

Confidential

ワオっち!

こども向け知育アプリ「ワオっち!」シリーズ
新アプリのご紹介

2015年5月配信

2015.5



ワオっち

株式会社ワオ・コーポレーション
幼児教育開発推進室(ワオっち! 開発チーム)



ワオっち!ランド

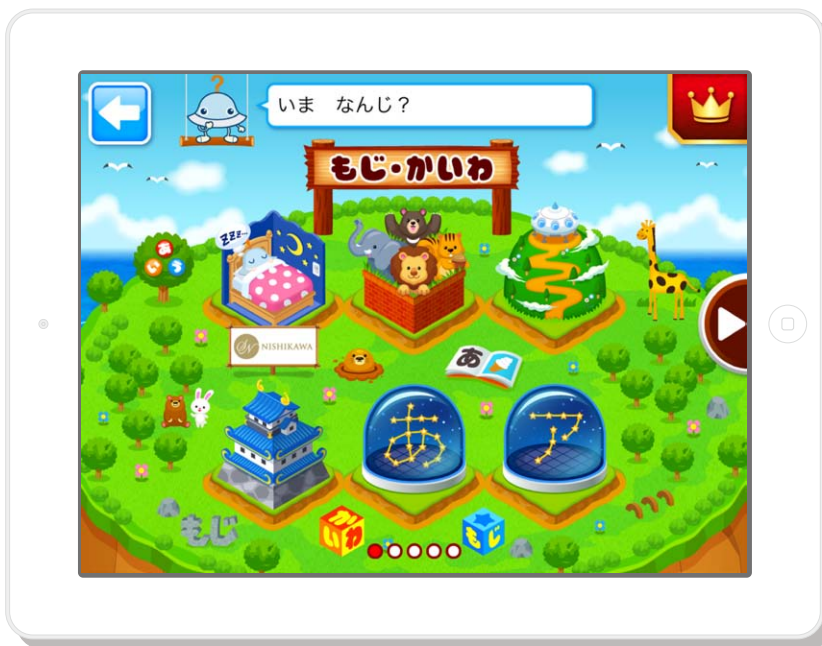
アプリ紹介

対象:2~7歳

知育ゲームが遊び放題!
親子で楽しく学べるキッズアプリ

リリース中

2015年5月初旬
大幅リニューアル



幼児期に必要な力<知力・感性・表現・自律・就学基礎>を楽しく育成できる知育ゲームが満載のアプリです。
企業コラボ知育ゲームも登場したり、学習傾向グラフやコレクション機能など、親子でコミュニケーションしながら長く楽しめる内容となっています。



1つのアプリで、^{*}24個の知育ゲームを体験できます。(続々追加予定)



※Android版は、23個になります。

■アプリ概要

アプリ名	ワオっち! ランド
対応バージョン	iOS 5.1.1~ ユニバーサル対応 Android 2.3~ タブレット対応
カテゴリ	iOS : 教育 / 子供向け(5歳以下) Android : 教育
価格	無料
リリース日	リリース中(2010年10月~)

楽しく学べる 知育ゲームが遊び放題!

24ゲーム配信中*

幼児期に必要な5つの力<知力・感性・表現・自律・就学基礎>を、楽しく育む知育ゲームを豊富にご用意。各知育ゲームは、楽しく学べるように演出や操作性にこだわって制作しております。



*Android版は、23個になります。

社会への興味を引き出す 企業コラボ知育ゲームも!

一部の知育ゲームでは、実際の社会にある企業や商品が登場します。お子さまの社会に対する興味関心への喚起にもつながります。



参画企業

2015.5時点

パシフィックリーグマーケティング株式会社
UHA味覚糖株式会社 株式会社ダスキン
株式会社サカイ引越センター 株式会社バスクリン
昭和西川株式会社

できた!を楽しく演出。 フィギュアコレクション!

