

4歳~  
年中・年長

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

紙から様々な形が生まれる驚きと楽しさを味わえる「折り紙」が題材です。「この形はどうやって作るんだろう?」という観察力と発想力を引き出す問題を取り揃えています。

### 問題Pick Up!



折り方の説明をあえて最小限に留め、図を観察して折り方を推測することを促しています。試行錯誤の中で空間認識力が育まれます。

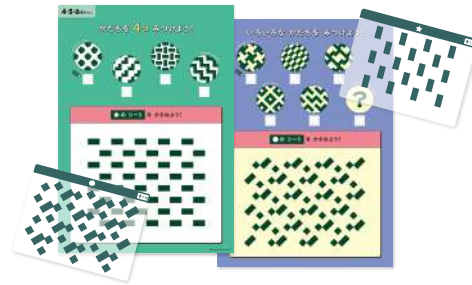
## ハテナヤンのパズルノート

M 平面認識



矢の軌道を考えることで直線の感覚を育む問題です。「まっすぐ」を正確にイメージできることは、多くの図形問題で求められる力です。

作った問題を  
ハテナヤンに送ろう!



## 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



まねっこ  
トレジャーハント

S 生物の特性

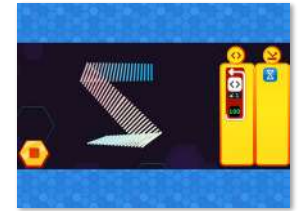
テーマは「洞窟の冒険」。岩やめぐるみ等の障害物を動物の特徴を真似して通り抜けて、動物の身体の仕組みへの興味を引き出します。



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

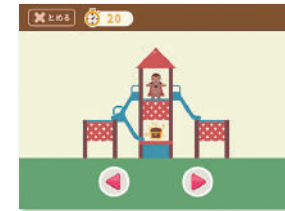
テーマは「メディアアート」。図形の繰り返しの回数や軌跡をコードブロックで制御し模様を作ることで、感性と変数の感覚を培います。



ピクトロボ

E ロボット設計

テーマは「コイン」。コインが箱に収まるように、溜め込んだり受け流したり臨機応変に役立つ形を試行錯誤し、問題解決力を育みます。



ジュニアランド★

M 思考力入門

タブレット操作の導入教材。直感的にルール理解ができる思考力問題で、タップやドラッグなどの基本操作や思考の基礎が身につきます。



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え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

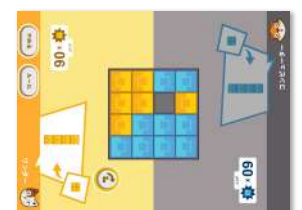
テーマは「回転脱出ブロック」。限られたスペースのどこで回転するか、ブロックの形から論理的に詰めることで思考力が育まれます。



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「かさねミノ」。ブロックを置く場所、相手の次の形等の条件を比較しながら自分の色を増やす中で、戦略性が育まれます。

★「ジュニアランド」「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。