

Science - Geology and Meteorology

These topics are important because they turn the world into a giant laboratory for children. By learning about things like erosion and plate tectonics, kids realize that the Earth is constantly changing rather than staying still.

These lessons help them understand cause and effect—for example, how a rainstorm today can eventually reshape a coastline over years. Most importantly, it teaches them environmental responsibility; when they see how easily soil can wash away, they learn why protecting our natural resources matters for the future.

侵食（しんしょく）やプレートテクトニクスといった自然の仕組みを学ぶことで、子どもたちは「地球は止まっているものではなく、常に変化し続けている存在なのだ」ということに気づきます。これらのテーマ大切なのは、世界そのものが子どもたちにとって大きな実験になるからです。また、これらの学びを通して、原因と結果のつながりを理解できるようになります。たとえば、今日の一度の雨が、長い年月をかけて海岸の形を変えていくことがある、というようなことです。そして何より大切なのは、環境を大切にすることが育つことです。土が簡単に流されてしまう様子を知ること、自然環境を守ることが、子どもたち自身の未来につながっているのだと実感できるようになります。

Technology - Vex Go

In VEX GO, activities like the Ball Maze, Intro to Electromagnets, and Sorting are vital because they bridge the gap between abstract coding and physical reality. The Ball Maze challenge teaches students spatial reasoning and precise navigation, requiring them to think critically about distances and turns. The Intro to Electromagnets introduces the concept of force and digital control, showing how code can be used to "energize" a tool to interact with objects. Finally, Sorting activities develop foundational computational thinking by using sensors to identify colors or patterns, requiring students to understand "if-then" logic. Together, these tasks turn mistakes into data and build the confidence young learners need to solve complex, real-world problems.

VEX GOの「ボール迷路」「電磁石入門」「仕分け」といったアクティビティは、目に見えないプログラミングの考え方や、実際に動く世界とをつなぐ大切な学びです。

「ボール迷路」では、ボールをゴールまで運ぶために、距離や曲がる角度を考える必要があり、空間を把握する力や論理的に考える力が育ちます。

「電磁石入門」では、プログラムによって道具に力を与え、物を動かしたり持ち上げたりする体験を通して、「コードが現実世界に働きかける」ことを実感できます。

また「仕分け」の活動では、センサーを使って色や形を見分け、「もし～なら、こうする」といった条件分岐（if-then）の考え方を自然に身につけていきます。

これらの活動を通して、子どもたちは失敗を「間違い」ではなく「次につながるヒント」として捉えるようになります。試行錯誤を重ねることで自信が育ち、将来、複雑な問題にも前向きに取り組める力が身につけていきます。

Engineering - Designing and Building

Engineering Design Process: a cycle of imagining, building, testing, and improving. When children build towers and bridges, they gain a hands-on understanding of physics concepts like compression (squeezing) and tension (stretching), learning that certain shapes, like triangles, provide superior stability.

By exploring material properties, they learn to act like "material engineers," choosing specific items based on whether they need strength, flexibility, or lightness. Finally, designing paper airplanes teaches the basics of aerodynamics and the importance of iteration—the idea that "failure" is just a data point that tells you how to make the next version better.

エンジニアリング・デザイン・プロセスとは、「考える → 作る → 試す → 改善する」というサイクルを繰り返す学びの方法です。子どもたちは、塔や橋を作る活動を通して、押す力（圧縮）や引っ張る力（張力）といった物理の基本的な考え方を、体験的に理解していきます。また、三角形のような形がなぜ安定するのかも、実際に作りながら学びます。さらに、さまざまな素材に触れることで、「強さ」「しなやかさ」「軽さ」といった特性を考え、目的に合った材料を選ぶ、まるで“素材エンジニア”のような視点が育ちます。紙飛行機の設計では、空気の流れ（空気力学）の基礎を学ぶと同時に、うまくいかなかった結果を次に活かす「試行錯誤の大切さ」を体験します。

この活動を通して、子どもたちは失敗を「ダメなこと」ではなく、より良いものを作るためのヒントとして捉えられるようになります。

Art - Artists and their Art

Studying the works of Eiichiro Oda, Hayao Miyazaki, Jeff Koons, and Ken Sugimori is important for young learners because it demonstrates how distinct artistic styles can build entire worlds and connect with global audiences. Eiichiro Oda and Ken Sugimori teach students the power of character design and visual identity; Oda's use of simple geometric shapes to build complex figures and Sugimori's balance of "cool and cute" show how bold linework and silhouettes create characters that are instantly recognizable.

