

6歳~
小学生

WONDERBOX 10月号

Vol. ジーア グウィッチ

教材紹介

STEAM領域のパラエティ豊かなテーマをお届け

キット



アプリで遊びの幅が
ぐっと広がる!

ペーパーラボ



PAPER LABORATORY

ペーパーラボ



M ペーパー実験トイ教材

謎解きを楽しみながら紙を折る/切る面白さを体験することを狙いとした教材です。謎解きだからこそ、「どうしてそうなるのか?」への想像力が引き出されます。

作った問題を
ハテナンに送ろう!

ハテナンの
パズルノート



M 平面認識・数的処理

数字の順番通りにつなぐだけでなく、線同士がぶつからないように試行錯誤することを通して、論理的思考力が育まれます。



M 論理・試行錯誤

限られた手数で目的を達成できるよう、ゴールまでのルートを手を動かして考えることで思考力が育まれます。

問題Pick Up!



指示に従うだけでなく発想力が問われる「謎解き」。紙を折り返した時の重なりを意識することで自然と空間認識力が育まれます。



かさねてクリア

M クリアシート図形教材

「透ける」「重ねられる」クリアシートの特性を活かした教材です。図形から模様ができる成り立ちから図形認識力を自然と育みます。

アプリ



STEAM領域の教材で引き出される力

S Science
サイエンス
現象への好奇心
探究心

T Technology
テクノロジー
問題解決力
創造力

E Engineering
エンジニアリング
課題発見力
論理的思考力

A Art
アート
発想力
感性

M Mathematics
算数・数学
論理性
数的処理力
空間・平面認識力



🧪 ケミーの
じっけんマップ

S 化学実験

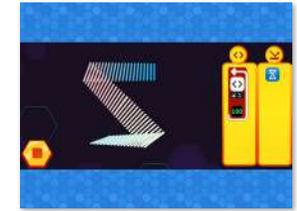
テーマは「コップと茶碗」。草や土など無人島でも手に入る材料で試行錯誤し、発見から新たな興味を引き出される体験をお届けします。



🎮 コードアドベンチャー★

T プログラミング基礎

分野ごとに別れた「まち」で、プログラミングの基礎(繰り返し、if文、関数、変数など)を総合的に学びます。



🎮 コードクラフターズ★

T プログラミング応用

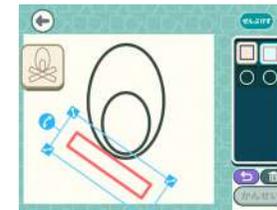
テーマは「メディアアート」。図形の繰り返しの基礎(繰り返し、if文、関数、変数など)を総合的に学ぶことで、感性と変数の感覚を培います。



🍵 ずっこけびじゅつかん

A ストーリー制作

「2コマ漫画」のオチを考え描くことで発想力や表現力が育ちます。今月号のお題は「ペリカン」「やかん」「しゅうかく」。



🌐 ピクタネット

A 図形創作

○・△・□・ーの4種類の図形だけを使って、お題を完成させます。図形を自分の手で回転・拡大縮小することで図形への理解が深まります。



🧩 シンクシンクプラス

M 立体・数理パズル

立体の切り口の形を考へることで空間認識力を育む「一刀両断」。紙では難しい立体問題をアプリだからこ自分で動かして理解できます。



🏰 バベロンプラス

M 平面認識・試行錯誤

テーマは「回転脱出ブロック」。限られたスペースのどこで回転するか、ブロックの形から論理的に詰めることで思考力が育まれます。



🏝️ アトリアス

M 数理思考文章題

図形認識力を育む「直角三角形分け」。一見複雑な形をシンプルな図形の集まりに分解することは多くの図形問題で助けになります。



🎲 たいせんボードゲーム

M 戦略ボードゲーム

テーマは「スターキャッチャー」。相手の取りたいマスを探しながらより多くの星を集めることで、臨機応変な思考力が育まれます。

★「コードアドベンチャー」「コードクラフターズ」は、学年と経験を考慮した出題を行なっています。表示されていない場合もあります。ご了承ください。