6歳～
小学生

WONDERBOX 6月号

vol.アメシスト

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

問題Pick Up!

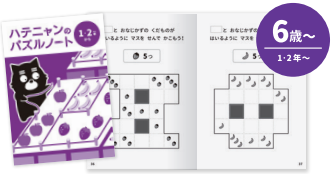
「解けそうで解けない」知恵の輪に、柔軟な発想で取り組んでみてください。自分で考え、観察することで、知恵の輪に込められたアイデアの面白さを味わう感性が育まれます。

M ひも実験トイ教材

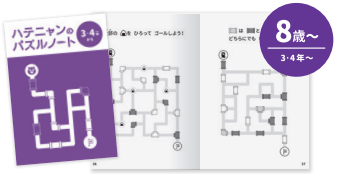
ひもを使った謎解きや「知恵の輪」で、手を動かしながら考えることで楽しく思考力を育みます。自在に変形する「ひも」が作り出す結び目の不思議さが発想力を引き出します。

ハテニャンのパズルノート

作った問題をハテニャンに送ろう!



6歳～ 1・2年～



8歳～ 3・4年～

M 数的処理・論理

果物のセットを作る「ぴったりセット」。「足して幾つになるか」という数量感覚と、「条件に合うように区切る」図形センスを培います。

M 平面認識・論理

白と黒のパイプを交互に通る「パイプ迷路」。「黒の次は必ず白」とルートを絞りながら効率的に考える思考力を楽しく培います。

ビッグペーパー

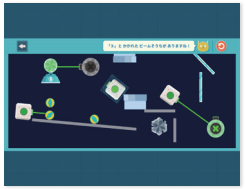
M 巨大パズルペーパー

今月のテーマは「池」。紙の大きさ自体のわくわくを活かし、様々なキャラクターと思考力問題に取り組むことで、発想力が引き出されます。

アプリ

STEAM領域の教材で引き出される力

S Science サイエンス	T Technology テクノロジー	E Engineering エンジニアリング	A Art アート	M Mathematics 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



テクロンとひみつのけんきゅうじょ

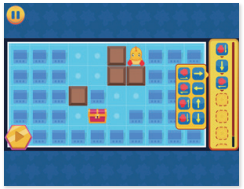
S 物理実験

光の反射をアプリで感覚的に学びます。鏡等の光の軌道を変える装置を自分で動かしてみることで、細やかな変化を体感できます。

ミッションハンター

S 観察・探索

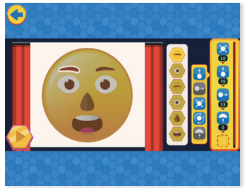
テーマは「重さ」。ミッションに沿って自分で見つけたものを撮影することで、自ら探究する自主性と感性を育みます。



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

顔のパーツの場所、サイズ、傾き、曲がりの度合いを「変数」によって制御することで、プログラミングで「へんがお」を作ります。

アプリで遊びの幅がぐっと広がる!

そっくりさがし

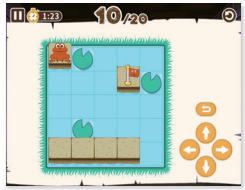
A 抽象化・多角的視点

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。

シンクシンクプラス

M 立体・数理パズル

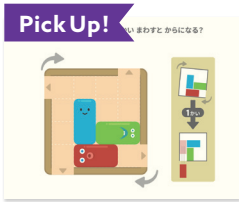
立体の断面から全体像を想像する「りったいスキャン」。自分で断面の位置を動かしながら考えることで、立体への理解が深まります。



バベロンプラス

M 平面認識・論理

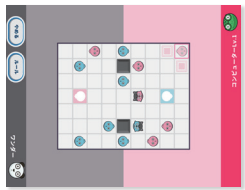
乗った向きで真っ直ぐ進む葉っぱでゴールを目指す「はっぱのりかえる」。行けるルートを論理的に考えることで思考力が培われます。



アトラニアス

M 数理思考文章題

箱を回して中のブロックを出す「くるくる何回?」。重力に従ってブロックがどう動くかイメージすることで、空間認識力が育まれます。



たいせん!ボードゲーム

M 戦略ボードゲーム

テーマは「チキチキダッシュ」。ゴールまでひよこを持っていくか、相手のひよこを狼で減らすか、駆け引きを通して思考力を育みます。

★「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。