



年間の教材ラインナップイメージ

4歳～ 年中・年長

	Month 1st はじめてボックス	Month 2nd セカンドボックス	Month 3rd	Month 4th	Month 5th	Month 6th	Month 7th	Month 8th	Month 9th	Month 10th	Month 11th	Month 12th
S Science 科学	物理実験 風	物理実験 熱	物理実験 水	物理実験 光								
	生物の特性 動物の特徴1			動物の特徴2								
T Technology 技術	プログラミング基礎 順次処理	プログラミング基礎 繰り返し	プログラミング基礎 変数	プログラミング基礎 条件分岐	プログラミング基礎 メッセージ							
						関数						発展問題
E Engineering 工学	ロボット設計 お掃除ロボ	お題に沿ったロボット設計を通して、課題発見力を引き出します			飛行ロボ	回転ロボ						
	五感の視覚化 音の視覚化 匂いの視覚化	色彩1 色彩2 色彩3			共通点探し							1年間基礎を学んだあと、もしくは小学生になると「プログラミング応用」が登場!
A Art 芸術	色彩感覚 抽象化・多角的視点											
	思考力入門 思考力基礎 思考力応用	易しい思考力問題で、操作性を習得するとともに他教材への導入を背中押し	100種類以上の思考力問題から毎日3つの問題に挑戦									
M Mathematics 数学	数理思考 文章題 戦略 ボードゲーム オンライン協力パズル	オリジナルのボードゲームで思考力の真剣勝負										

毎月  
約10教材



アプリ教材

毎月  
3教材



キット教材



キット教材と一緒に使えるアプリ教材も毎月2教材お届け

思考力ワークブック	Month 1-2 M 6つのじりら シールを使ったパズルで問題解決力を育む	Month 3-8 M カードドラマペー 重ねる・並べる・組み合わせるカードを用いた思考力問題に挑戦	M ハテニヤンのパズルノート 問題を解く楽しさに加えて、自ら問題を作る「作問」の楽しさも味わえる教材です
気軽に取り組むトイ教材 テーマ変更3-6ヶ月ごと	M カラコロキュー 立方体を使って空間認識力を磨く	S イロイロファクトリー 色という現象を探求	T ギアギアワールド 人類の画期的な発明を体験
じっくり取り組むトイ教材 テーマ変更1-2ヶ月ごと	E メカニクスラボ 動くロボットと仮説検証	A テープフェスティバル 線・面・平面・立体を創る	M コインスカルテット コインで物理と思考力を極める

※本資料はスケジュールの一例です。実際のスケジュールにつきましては、別紙ご参照ください。(はじめてボックス・セカンドボックスのみ実際の教材内容です。)