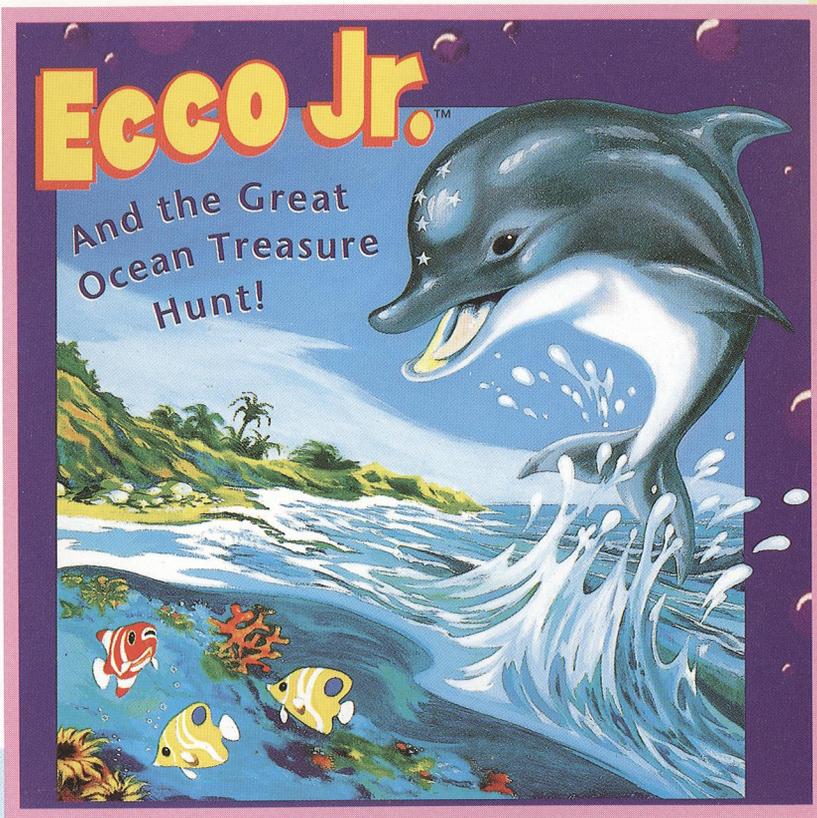


お父様 お母様
・指導・
マニュアル

楽しく遊びながら育てる 数への好奇心

NEW
ENGLISH
EDUCATIONAL
METHOD



©SEGA

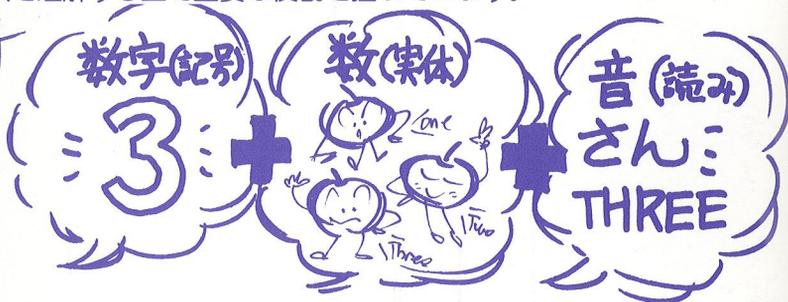
- 海外の子ども達と同じ方法で、数の概念が自然に解るソフトです。
- 算数に大切なひらめきを育てる右脳の開発ソフトです。

エコージュニアは遊びながら自然に 英語で数を覚えるソフトです。

海外の子供たちが数を覚える方法を体験しましょう。

まずは右脳。直観的に覚えることが大切です。

子どもは数の概念を理屈で覚えるわけではありません。「数字」「数」「音」が感覚的に結びついていくのです。この感覚的な統合こそが右脳の働きであり、数を理解する上で重要な役割を担っています。



