

# 3+ Explorer

年少 エクスプローラー



STEAM Campus  
スディームキャンパス

子どもたちは生まれながらにして好奇心旺盛です。自分や友だちの感情や、ものがどのように動いているのかなど、自分の身の回りの環境について常に探求しています。

エクスプローラーのレッスンでは、自分の手を使ってブロックで組み立てながら、ものの動きを試したり、お話のシーンを表現したりします。

子どもたちがそれぞれの個性を発見し、さまざまな感情、気持ちの理解を促し、周囲との関わりで必要になってくる社会性や情緒面での発達をサポートします。

また、みんなの前で発表する活動を通して、言葉で伝える自己表現や感情のコントロールを体験します。



## STEAM力を高める4つのテーマ

### 『せかいのどうぶつとチューブゲーム』

チューブブロックを使った遊びを通じて、動物の生態や重力について学び、物理学の基礎を体験し、空間認識力を養います。トンネルの形状の違いからボールの動きを予想し、実際に試して確認することで、物理学的な原理に触れます。



### 『モンスターたちの おはなし』

物語を聞いたり作ったりすることによって想像力を養い、話の起承転結を学びます。お話を発表することによって、言葉で表現する能力の基礎を育てます。



### 『プログラミングトレイン』

汽車で様々な場所や、季節の旅をしながら、プログラミング教育を導入します。レールの上に赤や青、緑などのアクションブロックを置いて、進行方向を変えたり音を鳴らしたり、順序立てて考えること、反応と結果の因果関係を学んでいきます。



### 『どんな きもち?』

感情を認識する、他人の感情への対処法を学ぶといった感情の理解と社会性を養います。子どもたちは、楽しみながら様々な感情を持つキャラクターのモデルを組み立てて、それぞれの感情に対する自分の理解を表現します。



## 指定教材



#### エクスプローラー指定教材 A

チューブやボールなどのパーツを使って、ものの動きを実験、観察するセットです。



#### エクスプローラー指定教材 B

センサー搭載のトレインに、方向や停止の指示をしながらプログラミング的思考を育むセットです。

このカリキュラムではワークブックを使用します。

## おもに高めるスキル

- ✓ 目と手元の整合の発達
- ✓ 数、色、動き、順序
- ✓ 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

※STEAMとはScience科学、Technology技術、Engineering工学、Artアーツ（芸術、歴史、文化などを含めたりバラルアーツ）、Mathematics数字の頭文字です。  
※各カリキュラムの使用教材とワークブックは変更する場合がございます。

詳しくはホームページをご覧ください。

<https://steamcampus.jp>

スティームキャンパス

検索



**STEAM**Campus  
スティームキャンパス