

就学前能動的学習プログラム



玩具 プログラム

図形・空間・数量に関する基本的な感覚や巧緻性・集中力

教材 プログラム

図形の分解・構成や立体・空間感覚、創造性・思考力

共同 プログラム

標識・言葉・文字に関する感覚や能動性協同性、表現力

総合 プログラム

調査・比較・分析計画・役割分担や協働性、応用力

導入

3歳児

基礎

4歳児

応用

5歳児

子どもの主体性を引き出し 「創造的な思考力」を育む

「創造的な思考力」とは、自分のしたいことが広がっていきながら、たとえうまくできなくても、そのまま諦めてしまうのではなく、更に考え工夫していくことです。

子どもの興味・関心・意欲に基づき主体的に取り組む学習プログラムです。

PaL (Pre-school Active Learning = 就学前能動的学習) は、小学校以降の学習の基盤の育成につながる、就学前までの幼児期にふさわしい経験として、子どもの興味や関心が広がる中で、数量や図形、文字などに関わる感覚を豊かにし、その必要感や面白さを感じながら、「創造的な思考の基礎」が培われることを目的として、独自に開発した学習プログラムです。



PaLプログラムの理論・考え方

子ども主体で学習定着率を向上！

学習のプロセスが重要！

大人主体

何を学ばせたいか
一方的な知識伝達
受動的・受け身

子ども主体

何を学びたいか
実践や他者との共同
能動的・主体的

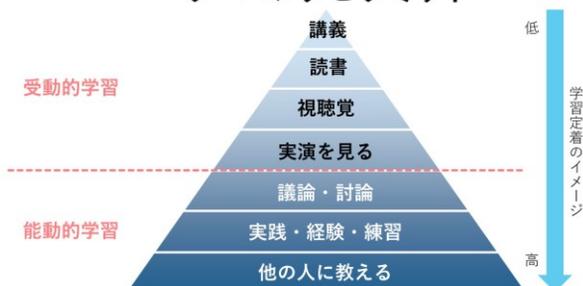
数を数えられる、文字が読める、字が書ける、共同制作・合意形成ができる

上手く出来なくても、
考え工夫する

したいことが広がる、
必要感を感じる

反復的な訓練

ラーニングピラミッド



子どもが主体となり、実践的・能動的な学習方法で学習定着率を高めます。

意見の交換、問題の解決方法、他者との協働、結果を出すまでやり抜くなど、できるようになるまでのプロセスを重視し、目には見えない力（非認知能力）や将来必ず必要になる能力（汎用型能力）を養います。

PaLプログラムの構成内容

玩具プログラム

マグフォーム、動物パズル、ラージビーズ、ソーイング、はじめてのずかんなど環境・遊びを通した学び

教材プログラム

モザイクパズル、タングラム、キューブブロック、マグネットスティック、ひも通しなどを用いた個別学習

共同プログラム

マーク標識カード、ひらがな積木、ひらがなカード、カタカナカード、描画シート、日記シート、絵本シートなどを用いた共同学習

総合プログラム

共同制作、プレゼンテーション、象徴活動、ポスト・レター、社会見学、地域との連携活動など協働・能動的学習