子どもにとって数字と読み方と実際の個数は、まったく別の物で同一線上にはありません。お風呂で10数えられる子に、お皿の上のりんごをいくつかと聞いても、答えられないのはその為です。エコージュニアで遊んでいるうちに、子どもの中でバラバラに認識された知識が、感覚的に数の概念に結びついていきます。まずは、右脳で覚えることが大切なのです。

育脳塾とは

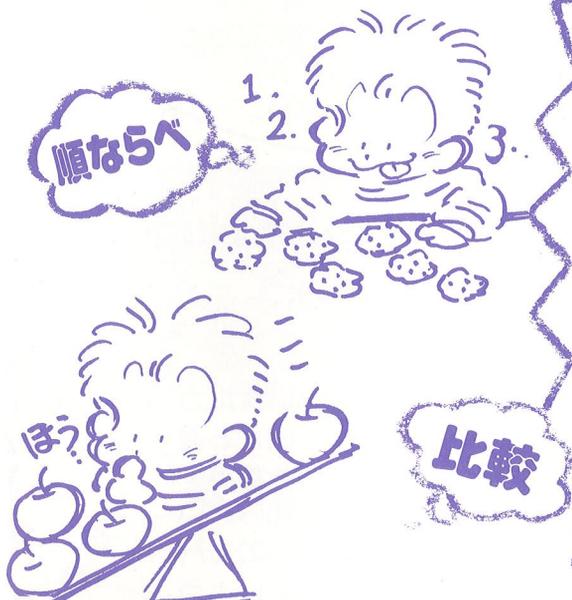
人間の脳は、右半分と左半分では役割が違います。この左右の脳をバランスよく発達させることが、能力開発には極めて重要で、このことを全脳教育といいます。しかし、今までの日本の教育は、どちらかといえば左脳を酷使する偏った教育でした。東京大学名誉教授の竹内均先生は、子

もの脳の発達のためには、見て、聞いて、反応してくれる(相互性)という面から、コンピューターによる教育が効果的だといっています。育脳塾は、この竹内教授の理論に基づいて、先生とともに開発された、子どもの全脳教育に最適なシステムです。



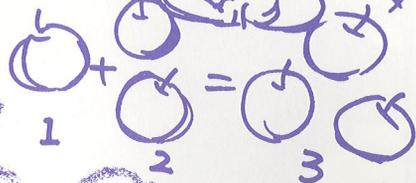
応用はカンタンです!

数の概念が感覚的に結びついてくると「順序」「計算」等の応用は簡単にできるようになります。



計算

基本的な数の概念が感覚的に身につくと、自然にどちらが多いか等比較することができます。比較できるようになると、「差」の概念が解るようになり、自然に計算も解るようになってきます。このように、感覚的にとらえることから、考える力が生まれてきます。



分類



Q 育脳塾が算数に効果的なのはなぜ?

A 数でも計算でも覚えるときには、できるだけ脳のいろいろなところを使うことが効果的です。例えば、計算をする時に、その時覚えたシーンが思い出されたり、イラストが思い出されたりすると、そこから必要な計算の要素を思い出すことができるからです。脳のあらゆるところを刺激する育脳塾はそういう面から効果的といえるわけです。

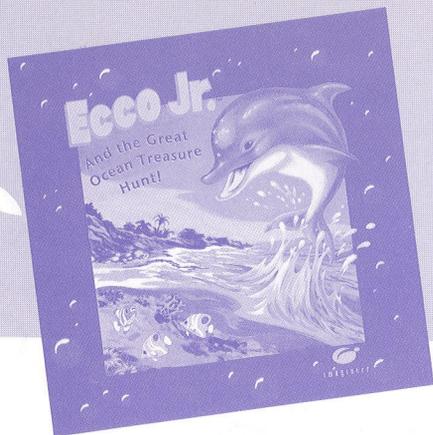
Q 数は右脳、計算は左脳って本当ですか?

