

10段階 育脳式 量感さんすうトレーニング

A4縦版・天糊綴じ 1コース 38枚(プライマリーコースのみ35枚)

☆特徴☆

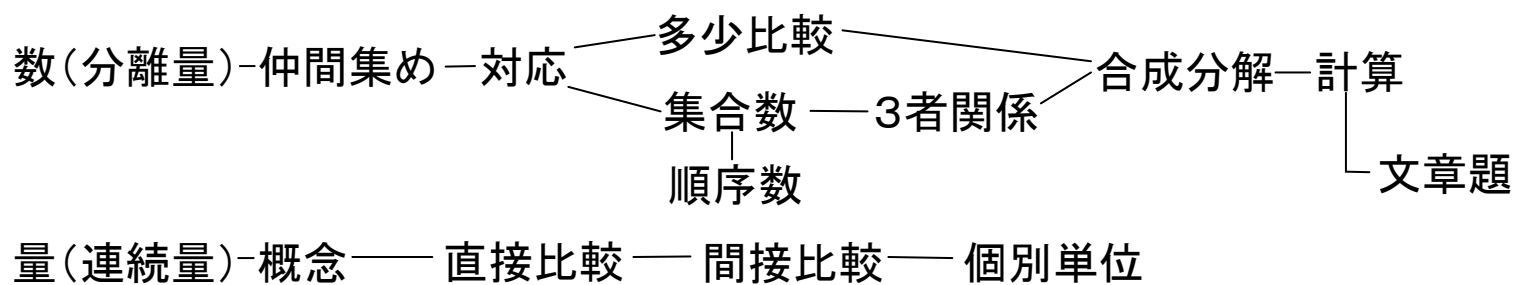
① 量感を重視した系統だったステップの反復学習で、確かな力と論理的な思考力が身につく

～小学校への連続性を考えて～

② プログラミング的思考「幼児版の導入」…わかりやすいスタンプ付

③ 図形構成・分割、規則性、推理、置換え、抹消、平行移動、重ね図形、回転図形など、将来につながる基礎を作る

☆量の体系



☆段階別 コースの概要

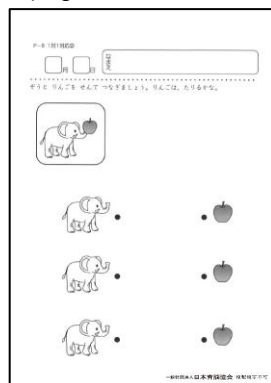
段階	コース	対象	比較	対応	集合数・三者関係	合成/分解・計算/文章問題	ちえ領域	プログラミング的思考
1	プライマリー	2歳児～	大小、多少	1対1対応	集合数、三者関係 1～2		迷路、推理(影絵) 位置移動(点図形)	
2	ベーシック1	年少児～	大小、多少	1対1対応	集合数、三者関係 1～3		位置(順序・前)、系列の導入 迷路、推理(影絵)、位置移動(点図形)	順次
3	ベーシック2	年少児～	大小、長短 多少	1対1対応	集合数、三者関係 1～5		位置(順序・前後/上下)、系列、位置移動(模写/ 点図形)、図形(発見と名称/構成)	順次
4	ベーシック3	年少児～	大小、多少	1対1対応	集合数、三者関係 1～8	合成分解(5、5と0)	位置(順序・左右/上下)、位置移動(模写/点図 形)、推理(影絵)、図形(構成)	分岐
5	ベーシック4	年中児～	高低、重軽	1対1対応	集合数、三者関係 10まで 0の意味	合成分解(10まで)	位置(順序・左右/上下)、迷路、位置移動(模写/ 点図形)、系列、抹消、図形(構成、重ね図形)	順次
6	ベーシック5	年中児～	大小、多少	1対2対応	集合数、三者関係 10まで	合成分解(10まで)	位置(順序・左右/上下)、位置移動(点図形) 図形(構成、対称図形)	順次
7	ベーシック6	年中児～	高低、かさ	1対多対応	集合数、三者関係 10まで	「+」「式」「=」の意味、式化 10までの足し算	位置(順序・前後) 位置移動(点図形)、図形(対称、重ね図形)	反復
8	アドバンス1	年長児	重軽	分割	集合数、三者関係 10まで	「-」「式」「=」の意味、式化 10までの引き算	位置(順序・前後) 位置移動(点図形)、系列	反復
9	アドバンス2	年長児	重軽	分割	集合数、三者関係 10まで	合成分解 足し算、引き算の徹底学習 助数詞、問題の理解(合併、添加、求残)	位置移動(点図形)、系列 図形(回転図形)	順次
10	アドバンス3	年長児	広狭・長短	分割	集合数 2位数 三者関係 10まで	虫食い算、絵題(合併、添加、求残) 計算のまとめ	位置移動(点図形)、系列 図形(回転図形)	分岐