各知育ゲーム毎のミッション(目標)をクリアすると、ご褒美のフィギュアがもらえます。お子さまの学習の動機付けとして活用ください。



お子さまの得意分野が分かる 学習傾向グラフ

お子さまの得意分野や学習傾向が一目で分かるグラフをご用意しました。グラフを参考に、知育ゲームを効果的にご利用いただけます。



アプリ画面構成

タイトル



おうちのかた



設定



メニュー／文字・会話



メニュー／数・計算



メニュー／図形



メニュー／パズル・考える



メニュー／お絵描き・つくる



コレクション



各知育ゲーム



<p>1</p> <p>文字・会話</p>	<p>あいさつえほん</p> <p>あいさつを楽しく身につけよう！ マイクに向かって元気にあいさつ！</p> <table border="1"> <tr> <th>対象年齢</th> <th>学習領域</th> <th>学習項目</th> </tr> <tr> <td>2～7歳</td> <td>常識</td> <td>あいさつ</td> </tr> <tr> <th colspan="3">学習目標</th> </tr> </table> <p>挨拶は毎日の生活のなかで、機会あるごとに、必要な挨拶を繰り返し続けているうちに、自然に言葉が出てくるようになります。挨拶の形を教えることに一生懸命になるより、言葉とは、人の気持ちを伝えるものであるということをお子さまに伝えるきっかけに役立てていただきたいアプリです。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	2～7歳	常識	あいさつ	学習目標			<p>■スクリーンショット</p>   <p>© 2015 Showa Nishikawa</p>
対象年齢	学習領域	学習項目									
2～7歳	常識	あいさつ									
学習目標											
<p>2</p> <p>文字・会話</p>	<p>どうぶつなあに？</p> <p>動物さんがかくれんぼ！ 鳴き声やしっぽをヒントに探してね。</p> <table border="1"> <tr> <th>対象年齢</th> <th>学習領域</th> <th>学習項目</th> </tr> <tr> <td>2～7歳</td> <td>常識</td> <td>動物</td> </tr> <tr> <th colspan="3">学習目標</th> </tr> </table> <p>知っておきたい動物を鳴き声やしっぽの形状で判断する問題です。動物の名前を「わんわん」でなく「いぬ」と教えた時期に、鳴き声と一緒に名前を認識できることが目標です。この動物はなんて鳴くのかな？ どんな風に歩くのかな？ どの動物が足がはやいかな？ この知育ゲームで話を広げて親子のコミュニケーションの時間に役立ててください。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	2～7歳	常識	動物	学習目標			<p>■スクリーンショット</p> 
対象年齢	学習領域	学習項目									
2～7歳	常識	動物									
学習目標											
<p>3</p> <p>文字・会話</p>	<p>おうちにかえろうしりとり</p> <p>おうちの人としりとりしよう。 おうちに着くとおいしい晩ご飯！</p> <table border="1"> <tr> <th>対象年齢</th> <th>学習領域</th> <th>学習項目</th> </tr> <tr> <td>3～7歳</td> <td>言語</td> <td>しりとり</td> </tr> <tr> <th colspan="3">学習目標</th> </tr> </table> <p>幼児期は、言葉を漢字やひらがなに換えてイメージできないため、耳から「いくつかの音の集まり」として聞き取っています。しりとり問題は、「絵」を「ことば（音の集まり）」に置き換え、最後の音と最初の音を意識して様々な「ことば」を探していく力を養います。生活の中でたくさん「ことば」に興味をもって学習していくきっかけとすることが目標です。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	3～7歳	言語	しりとり	学習目標			<p>■スクリーンショット</p> 
対象年齢	学習領域	学習項目									
3～7歳	言語	しりとり									
学習目標											
<p>4</p> <p>文字・会話</p>	<p>きらきらもじ</p> <p>はじめてのひらがなを楽しく学ぼう！ なぞった文字がお星さまになるよ☆</p> <table border="1"> <tr> <th>対象年齢</th> <th>学習領域</th> <th>学習項目</th> </tr> <tr> <td>4～7歳</td> <td>言語</td> <td>文字をかく(ひらがな)</td> </tr> <tr> <th colspan="3">学習目標</th> </tr> </table> <p>ひらがなぞりの練習です。イラストで表示される動植物やモノの名前を認識することに加えて、ひらがなに触れてもらうことが目標です。書き順も学べます。自分がなぞった文字がきれいな星になり、最後は星座になっていくという趣向で、はじめてひらがなに触れるお子さまに「文字を書くって楽しいな」と思ってもらいたい知育ゲームです。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	4～7歳	言語	文字をかく(ひらがな)	学習目標			<p>■スクリーンショット</p> 
対象年齢	学習領域	学習項目									
4～7歳	言語	文字をかく(ひらがな)									
学習目標											
<p>5</p> <p>文字・会話</p>	<p>きらきらもじ カタカナばん</p> <p>はじめてのカタカナを楽しく学ぼう！ なぞった文字がお星さまになるよ☆</p> <table border="1"> <tr> <th>対象年齢</th> <th>学習領域</th> <th>学習項目</th> </tr> <tr> <td>4～7歳</td> <td>言語</td> <td>文字をかく(カタカナ)</td> </tr> <tr> <th colspan="3">学習目標</th> </tr> </table> <p>カタカナなぞりの練習です。イラストで表示される動植物やモノの名前を認識することに加えて、カタカナに触れてもらうことが目標です。書き順も学べます。自分がなぞった文字がきれいな星になり、最後は星座になっていくという趣向で、はじめてカタカナに触れるお子さまに「文字を書くって楽しいな」と思ってもらいたい知育ゲームです。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	4～7歳	言語	文字をかく(カタカナ)	学習目標			<p>■スクリーンショット</p> 
対象年齢	学習領域	学習項目									
4～7歳	言語	文字をかく(カタカナ)									
学習目標											