A それは、本当です。
数学者として有名な先生の中にも計算が不得意な人はいます。それは、概念的なことには右脳が使われ、計算などその応用には左脳が使われるからです。ですから、右脳と左脳をバランスよく育てることを心がけてあげると良いでしょう。



お父様・お母様へ

お子様にとって数や計算は反復することが覚えることとなります。育脳塾で繰り返し遊ぶことはもちろん、日常生活の中でも取り入れて、声をかけてあげると、より効果的です。

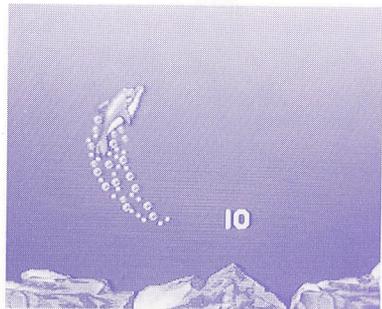


まずお父様お母様から 始めましょう。

お子様が使う前に、10分間でいいからお父様お母様が読んでおいてください。
お子様に聞かれたときに、
きつと役に立ちます。

Ecco Jr. And the Great Ocean Treasure Hunt!

イルカのエコージュニアと一緒に海中宝探しにでかけましょう。



ゲームをうまくクリアすると、エコージュニアが宙返りをしてくれます。

エコージュニアは冒険が大好きなかわいいイルカです。海の中の友達と遊んだり、海底に広がる遺跡の秘密を見つけに行ったり、深海に行ったり…毎日が冒険です。エコージュニアのまだ知らない世界もたくさんあります。さあ、あなたもエコージュニアと一緒に楽しい海の冒険に行きましょう。

エコージュニアは、その美しい海の絵から
欧米でも大人気のキャラクターです。

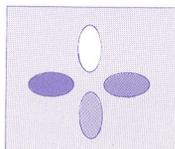
本書ではハイパーペン
で操作するように指示
してありますが、方向
キー、ボタンでも操作
できます。使い易い方
を選んでください。

ハイパーペン



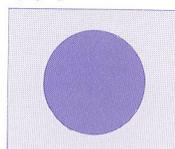
ハイパーペンを動かすと、エコージュニアが動きます。押すと超音波が出ます。

方向キー



方向キーを押すと、エコージュニアが動きます。

ボタン

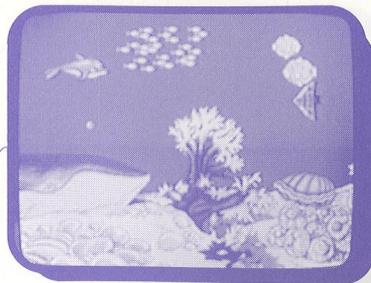


ボタンを押すと、超音波が出ます。



エコージュニアが次の画面に案内してくれます。

くじらの家



数を覚えましょう

ハイパーペンでくじらの泡を潰しましょう。

one

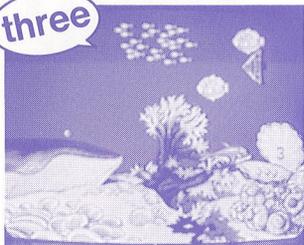


泡を1つ潰すと次は2つ出てきます。順に潰すと次は3つというように前より1つずつ増えて10まで出ます。

数を数えましょう

ハイパーペンであこや貝を押しましょう。

three

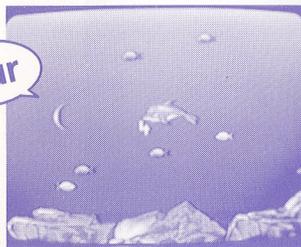


貝が閉じて開くたびに真珠の数が増えていきます。10まで出ます。

数を数えましょう

ハイパーペンでヒメハヤを押しましょう。

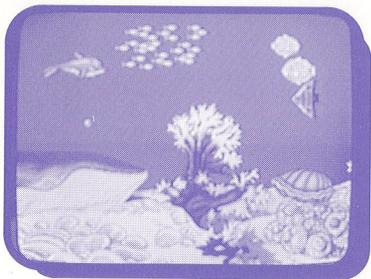
four



ヒメハヤをつかまえるとつかまえた数の数字が現れます。

one	two	three	four	five
1	2	3	4	5
six	seven	eight	nine	ten
6	7	8	9	10





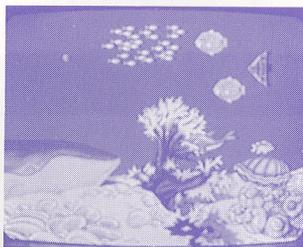
くじらの家(2)

