

5+ Quester

年長 クエスター



STEAM Campus
スティームキャンパス

ものの見方や考え方がより具体的になる子どもたちに、身の回りにある建物の構造や強度といった物理学の基礎、図形や確率などの数学的要素、デジタルデバイスを活用した初めてのプログラミングなど、幅広い学びの冒険への旅を提供していきます。

様々な分野へ興味関心を広げ、クラスのお友だちと情報を共有するコミュニケーションを深めていきます。自分の考えを順序立てて言語化したり、地域や文化について想像力を広げる活動を通して、自分の力を信じる気持ち、人をいたわる気持ちを育む、心を豊かにするカリキュラムです。

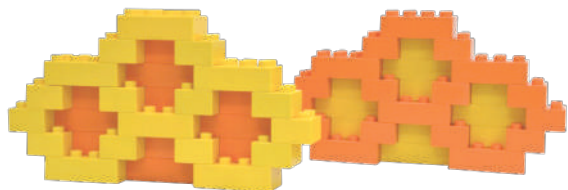


STEAM力を高める2つのカリキュラムと3つのテーマ

Inventor インベンター

『あんでいした こうぞう』

様々な構造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物理学的な視点から、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 ワールド コーディング 1

『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。シーケンス(順序)を組み立てて、仲間にシーケンスを言葉で言い表す言語化の活動を通して、その理解を深めます。



『さぁ!やってみよう!』

デジタルデバイスを使ったプログラミングを開始します。アイコンブロックを使って簡単なプログラムを作成し、モーターやセンサーの基本的な動作の仕組みを理解します。

4人の様々なキャラクターの登場人物とともに、ストーリーテリングの楽しさを体験します。



指定教材



ワールド コーディング 1 指定教材

プログラムを動かす心臓部のハブと、モーター、カラーセンサー、ライトマトリックスなどのパーツとレゴ®ブロックを組み合わせて組み立てたモデルに、アイコンベースの直感的なプログラミング言語を使って、命を吹き込みます。

この教材は7+ヤングエンジニアまで活用します。

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

- ✓ 構造・バランスなど物理学要素
- ✓ 図形や確率など数学的要素
- ✓ デジタルデバイスを使ったプログラミングの探求
- ✓ コンピュータシヨナルシンキング:
順序の定義、アイデアの改良
- ✓ 地域・文化の理解と
ストーリーテリングを
通した表現

※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ベラルアーツ)、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



STEAMCampus
スティームキャンパス