

年少

# 3+ Explorer

エクスプローラー

子どもたちは身の回りの世界を探求して、家族や友達、動物について学びます。それぞれの個性を発見し、尊重する姿勢を身につけるほか、みんなの前で発表するレッスンを通してコミュニケーションや想像力を伸ばします。さらに、他者の気持ちの理解を通して、周囲との関わりで必要となってくる社会性や情緒面での発達をサポートします。

自分と世界との関連性の理解を深め、個性を発揮した自己表現力を高めるレッスンをご用意しております。

## クリエイティブな問題解決力

### 意欲的な探求心

自分について、また身の周りの人や出来事について考える

### 創造的な思考力

ごっこ遊びなどを通じて、自分の考えをまとめる

### コミュニケーション力

自分の気持ちや考えを理解し、行動や言葉で人に伝える

### やり遂げる集中力

片付けを含め、作業を完了させる習慣を身につける

## 体験レッスン内容: プログラミングトレイン 『線路をつなごう』

学習のねらい

- ・線路を敷き、列車に指示を与える方法を考える。
- ・社会性の発達、グループの一員として交替で取り組む公平に作業を分担する。

列車はどこを走る乗り物だろう？お友達と協力してレールを長くつなげます。行き止まりがあったら、列車はどんな動きをするだろう？列車が発車・停止する様子を観察しながら目的地までの旅を楽しみます。



	4つのステップで身につくスキル	レッスンを通した主な学習項目
Connect (結びつける)	列車でどんな場所に行ったかな？どんな場所を走っていたかな？と自分たちの知識や経験を話し合います。そして、電車ごっこから、「出発・ゆっくり・停止」の運転時の指示の必要性をみんなで考えます。	・経験を元にしたディスカッション ・列車に必要なプロセスを順序だてる
Construct (組み立てる)	線路をみんなで協力してつなげます。レールが繋がっていないところはありませんか？車両をデザインして、列車を走らせて確かめます。バンパーの前では列車はどんな動きをすべきか、予測して行動にうつすことも経験します。	・手先の細やかな運動の発達 ・想像力と独創性の発達 ・共同作業を通して協調性の発達
Contemplate (よく考える)	列車はどこに停止するのだろうか？誰とどこに行きたいを想像して、目的地を組み立てます。アクションブロックを目的地に置いて、列車に合図を送ります。	・列車の興味を持つ ・簡単な規則や法則の理解
Continue (続ける)	列車の旅が始まります。お友達はどんな場所に行きたいのかな？それぞれの目的地に遊びに行き、コミュニケーションをはかります。モーター付きの列車と組み合わせ、センサーによる情報伝達にも触れます。	・人の感情の理解 ・遊びを通じた環境の理解 ・プログラミングによる情報伝達の観察

ひとつのレッスンを通じて以下の項目を「ブロックで遊びながら」バランスよく学ぶことができます。

- 目と手先の整合の発達 ●感情の理解と人との関係構築
- 自己表現の発達 ●遊びを通じた環境の理解 ●プログラミング教育の体験