形・色・大きさに分類してみましょう

✎ ハイパーペンで魚を押しましょう

数え方の練習をしましょう

✎ ハイパーペンでサンゴ礁を押しましょう。



かくれていた魚がサンゴ礁の中から出てきます。数えながら押しみましょう。



同じ形、同じ色、同じ大きさの魚の仲間を集めてみましょう。同じ仲間が集まると、エコージュニアが仲間の名前を教えてくださいます。

oval
長円形の

triangle
三角形の

small
小さい

medium
中ぐらい

big
大きい

red
赤

green
緑

blue
青



「ovalとtriangleに分けてみよう」
「色でred、green、blueに分けてみよう」
など、お父様お母様が声をかけてあげると良いでしょう。また家の中にある物でも分類してみましょう。

海底遺跡(1)



数字を覚えましょう

ハイパーペンでブロックを押しましょう。

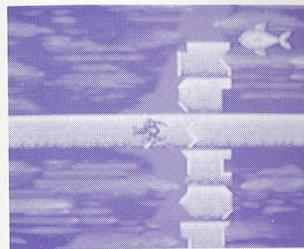
five



数のブロックを数えながら順に押し试试吧。

橋をつなぎましょう

ハイパーペンでロブスターを押しましょう。



貝の中にはカニが何びきいるでしょう

ハイパーペンで貝のからを押しましょう。

one

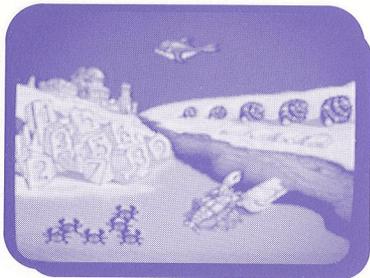


1番小さい貝がらはヤドカリが1びき出てきます。2番めの貝がらには2ひき。貝の大きさに比例してヤドカリが5ひきまで増えていきます。順に押し试试吧。

こわれている部分の形に合うものを画面右のパーツから選んで組み合わせていきましょう。クリアしていくたびに複雑になっていきます。

数のブロックも貝も順に数えながら押すゲームです。小さい順だけでなく大きい順にも押し试试吧。

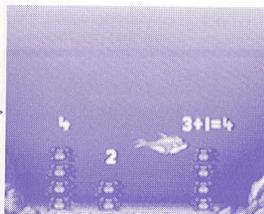
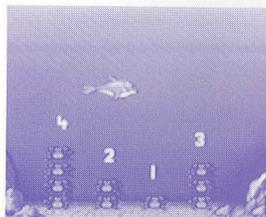




海底遺跡(2)

たし算をしてみましょう

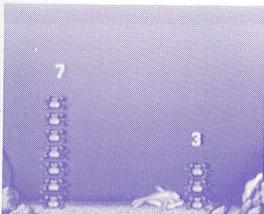
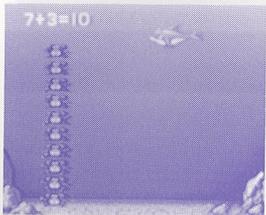
○ ハイパーペンでカニを押してみましょう。



ハイパーペンでカニを別の場所に積むとたし算をしてくれます。

three and one is four
 $3 + 1 = 4$

three



ハイパーペンで積まれたカニを何も無い場所に移動させると移動した数を英語で発声してくれます。



「同じ数にしてみよう」「1列にしてみよう」等、お父様お母様が声をかけてあげると良いでしょう。お家の中でも身近なものを10コ集めて同じようにやってみるのも良いでしょう。