<p>6</p> <p>文字・会話</p>	<p>くるくるもじおしろ</p> <p>もじお城のお宝を目指そう! 問題の言葉を作っね。</p> <table border="1"> <tr> <td>対象年齢</td> <td>学習領域</td> <td>学習項目</td> </tr> <tr> <td>4~7歳</td> <td>言語</td> <td>文字の理解(ひらがな)</td> </tr> <tr> <td colspan="3">学習目標</td> </tr> </table> <p>物の名前と文字を結びつける、ひらがな学習の知育ゲームです。クリアして次々と横を開けてみたくなるゲーム要素で、やっていくうちにひらがなを自然に選べるようになります。文字選びをすることで物・動物・生活用品などの名前を覚えること、それに当たるひらがなを覚えることに有効です。是非親子と一緒に楽しみながらひらがなに慣れてください。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	4~7歳	言語	文字の理解(ひらがな)	学習目標			<p>■スクリーンショット</p>
対象年齢	学習領域	学習項目									
4~7歳	言語	文字の理解(ひらがな)									
学習目標											
<p>7</p> <p>数・計算</p>	<p>さんすうホームラン</p> <p>ホームラン競争に挑戦だ! きみは何メートル飛ばせるかな?</p> <table border="1"> <tr> <td>対象年齢</td> <td>学習領域</td> <td>学習項目</td> </tr> <tr> <td>4~9歳</td> <td>数</td> <td>四則演算</td> </tr> <tr> <td colspan="3">学習目標</td> </tr> </table> <p>速く、正確な計算をする計算力は、算数の基礎となるものですが、お子さまの計算力を伸ばすためには、反復練習が欠かせません。このアプリでは、楽しい演出と、成長を実感できるスコアにより、お子さまが楽しみながら反復練習ができます。繰り返し遊ぶ中で、前よりもよいスコアを出せるようになったら、たくさんほめてあげてください。「できた!」という達成感が、一層お子さまのやる気を引き出します。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	4~9歳	数	四則演算	学習目標			<p>■スクリーンショット</p> <p>企業コラボ知育ゲーム</p> <p>© H.N.F. / © Rakuten Eagles / © SEIBU Lions / © C.L.M. / © ORIX Buffaloes / © SoftBank HAWKS / © PLM</p>
対象年齢	学習領域	学習項目									
4~9歳	数	四則演算									
学習目標											
<p>8</p> <p>数・計算</p>	<p>しゃぼんだまいくつ?</p> <p>フーフーして、しゃぼん玉を飛ばそう! しゃぼん玉はいくつあるかな?</p> <table border="1"> <tr> <td>対象年齢</td> <td>学習領域</td> <td>学習項目</td> </tr> <tr> <td>2~7歳</td> <td>数</td> <td>数える</td> </tr> <tr> <td colspan="3">学習目標</td> </tr> </table> <p>100までの数が楽しみながら数唱できるようなことが目標です。まずは10まで、20まで、30までとしゃぼん玉を割りながら、一緒に声を出して数唱していきましょう。100まで数えられるようになったら、1から一つ飛ばして数える、2から一つ飛ばして数えると進んでいっていきましょう。こういう数え方の練習をしておくことで、数字のとらえかたが身につく算数を勉強するときの基礎になっていきます。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	2~7歳	数	数える	学習目標			<p>■スクリーンショット</p> <p>企業コラボ知育ゲーム</p> <p>健康は、進化する。 BATHCLIN</p> <p>© 2015 BATHCLIN CORPORATION</p>
対象年齢	学習領域	学習項目									
2~7歳	数	数える									
学習目標											
<p>9</p> <p>数・計算</p>	<p>すうじばん</p> <p>数字ならべにチャレンジ! 何秒でゴールできるかな?</p> <table border="1"> <tr> <td>対象年齢</td> <td>学習領域</td> <td>学習項目</td> </tr> <tr> <td>2~7歳</td> <td>数</td> <td>数字の認識</td> </tr> <tr> <td colspan="3">学習目標</td> </tr> </table> <p>数字を順番に並べる、数字学習のアプリです。いろんなアイテムが出てきて、空き箇所の個数や、当てはめる数字の難度があがっていき、飽きることなく数字に慣れていただけます。タイムを競うことで、1回目より2回目、2回目より3回目と、早いタイムでクリアできるようになります。数字の理解に役立てていただきたいアプリです。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	2~7歳	数	数字の認識	学習目標			<p>■スクリーンショット</p> <p>企業コラボ知育ゲーム</p> <p>UHA 味覚糖</p> <p>© 2015 UHA Mikakuto Co.,LTD</p>
対象年齢	学習領域	学習項目									
2~7歳	数	数字の認識									
学習目標											
<p>10</p> <p>数・計算</p>	<p>すうじむすび</p> <p>タップで楽しく数字むすび!</p> <table border="1"> <tr> <td>対象年齢</td> <td>学習領域</td> <td>学習項目</td> </tr> <tr> <td>2~7歳</td> <td>数</td> <td>数字結び</td> </tr> <tr> <td colspan="3">学習目標</td> </tr> </table> <p>数が数えられるようになったお子さまに、数の概念を養っていただけるアプリです。数字を順番にタップしていくことで、隠れていた絵が完成する面白さで、数の並びを認識していただけます。数字や絵の形が少しずつ難しくなり、大きな数字や複雑な絵にだんだんとチャレンジしていきます。是非、声に出して数唱しながら絵を完成させてください。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	2~7歳	数	数字結び	学習目標			<p>■スクリーンショット</p>
対象年齢	学習領域	学習項目									
2~7歳	数	数字結び									
学習目標											

