

4歳~  
年中・年長

WONDERBOX 3月号

# vol.ラピスラズリ

## 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

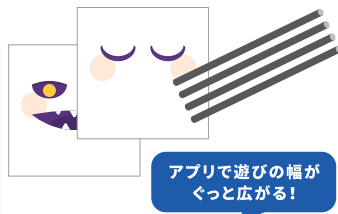
おすすめ!

## タコせんちよう



### A 物理実験トイ教材

タコ船長と一緒に、物理現象に親しみます。アクリルスタンドを使った実験も、ストーリー漫画の導入で自然と取り組みます。慣性や表面張力といった身の回りにある不思議な現象にふれてみましょう。



アプリで遊びの幅がぐっと広がる!



### まねっこトレジャーハント

#### S 生物の特性

岩や川等の障害物を、その場に合った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

分野ごとに分かれた「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

ハンバーガーという身近な例で「順次処理」に親しむ教材です。完成形がどうなるか頭の中で想像しながらコードを組む練習になります。



### ミエールのへんてこミュージアム

#### A 五感の視覚化

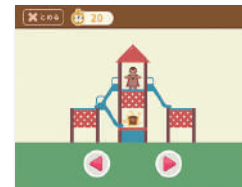
テーマは「匂い」。架空の飲み物の匂いを、スタンプの色・形で視覚的に表現することを通して、感性を育てます。



### そっくりさがし

#### A 抽象化・多角的視点

異なる2つの絵から共通点を見つけます。様々な視点で物事を因数分解し抽象化することで、「一を聞いて十を知る」応用力が育まれます。



### ジュニアランド★

#### M 思考力入門

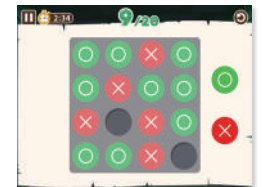
タブレット操作の導入教材。直感的にルール理解ができる思考力問題で、タップやドラッグなどの基本操作や思考の基礎が身につきます。



### シンクシンクプラス

#### M 立体・数理パズル

立方体の欠けた部分を補う「パーフェクトキューブ」。空間認識力を育みながら、ぴったりはまったときの達成感を味わえる教材です。



### バベロンプラス

#### M 空間認識・論理

論理的思考力を育む「4つならべないで」。縦横斜めのそれぞれのマークの並び方の兼ね合いから、一つずつ詰めて考える教材です。

## ハテナヤンのパズルノート

### M 空間/平面認識・試行錯誤

今月のテーマは「パズルだいぼうけん」。様々な方向性のパズルを3テーマ詰め合わせて、今までの思考力パズルのおおらいをしましょう。



作った問題をハテナヤンに送ろう!

### Event - イベント -

## てづくりかたづけブロック



### M 数理パズル作問イベント

紙で作ってアプリで遊べる! 図形センスと思考力を育む「かたづけブロック」の問題を作る教材です。他の子が作った問題も遊べます。

## とばせ! フライングロボ

### S 飛行体制作キット

シートのかたちを工夫して、飛び方の違いを観察する教材です。紙で手軽に試行錯誤しながら、空気抵抗等の物理的な現象に親しめます。



## STEAM領域の教材で引き出される力

<b>S Science</b> サイエンス	<b>T Technology</b> テクノロジー	<b>E Engineering</b> エンジニアリング	<b>A Art</b> アート	<b>M Mathematics</b> 算数・数学
現象への好奇心 探究心	問題解決力 創造力	課題発見力 論理的思考力	発想力 感性	論理性 数的処理力 空間・平面認識力



### アトリアス

#### M 数理思考文章題

図形の特徴に親しむ「切った折り紙」。折ってから切ることで、展開したときの模様が複雑になる不思議さにつれられます。



### たいせん! ボードゲーム

#### M 戦略ボードゲーム

テーマは「かさねロミノ」。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。