

Wonder

ワンダー

つくる・考える・ひらめく
探究心が、未来をつくる

自分で考え、
手を動かし、
未来をつくる力を
育てる。

直感と探究心から生まれる 本物の学び。

直感や五感をフルに使って世界を吸収することが探究の始まりです。仲間と一緒に「やってみよう！」と手と頭を動かす体験そのものが大きな成長の原動力であり、探究の驚き（ワンダー）が未来を拓く力となります。

本クラスでは、身の回りの生物や現象などに問いを立て、手と頭を使って構造や法則を紐解く体験を重ねます。

目に見えない仕組みを順序立てて捉え、未知の裏側にあるロジックを「どうなっているんだろう？」と面白がりながらチームで試行錯誤。

一人では気づけない発見に仲間と出会い、失敗さえも次の工夫へと変えていく——。

自分の頭で考え、自分の目で発見する自発的な探究の根っこを育み、異なる視点を持つ仲間と共に新しい価値をカタチにする楽しさと出会います。

「なんだろう？」から 学びがはじまる

子どもたちの「なぜ?」「どうして?」

という素朴な疑問を大切に、

科学・テクノロジー・エンジニアリング・

アート・数学の視点を組み合わせた

STEAM も学びで、

未来につながる力を育てます。

Build Think
Create Together



このクラスで育む力 "Learning Through Play"

レゴ®社が大切にする「遊びを通した学び」には5つの特徴的な瞬間があります。STEAM Core Lab ではその瞬間を重ねることで、子どもたちの成長を促します。



Meaningful 意味のある遊び

子どもたちにとって身近な生活や遊びの話題から構造や仕組み、現象を実体験として結びつけることによって「身の回りの世界への好奇心」と「仕組みを確かめようとする観察力」を育みます。



Joyful 喜びのある体験

自分の手で動くモデルやプログラムを作れた驚きや「できた!」「わかった!」という達成感（フロー体験）を重ねることによって、「自発的な学習意欲」と「新しい課題にワクワク挑戦する前向きな姿勢」を育みます。



Actively Engaging 主体的な没頭

自分のイメージやアイデアをすぐに手で形にしようと熱中し、自ら試しながら手と頭を同時に動かし続けることによって、「感覚と頭脳をフルに使う没頭力」と「対象にじっくり向き合う持続的な注意・集中力」を育みます。



Iterative 試行錯誤の連続

上手くいっているとき、そして失敗したときにも、夢中になって何度もパーツを変えたりプログラムを調整したりすることによって、「失敗を恐れず何度もやり直す力」と「原因を探る基礎的な思考力」を育みます。



Socially Interactive 対話と協働

仲間とブロックを分け合ったり、「見て!」と自分の作品を見せ合ったり共有し合うことによって、「他者への共感性」と「気持ちやアイデアを伝える基礎的な表現力」を育みます。



STEAM Core Lab
Learning Program

レゴ®エデュケーション正規販売代理店

IMAGE
Co., Ltd.

Creative Learning Company

レゴ®エデュケーションの正規代理店として、子どもの「探究心」と「創造力」を育む STEAM 教育を展開を通して、未来を生きる子どもたちに学びの楽しさを届けています。

LEGO education
Reseller

45620 LEGO® Education Science 5+



デジタルデバイスを使わず、1セットを複数人で囲んで直感的に組み立てるノンデジタルのハンズオン教材です。役割分担しながら手と頭をフルに動かす協働的な探究を通して、生活科や理科の芽生えとなる自然現象や科学の基本構造について、仲間と楽しみながら体感的に理解します。

45520 LEGO® Education Computer Science & AI 5+



チームで協力しながらプログラミングやハードウェアの仕組みを楽しく学ぶコンピュータサイエンスの教材です。カメラを使った簡単なポーズ識別などAI要素もCSの一環として体験。「指示通りに動く楽しさ」や「センサーの働き」を仲間と体験し、論理的思考と協働の基礎を育みます。

年間カリキュラム

年間36回を前期・後期に分け、2年間（全72回）を通して、総合的な成長を促します。前期ではLEGO® Education Scienceを使用して世界水準の理科カリキュラムに取り組みながら、世界の「なんだろう？」を仲間とともに探究する姿勢を育み、後期ではLEGO® Education Computer Science & AIを使用して「こうしたい！」をプログラムで実現する経験を重ね、幅広いアイデアをチームで実現するプロジェクトカリキュラムにも挑戦します。

1 年目

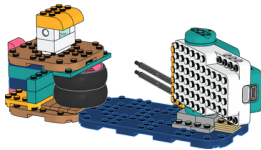
前期 Science	協働生活	1
		2
		3
		4
		5
		6
		7
		8
		9
生物		10
		11
		12
		13
		14
		15
		16
		17
		18
後期 CS&AI	ベーシック	19
		20
		21
		22
	ハードウェア	23
		24
		25
		26
	イベント	27
		28
	ループ	29
		30
	AI・データ	31
		32
	プロジェクト	33
		34
	プロジェクト	35
		36

2 年目

前期 Science	物理	1
		2
		3
		4
		5
		6
		7
		8
		9
課題解決		10
		11
		12
		13
		14
		15
		16
		17
		18
後期 CS&AI	シーケンス	19
		20
		21
		22
	イベント	23
		24
	プロジェクト	25
		26
	AI・データ	27
		28
	プロジェクト	29
		30
	ループ	31
		32
	プロジェクト	33
		34
	プロジェクト	35
		36

レッスンピックアップ

『海の見える家』



波がぶつくと崖に何が起こるのか、シミュレートモデルを作成し、観察と分析を行います。解決策を試行錯誤する中で、防災への気づきや大地の浸食などの知識を深めます。

Meaningful	海辺の暮らしという実社会のテーマに触れ、波による浸食対策と結びつけ、生活や自然現象を自分ごととして捉える。
Joyful	マシンを動かして「崖崩れ」を目の前で再現・観察する驚きや、アイデアで家を守れたときの大きな達成感を味わう。
Actively Engaging	マシンを動かしたり、課題の解決策を提案したり、作ったアイデアをシミュレーションすることに没頭する。
Iterative	問題の原因を捉えた上で、解決策モデルを構築し、マシンで効果をテストする、というサイクルを何度も繰り返す。
Socially Interactive	役割分担して実験モデルを作り上げ、チームで作った解決策が浸食を抑える仕組みを発表し合い、他者のアイデアとの共通点や違いを比べ合う。