海底の生物(1)

数字を覚えましょう

ハイパーペンでサンゴ礁を押しましょう。

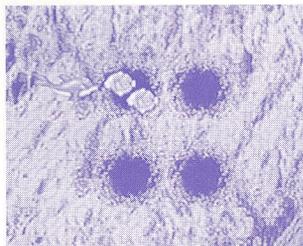
one



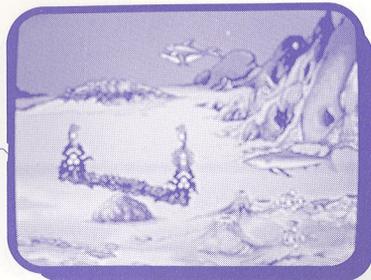
ハイパーペンで押した数の数字をサンゴ礁が作ってくれます。

絵合わせをしましょう

ハイパーペンで崖を押しましょう。

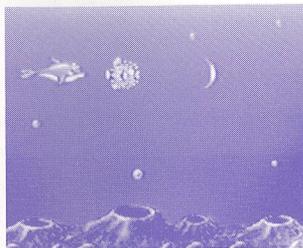


ハイパーペンで穴を押すと絵が出てきます。同じ絵を組み合わせると穴は消えます。4穴・6穴・8穴・12穴まであります。

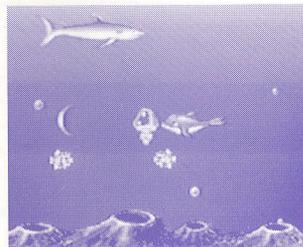


数を数えましょう

ハイパーペンでサメカブグを押しましょう。



エコージュニアでフグを動かして泡を食べさせましょう。4つ泡を食べるとフグはいなくなります。



クリアしていくと、フグの数が増えサメやクラゲが出てきます。フグはサメやクラゲに当たると1つ小さくなるのでエコージュニアの超音波でフグを守りましょう。

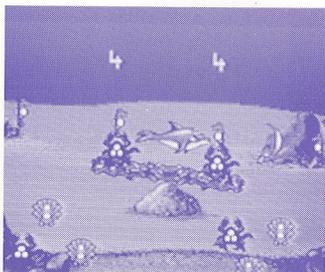


海底の生物(2)

比べてみましょう

ハイパーペンでシーソーを押してみましょう。

貝・カニ・たつのおとしごがそれぞれ4ひきずついます。シーソーがつりあうように置いてみましょう。3ひきはそれぞれ重さが違います。



$$\text{カニ} = 1 \quad \text{たつのおとしご} = 2 \quad \text{貝} = 3$$

いろいろな方法でつりあわせてみましょう。

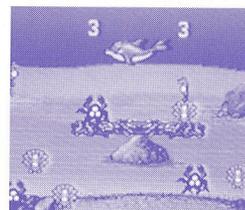
equal 等しい

less 少ない

more もっと

同じ種類で同じ重さにしましょう。

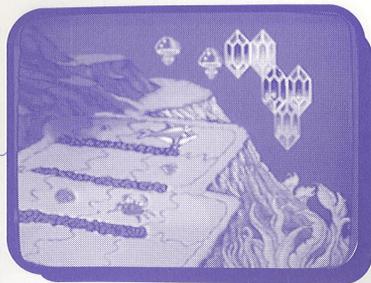
違う種類で同じ重さにしましょう。



🏠 公園でシーソーがあれば「エコージュニアにあったね。」と声をかけてあげ、利用してみると良いでしょう。



さらに深海へ(1)



