

6歳~  
小学生

WONDERBOX 3月号

# vol.ラピスラズリ

## 教材紹介

STEAM領域のバ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めます。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。



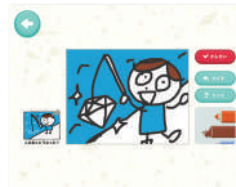
アプリで遊びの幅がぐっと広がる!



#### S ケミーのじっけんマップ

##### S 化学実験

テーマは「金属の抽出」。素材と技の組み合わせを試行錯誤し、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。



#### M 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。今月号の話題は「ひるね」「つり」「てつぼう」。

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



#### T 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。



#### T 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。



#### A そっくりさがし

##### A 抽象化・多角的視点

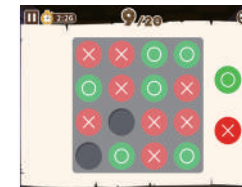
異なる2つの絵から共通点を見つけます。様々な視点で物事を因数分解し抽象化する事で、「一を開いて十を知る」応用力が育まれます。



#### M シンクシンクプラス

##### M 立体・数理解パズル

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



#### M バベロンプラス

##### M 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。



#### M アトラニアス

##### M 数理思考文題

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、展開したときの横線が複雑になる不思議さにふれられます。

## ハテナヤンのパズルノート



6歳~  
1-2年~

#### 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さらいをしましょう。



作った問題をハテナヤンに送ろう!



8歳~  
3-4年~

#### M 平面認識・論理

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さらいをしましょう。

### Event - イベント -

#### てづくりかたづけブロック



#### M 数理解パズル作問イベント

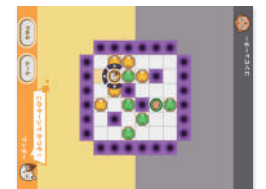
紙で作ってアプリで遊べる! 図形センスと思考力を育む「かたづけブロック」の問題を作る教材です。他の子が作った問題も遊べます。

## 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。



#### V たいせん! ボードゲーム

##### M 戦略ボードゲーム

テーマは「テレポータル」。ワープをうまく使って相手の邪魔をしながら自分の色の宝石を3つ並べることを通して思考力を培います。

★「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。