

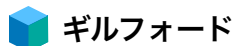
2022 春のセミナーのご案内書

知能が働くときと一般因子

今から50年ほどむかし、東京に「お化け煙突」がありました。それは、見る場所により1本にも2本にも見えます。さらに場所が違えば3本にも見えました。でも本当は4本だった。昭和の風景として漫画「こち亀」にも描かれたので、ご存じの方もいらっしゃると思います。これと同じような光景は大阪にもあり、こちらは8本と記憶しています。さて、この話を知って「お化け煙突」の並び方に興味が湧いた時、どんな知能が働くのでしょうか。まず、ものの位置や向きを認識する視覚情報の認知能力が働きます。そして、あれこれ考え始めると主に「図形の体系を集中思考する」知能因子が使われます。なかなか答えが見つからず、考え方を変えて試してみたならば「転換を認知する」「体系を拡散思考する」といった知能因子が働きます。ところで、この一連の思考を陰で支えている知能があります。それを「知能の一般因子 (general factor)」とギルフォード博士は呼びました。興味や関心、注意の集中と持続などがそれにあたります。たとえば、勉強に行き詰ったとき「やり方を変えてみよう」と切り替えて進めることができるのも、この一般因子が支えになっているからなのです。

実施要項

日 程 / 3月22日から4月4日まで
開催時間 / 午前 10時30分から11時50分 (80分)
午後 12時30分から13時50分 (80分)
(年少児は午後の50分) 少人数制で実施
対象年齢 / 年少児から中学生まで (レゴは年中から)
費用 / 4,400円 (内税) 在籍児 4,000円 (内税)
日によっては午後2時以降のクラスがある場合があります。
午前午後を通して受講する場合、お弁当等持たせてください。



セミナーコース案内

学習能力コース

国語領域と算数領域の課題

「学習能力」とは、学習に必要となる能力のことで、論理的思考力や推察力、分析力、読解力、表現力、コミュニケーション力などがこれにあたります。これらの能力が高いと集中して効率よく勉強に取り組みます。「学習能力」は、後天的な素質のようなものですから、幼少期から楽しんで問題に取り組める「きっかけ」を上手に作る事が大切です。まず興味をもたせ、最大限に思考力を発揮させる「学習能力」コースは、年少児から小学生まで、それぞれの学齢に対応して課題が編成されています。

創造性を刺激する プレイフルプロジェクト

小さいお子さんの場合、「お客さんが喜ぶ乗り物」や「安全に渡れる橋」など言葉やイメージを頼りにブロックを組み立てて遊びます。小学生2年生からは、乗り物やロボットの動きを想像してブロックを組み立て、プログラミングを考えながらオリジナル作品を完成させます。簡単なパソコン操作やプログラミングも経験できます。

*作品などは持ち帰りませんが、終了後に写真をとっていただくことは可能です。

今期のプレイフルプロジェクトの課題は以下の通りです。

.....

年中児 / 遊園地を作ってお客さんを楽しませよう。
年長児・小学1年生 / 「動物村の駅長さん」モノレールを走らせませす。
初心者 / コンピューターでプログラミングの初歩を学びます。
経験者 / センサーに反応する動くロボットを作ろう
高学年以上は経験値に対応した課題を実施します。
初めての場合でも安心してください。お子さんと相談して対応します。