早く数を数えましょう

ハイパーペンで岩棚を押しましょう。



ペンを押した数だけカニは前に進みます。緑のボールを全て取れるように数を数えながら進みましょう。クリアするとだんだん制限時間が短くなり貝が増えていきます。

左上の時間→地震がくるまであと何秒かを知らせます。

● →このボールのある所に止まって、ボールを取ると時間が1秒長くなります。

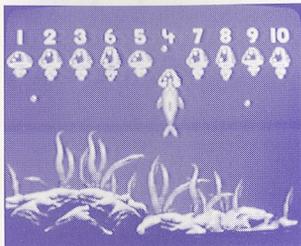
● →ここに止まると後ろに戻ります。

● →ここに止まると前に進みます。

ただし、何個戻るか進むかは分かりません。

数字を順番に並べてみましょう

ハイパーペンでクラゲを押しましょう。



1~10の数字とクラゲが並んでいます。順番がまちがっている所があります。エコージュニアを使って順番を直してあげましょう。だんだん難しくなります。

🏠 トランプなどを使って

順に並べる遊びをしたり、日常の中でも使ってみましょう。



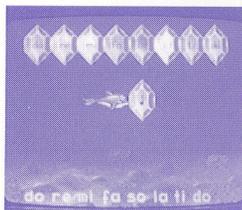


さらに深海へ(2)

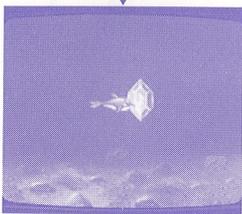
音階を覚えましょう

○ ハイパーペンで水晶を押しましょう。

★基本



ハイパーペンで水晶の音符を押すと、ドレミファソラシドの水晶と音が出ます。

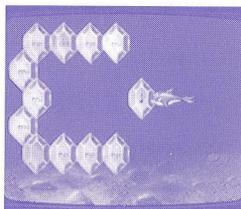


もう1度水晶の音符を押すとドレミファソラシドの水晶は消えます。



もう1度水晶の音符を押すと曲が流れ水晶が音の数だけ出てきます。

★次の曲を流したい時



曲の水晶を消してもう1度水晶の音符を押すと次の曲が流れます。全部で6曲あります。

★もう一度同じ曲を聴きたい時



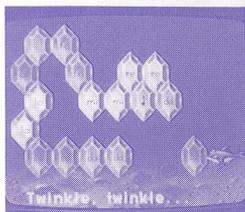
ハイパーペンでエコージュニアを画面の下へ連れて行って押すと同じ曲が流れます。

★流れている曲を途中で止める時

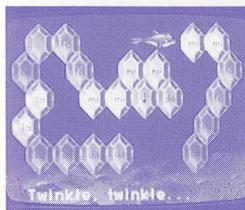


ハイパーペンを押すと曲は途中で止まります。この時エコージュニアは画面のどこにいてもかまいません。

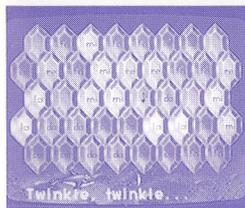
♪ 曲の続きを作る時 ♪



曲が流れ終わったらエコージュニアを画面の空いているスペースに連れて行って、ハイパーペンを押します。

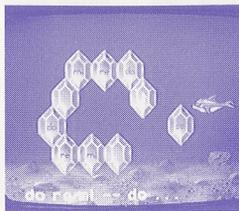


ハイパーペンを1回押すとdo、2回押すとreというように1回押すごとに音階は上がります。出したい音を作ったら、また別の空いているスペースに同じように音を作ります。



ハイパーペンでエコージュニアを画面の下に連れて行って押すと、曲が流れます。新しく作った音は場所に関係なく作った順に流れます。

♪ 作曲してみましょう ♪



曲の水晶を消して自分の作った曲を水晶で作り、曲を流してみよう。

※音は2オクターブ分の音階と音の出ない1拍が出ます。



do re mi fa so la ti

ド レ ミ ファ ソ ラ シ

Are you sleeping

Merry had a little lamb メリーさんのひつじ

London bridge

This old man

Twinkle twinkle...