尾田栄一郎さん、宮崎駿さん、ジェフ・クーンズ、杉森建さんといった作家の作品を学ぶことは、一人ひとり異なる表現スタイルが、世界観を生み出し、世界中の人々とつながる力を持っていることを子どもたちに伝えてくれます。尾田栄一郎さんと杉森建さんの作品からは、キャラクターデザインやビジュアルアイデンティティの大切さを学ぶことができます。

尾田さんは、シンプルな図形を組み合わせながらも奥行きのあるキャラクターを描くことで、物語性の高い世界を作り上げています。また杉森さんは、「かっこよさ」と「かわいさ」のバランスを大切に、力強い線や分かりやすいシルエットによって、一目で印象に残るキャラクターを生み出しています。こうした学びを通して、子どもたちは「上手に描く」こと以上に、伝わるデザインとは何かを考える力を育てていきます。

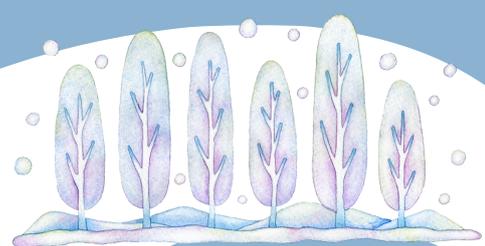
Math - Money Recognition and Telling Time

Money Recognition and Telling Time are essential "life math" skills that empower young learners to interact confidently with the world around them. Learning to identify coins and bills introduces the concept of value, teaching children that symbols represent purchasing power and helping them develop the foundational logic needed for saving and spending. Meanwhile, mastering the clock transforms the abstract idea of time into a measurable reality, fostering independence as children learn to manage their own routines and understand the duration of their daily activities. Together, these two skills bridge the gap between classroom numbers and real-world responsibility, providing the practical tools necessary for personal organization and financial literacy.

「お金の理解」と「時計の読み方」は、子どもたちが社会の中で自信をもって行動するために欠かせない、生活に直結した算数（ライフマスの）力です。硬貨や紙幣を見分ける学習を通して、子どもたちは「数字や記号が価値を表している」ことを理解し、貯める・使うといったお金の考え方の基礎を身につけていきます。これは、将来の金銭感覚や計画性につながる大切な土台となります。一方、時計を読む力を身につけることで、目に見えなかった「時間」が具体的に感じられるようになります。自分の行動にどれくらい時間がかかるのかを理解し、生活の見通しを立てたり、日々のスケジュールを自分で管理したりする力が育ちます。

この2つの学びは、教室で学ぶ数字と実生活を結びつけ、自立心や責任感、そして将来につながる金融リテラシーを育てる、実践的な力となります。





January 2026

Elementary's English Fun

Jolly Phonics

Theme	Vocabulary	Target Language
Occupations	firefighter, police officer, farmer, flight attendant, teacher, singer, doctor, dentist, chef, pilot	Q: What do you do? A: I am a doctor. Q: What does he/ she do? A: He's / She's a doctor.
Places	school, hospital, police station, fire station, zoo, airport, library, restaurant, coffee shop (cafe), toy store	Q: Where does he/ she work? A: He/She works in/at a school.
Transportation	car, bicycle, motorcycle, bus, train, ship, airplane, ambulance, fire truck, garbage truck	Q: How does he/she go to work/school? A: He/She goes to work by car.
Directions 1	next to, between, behind, in front of, beside, across from, around, near, inside, by	Q: Where is the school? A: It's next to the bank.

Week 1 ch: chick, chips, bench, lunch

Week 2 sh: fish, shellfish, sheep, crash

Week 3 unvoiced th: moth, tooth, thin, thorn

Week 4 voiced th: this, that, smooth, gather

TRICKY WORDS

Week 1 would, right

Week 2 two, four

Week 3 goes, does

Week 4 made their

Kinder's English Fun

Theme	Vocabulary	Target Language
Occupations	firefighter, teacher, doctor, dentist, chef, pilot	Q: What do you do? A: I am a doctor.
Places	school, hospital, fire station, airport, restaurant, toy store	Q: Where do you work? A: I work in/at a school.
Transportation	car, bicycle, bus, train, helicopter, boat	Q: How do you go to work/ school? A: I go to work by car.
Directions 1	next to, between, behind, in front of, beside, across from	Q: Where is the school? A: It's next to the bank.

Reminder

Emergency Drill (避難訓練)

1月30日 - Earthquake (地震訓練)

1月31日 - Fire (火災訓練)

1月19-23日 - Health Check (発育チェック 身長・体重※Kinder only)

Bring the following for Show & Tell

今月「Show & Tell」のテーマは以下になります。
以下の物をお持ちいただきますようお願いいたします。
(写真でも実物でも構いません。

実物をお持ち込みの際は教室専用ボックスに入れて下さい。

お子様自身でお持ち込みのものは、その時間以外にお子様自身がもち歩かないように、教室で預かりますので、事前にお知らせください。

2nd week: Photo of your favorite place.

4th week: Photo of your future occupation.