対応

1対1対応から1対2対応、1対多対応へと進みます。さらに、分割問題へと難易度があがります。

算数用語「より」が入った言葉の意味もわかるようになっていきます。

P-8



B5-3

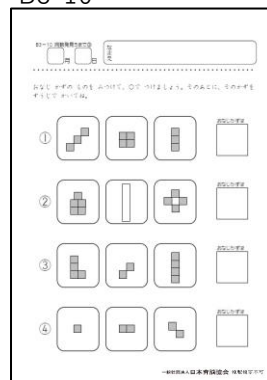


集合数・三者関係

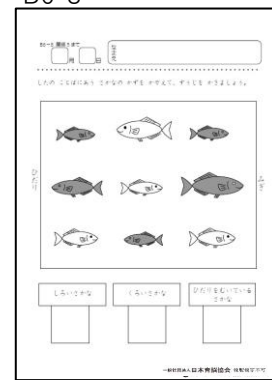
「具体物⇔数字⇔ことば」の三者の関係が結びつくよう、反復し、数概念を学びます。

後半のプリントでは、集合数問題の中に、位置や重なりがプラスされ、難易度があがります。

B3-10



B6-8

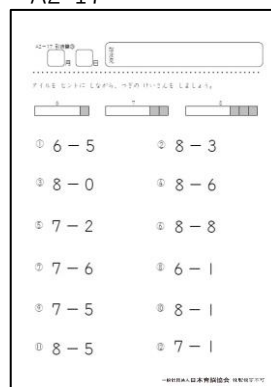


合成分解から計算、文章問題

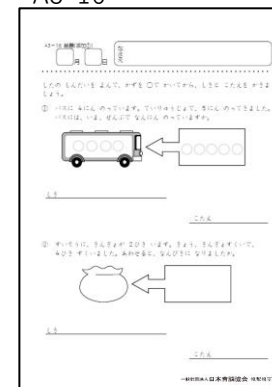
半具体物のタイルを使って、合成分解から計算へと進んでいきます。

また、文章題は、式の意味、問題の理解プリントを経てから、絵題を通し、文章をイメージ化していくことを優先しています。

A2-17



A3-16



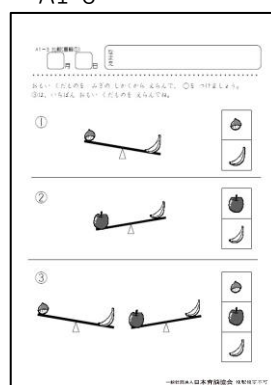
比較

多少、大小、長短、重軽、高低、広狭の学習をします。

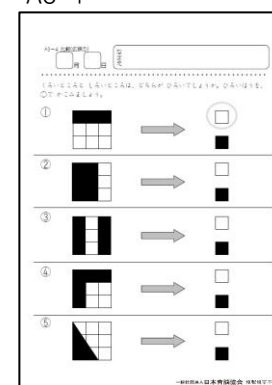
後半の重軽問題では、論理思考を高めていきます。

最後は、〇個分を考える個別単位の広狭の問題に挑戦します。

A1-3



A3-4

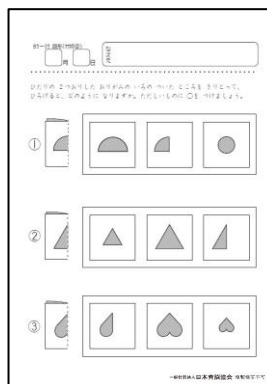


図形学習では、図形の発見、名称から始まり、構成、対称、重ね図形、回転図形など、空間認識力を高めながら、ステップを踏んでいきます。

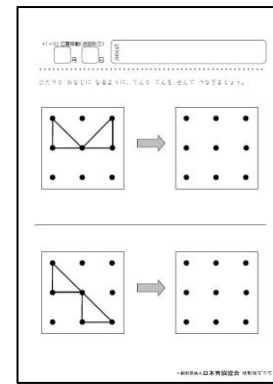
その他に、抹消では、瞬発力、集中力を高めながら、短期記憶を強化していきます。

系列学習は、小学校高学年で習う周期算へつながるため、簡単な系列から徐々に難易度があがるプリントに挑戦していく内容です。