My Bonnie

ロンドン橋

きらきら星

マイボニー



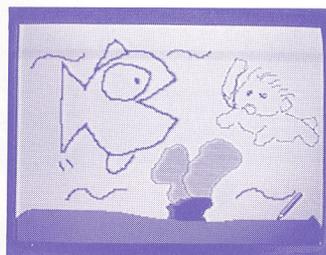
自分だけの海中シーンを創る

絵を描いてみましょう

ハイパーペンで絵本の中のいろいろなものを使って絵を描いてみましょう。

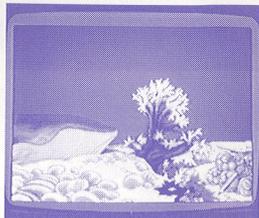


🏠好きな絵をタブレットシートに乗せて、鉛筆を出してハイパーペンでなぞると同じ絵が画面に書けます。



アネモネ

今まで出た背景（4背景）か、色画面（14色）のどちらかが選べます。

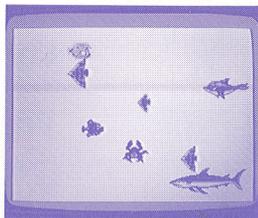


アネモネを押すたびに背景が変わります。好きな背景か色画面で押すとその画面になります。



クジラ

キャラクターが選べます。



クジラをペンで押すたびに、キャラクターが変わります。キャラクターを決め、好きな場所に移動させてペンを押すと、キャラクターは動きます。



貝がら

音楽が選べます。



貝がらを押すたびに曲が変わります。（3曲＋消音）



魚

色が選べます。

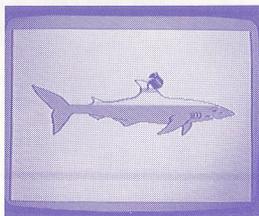


15ひきの魚の中から好きな魚を押すとその色で描けます。



イカ

ペンキバケツで色をぬります。

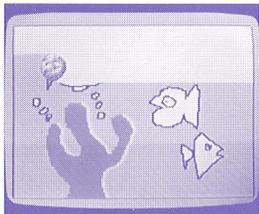


魚から好きな色を選んでペンキバケツを出し、ペンで1回押すと、その中に色がぬれます。



海綿

全画面を消します。

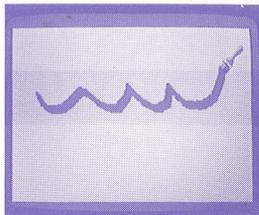


海綿を出し、1回押すと全画面が消えます。その後ローラーが出ますのでもう1度押すと、元の絵に戻ります。



ヤリ貝

ペンキブラシで色をぬります。

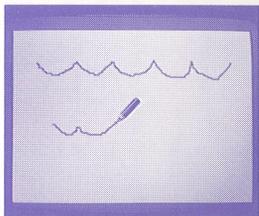


魚から好きな色を選んでペンキブラシを出し、ペンを押しながら移動させると色がぬれます。



鉛筆

鉛筆で絵を描きます。

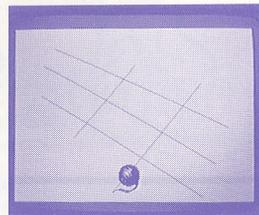


魚から好きな色を選んで細・中・太の鉛筆を選び、ペンを押しながら描きます。



ウミヘビ

直線を引きます。

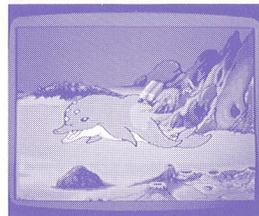


魚から好きな色を選んでウミヘビを出し、始点の位置でペンを1回押し、終点で1回押すと、直線が描けます。



カニ

消しゴムで絵を消します。



ペンを押しながら移動させると絵が消えます。



タコ

キャラクターが選べます。

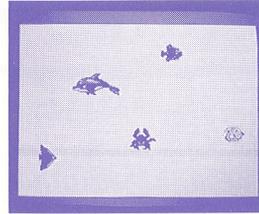


スタンプキャラクターが画面に出てきます。スタンプを移してキャラクターを決め、1回押すと元の画面に戻ります。スタンプをキャラクターの置きたい場所に移動させてペンを押すと、キャラクターがスタンプされます。



