

— 4歳児の活動の例 —

『スーパーサイズにしよう!』

物の大きさを比較したり、長さを計測したり、分類したりすることを通して、数学的なものの味方や考え方の基礎をやし養います。



『うごかしてみよう!』

生活の中に登場する乗り物や建設機械などのモデルを組み立てながら、大きさの予測や目的にあった機能を考えるなど、エンジニアリングの基礎となるレッスンを展開します。



『ゆうえんちをつくろう!』

遊園地の乗り物というテーマを通して、歯車の仕組みや原因と結果などの物理の原理を学び空間的認識力を高めます。ごっこ遊びを通して、コミュニケーション力や社会性も高めていきます。



—5歳児の活動の例—

Inventor

『あんでいしたこうぞう』

さまざまな構造のモデルを組み立てながら、物が立つ仕組み、重力やバランスなどの物理的な視点から、安定のための基本構造を学びます。



『ふしぎないきものたち』

高さや長さなどの概念、対称図形やバランス、組み合わせや確率といった数学的な概念を学び、論理的思考力や分析力を養います。



World of Coding 1

『You Can Do It やってみよう』

日常生活のシーン設定の中で、問題を小さなパーツに分解し、プログラムのテストとデバッグのプロセスを体験します。



『マイ コミュニティ』

日常生活のシーン設定の中で、問題を小さなパーツに分解し、プログラムのテストとデバッグのプロセスを体験します。

