試行錯誤と、アプリでの「デジタルな探究」。この両輪が、感性と思考を同時にアップデートします。

**プロの設計：**算数オリンピックの問題作成チームなどが手掛ける「質の高い問い」が、子どもの知的好奇心を限界まで引き出します。



The advertisement features a green and white background with the 'BABYTECH' logo and a cartoon character in the top right corner. The main text reads 'WONDERBOX 未来を生きぬく「頭のよさ」が育つ ワンダーボックス'. Below this, it says 'わくわく引き出す、アプリとキットの組み合わせ。' and '4歳~10歳を対象に、デジタルとアナログを組み合わせたSTEAM教材を毎月お届けします。'. Two boxes are shown: a red one for 'アプリ教材' (Digital教材) and a green one for 'キット教材' (Kit教材). The bottom text is '理数力×創造力を育むSTEAM教材'.

BABYTECH

ワビーテックのトリセツ

WONDERBOX 未来を生きぬく「頭のよさ」が育つ  
ワンダーボックス

わくわく引き出す、  
アプリとキットの組み合わせ。

4歳~10歳を対象に、デジタルとアナログを組み合わせた  
STEAM教材を毎月お届けします。

アプリ教材  
デジタルならではの  
約10種類の教材を毎月更新

キット教材  
3種類の教材を月に1回、  
ボックスで自宅にお届け

理数力×創造力を育むSTEAM教材

# 成長を最大化する「納得」の比較表

項目	みんなの体験談	親の視点・喜び	未来の物語の変化
デジタル・アナログの融合	「アプリで考えて、キットで形にするのが楽しい！」	タブレット時間が「創作の時間」に変わった。	受動的な消費から能動的な創造へ
毎月届く驚き	「箱が届くと家中がお祭り騒ぎになります。」	準備の手間なく、最高級の知育体験が届く。	「次はなに？」と期待する自走力
プロの教材設計	「教えなくても勝手に考え始めて驚いた。」	「勉強しなさい」と言わずに済む心の余裕。	教えられる教育から自ら見つける教育へ

## ハチくんの物語

ハチくんは、最初は「どうせできない」と腕を引っ込めていました。でも、ワンダーボックスの箱を開けた瞬間、その色は輝き始めました。

デジタルの中の生き物を自分の手で作ったキットで動かす。その「できた！」の連続が、彼の腕を大きく広げ、未来を掴む力へと変えていったのです。

600 × 400

# 読者の物語がこう変わる



## 「失敗」が喜びに

「うまくいかない」ことを面白がる強さが身につきます。試行錯誤を楽しみ、何度も挑戦する粘り強さが育ちます。



## 独自の表現力

決められた正解ではなく、自分だけの作品や考え方を誇れるようになります。それは一生モノの「武器」になります。



## 親子の対話が変わる

「何点だった？」ではなく「どうやって思いついたの？」という会話。子どもの発想に驚き、共に喜ぶ豊かな時間が訪れます。

“ 未来は予測するものではなく、自ら創り出す  
ものです。 ”

—こひつじのめぐりいより

# 物語のつづきを、ここから。

感性と思考を育む、新しい扉を開けよう。

<https://box.wonderlabocorp.com/>

めりい & ハチくん：「掲示板で感想を待ってるよ！」

# Image Sources



[https://www.lattooland.com/cdn/shop/files/Rainbow\\_Rice\\_Activity\\_Kit\\_for\\_Creative\\_Minds.jpg?v=1733563537](https://www.lattooland.com/cdn/shop/files/Rainbow_Rice_Activity_Kit_for_Creative_Minds.jpg?v=1733563537)

Source: [www.lattooland.com](http://www.lattooland.com)

---



<https://i.ytimg.com/vi/9AFU32fPCdY/maxresdefault.jpg>

Source: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)