エコージュニア

動いているキャラクターが止まります。



くじらで出したキャラクターがエコージュニアを押すと止まります。もう1度押すとキャラクターは動きます。



海にいる生物の 単語集



硬骨魚類



あじ

ホース マクラル
Horse mackerel

うつぼ

モーレイ
Moray

かつお

バニートッ
Bonito

かれい

フラットフィシ
Flatfish

さけ

サモン
Salmon

さば

マクラル
Mackerel

さんま

パシフィック ソーリイ
(Pacific) Saury

たい

ポーギイ
Porgy

とびうお

フライング フィッシ
Flying fish

ふぐ

グローブフィシ
Globefish

ぶり

イエロウテイル
Yellowtail

まぐろ

トウナ
Tuna

海綿動物



海綿

スパンジ
Sponge

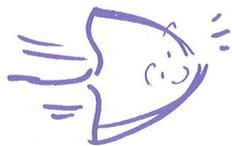
爬虫類



うみへび

スイースネイク
Sea snake

軟骨動物



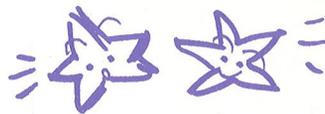
えい

^{レイ}
Ray

さめ

^{シャーク}
Shark

棘皮動物



ひとで

^{スターフィッシュ}
Starfish

腔腸動物



いそぎんちやく ^{アネマニイ}
Anemone

くらげ ^{ジェリフィッシュ}
Jellyfish

哺乳類



イルカ ^{ドルフィン}
Dolphin

くじら ^{(ク) ウェイル}
Whale

筋足動物



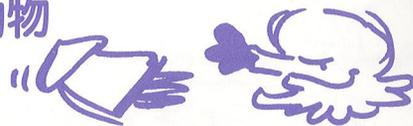
えび

^{ラブスタア}
Lobster

かに

^{クラブ}
Crab

軟体動物



あこや貝 ^{パール} ^{オイスタ}
Pearl oyster

いか ^{カトルフィッシュ}
Cuttlefish

たこ ^{アクトバス}
Octopus

英語の発音を日本語の文字で完全に表現することはできませんが、「エコージュニア」のマニュアルについては、まだ発音記号を習っていないお子様のために、便宜的につけております。正確な発音を覚えるためには、ソフト内にあることばは、ソフト内の発音をまねるよう、お子様に指導してあげてください。



水のあるところ



riverhead

(川の水源)

rain

(雨)

snow

(雪)

puddle

(水たまり)

waterfall

(滝)

spray

(水煙)

river

(川)

pond

(池)

lake

(湖)

sea

(海)

steam

(水蒸気)

stream

(小川)

ocean

(大洋)

fountain

(噴水)

お母さんは ハカセの コーナー!

サメとイルカ

形はよく似ていても、サメは魚類でイルカは哺乳類です。



イルカ

イルカは超音波を出しているの、暗い海の中でも300メートル先のものも0.4秒でつきとめます。



数の数え方

日本とアメリカでは、数を数える時の指がちがいます。

(日本)

(アメリカ)



おつりを計算するとき (日本とアメリカの違い)

★日本

500円の商品を買って
1000円出したとき

$$1000円 - 500円 = 500円$$

500円
おつり

はいとーぞ!



★アメリカ

5ドルの商品を買って
10ドル出したとき



ひき算で計算してわたす。 たし算で数えながら、おつりを出す。

お父様・お母様へ

アメリカの数についての文化・習慣やエコージュニアのイルカのこの中からお子様の興味のあることを集めてみました。お子様が数に興味を持つきっかけにもなります。ぜひ、お子様とこのコーナーを楽しんでください。

あたまがすくすく

育★脳★塾

HIRAMEKI MIRAI KIDS



イマジニア株式会社 〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1
新宿第一生命ビル15階

●ユーザーサポート ☎03(3343)8900