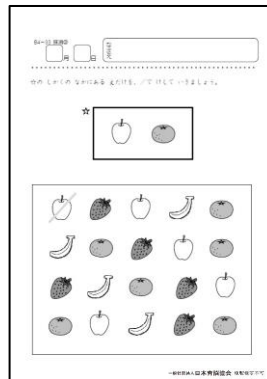
B5-35



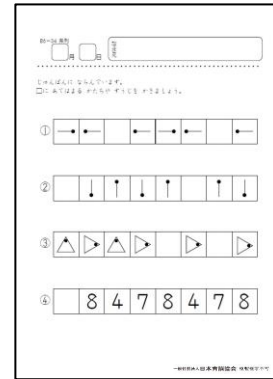
A1-32



B4-33



B6-34



プログラミング的思考

・・・わかりやすいスタンプ付

プログラミング教育が小学校で必修化となりました。時代とともに、大きく変わる教育改革への連続性をつけていくために、幼児にできるプログラミ的思考プリントを各ステップに組みこみ、論理的に考える力を高めていくことをねらいとしました。

【コンピュータにある「順次・分岐・反復」の考え方で、命令を処理していく内容】

B6-37 反復

プログラミング的思考

めいれいのことば

はじめ

2かいくりかえす。

ひだりから O を 2つかく。

● を 1つかく。

ここまで

おわり

めいれいのことば

はじめ

2かいくりかえす。

ひだりから △ を 1つかく。

O を 1つかく。

● を 2つかく。

ここまで

おわり

A2-37 順次

プログラミング的思考

めいれい

⇒ みぎにすすむ。 ← ひだりにすすむ。 ↓ したにすすむ。

① ⇒ ⇒ ⇒ ↓ ← O を かきましよう。

② ⇒ ⇒ ↓ ⇒ ↓ △ を かきましよう。

③ ⇒ ↓ ← ↓ ⇒ □ を かきましよう。

はじめ

亀			

A3-38 分岐

プログラミング的思考

めいれい

2 + 3 5 + 2 1 + 4 7 + 1

はじめ

こたえが「5」になるかな?

いいえ

あかの ふくろに いれる。

あおの ふくろに いれる。

おわり

☆ なにいろの ふくろにはいりましたが、ただしいほうに、O をつけましよう。

2 + 3	あか・あお	5 + 2	あか・あお
1 + 4	あか・あお	7 + 1	あか・あお

一般社団法人 日本育脳協会

〒565-0826

大阪府大阪市吹田市千里万博公園12-1 パークサイドビル203

TEL 072-749-3522