

推奨年齢
4~6歳
(スタート時:年中~)

ジュニアコースでSTEAM領域の教材をお届け!

どんなことでもおもしろそう!と思えるこの時期に、「知的好奇心」と「自信」を育む教材をラインナップしました。

まずはアプリとキットを使って、手を動かして考えるのを楽しみことから始めます。パズル・アート・理科実験などにひととおり触れ、知的好奇心を刺激。成功体験をたくさん積んで、自信と意欲を育もう!

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



じっくり取り組む玩具教材

1・2ヶ月目

A M 立方体実験
16個のカラフルな立方体で空間認識力を磨く。

3ヶ月目

A M ペーパー実験
紙を「折る」ことで創作や謎解きに挑戦。

4・5ヶ月目

A M 図形創作
対称な図形のピースで図形センスを磨く。

6・7ヶ月目

T A アニメーション制作
アプリを使ってアニメーションの原理を体験。

8ヶ月目

S ミラー実験
「鏡」を使って光の現象に触れる。

9ヶ月目

A テープ創作
マスキングテープで創作に挑戦。

10・11ヶ月目

E A M 立体ピース創作
自在な回転が可能な「JOIZ®(ジョイズ)」で、創造力を磨く。

12ヶ月目

S セロファン実験
セロファンとライトで色と光の実験に挑戦。



アプリ連携

	1st	2st	3th	4th	5th	6th	7th	8th	9th	10th	11th	12th
キット教材	じっくり取り組む玩具教材											
	気軽に取り組む玩具教材											
	ハテナヤンのパズルノート 思考力ワークブック											
	すうじめいろ 試行錯誤	かたちさがし 平面認識	ジャンプめいろ 試行錯誤	マークつなぎ 平面認識	ワープめいろ 試行錯誤	みはりめいろ 試行錯誤	りったいめいろ 試行錯誤	ラッキーバルーン 平面認識	かわながれめいろ 試行錯誤	3マスのへび 平面認識	ひろってめいろ 試行錯誤	ずけいさがし 平面認識
	風1		水1		発掘1		熱1		弾む力1		ひもの力1	
		動物の特徴1		動物の特徴2		動物の特徴3		動物の特徴4		動物の特徴5		
	開発中											
	コードアドベンチャー プログラミング基礎											
	くるまのズーミー プログラミングの思考											
	ツナゲル・ラボラトリー 構造設計											
	まぜまぜパレット 色彩感覚											
	そっくりさがし 抽象化・多角的視点											
	ずんちゃかシーケンス サウンド編集・創作											
	ジュニアランド 思考力入門											
	シンクシンクプラス 思考力基礎											
	コンセントつなぎ 試行錯誤	カチッとメダル 試行錯誤	ひびくイミネーション 平面認識	どろろせいび 平面認識	レーザービーム 平面認識	モアイめいろ 試行錯誤	ゆかピカめいろ 試行錯誤	もくらあなふさぎ 平面認識	すいすいガーデン 平面認識	アップダウンワールド 試行錯誤	みかんのじかん 論理	アイドロップ 試行錯誤
	アトリアス 数理思考文章題											
	トリプレット 他者理解	スターキャッチャー 他者理解	かさねロミノ 思考力	あめだまつなぎ 決断力	びっくりがえし 論理	ラストリ 論理	びゅんびゅんじどり 決断力	このいろそまれ 状況把握能力	トリプレット 他者理解	スターキャッチャー 他者理解	かさねロミノ 思考力	あめだまつなぎ 決断力
	みんなで! シリーズ オンライン協力パズル											
	ARコンテンツ 思考力基礎											

気軽に取り組む玩具教材

1・2・3ヶ月目: シールパズルキット

4・5・12ヶ月目: 巨大パズルペーパー

6・7ヶ月目: 数理パズルキット

8・9ヶ月目: 飛行機制作キット

10・11ヶ月目: クリアシート図形教材

アプリ教材

毎月約10種類のバリエーション豊富なSTEAM教材をお届けします。

- 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。
- Think! プラス Think!** (M) 思考力基礎
迷路やパズルから、中学受験算数にもつながる空間認識力が育つ問題まで、5分野(空間認識、平面認識、試行錯誤、論理、数的処理)から毎月バランス良く厳選された思考力問題に、1日3回挑戦できます。
- コードアドベンチャー** (T) プログラミング基礎
コードに応じてキャラクターの動きがどう変わるかを通過して、プログラミングの基礎に親しみます。
- まぜまぜパレット!** (A) 色彩感覚
赤青黄黒白を組み合わせて様々な色を創り出す教材です。色を混ぜ合わせた時の繊細な違いを発見する視点を養うことで、感性を育みます。

※たいせん!ボードゲームのスケジュールは、入金月によって異なります。本資料は、4月開始を例に記載しています。※画像はイメージです。教材は予告なく変更する可能性があります。