<p>11 数・計算</p>	<p>おなじかずまとあて 同じ数の的はどれかな？ よーくねらって、弓矢をぴゅん！</p> <table border="1"> <tr> <td>対象年齢</td> <td>学習領域</td> <td>学習項目</td> </tr> <tr> <td>4～7歳</td> <td>数</td> <td>同数発見</td> </tr> <tr> <td colspan="3">学習目標</td> </tr> </table> <p>物の形に惑わされずに同数を探し、数に対する概念を確認する問題です。幼児期は視覚的にものを捉える傾向が強いので、形や色などで数の捉え方に違いが生まれます。設問では、いろいろな物をその種類に惑わされず確実に数えていく力が求められます。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	4～7歳	数	同数発見	学習目標			<p>■スクリーンショット</p>  
対象年齢	学習領域	学習項目									
4～7歳	数	同数発見									
学習目標											
<p>12 図形</p>	<p>サーキットをつくろう！ 自分だけのサーキットをつくって車を走らせよう！</p> <table border="1"> <tr> <td>対象年齢</td> <td>学習領域</td> <td>学習項目</td> </tr> <tr> <td>3～7歳</td> <td>感性・表現</td> <td>組み立て</td> </tr> <tr> <td colspan="3">学習目標</td> </tr> </table> <p>道路のパーツをどこに置くか、どちに回転させるか、曲がるころはどのパーツを置くか、など計画的に組み立てなければ、車が走れる道路として完成しません。子ども達は失敗を繰り返しながら、つなげる条件を学んでいきます。自分で作った道路を、好きな車で思い切り走らせることで、より複雑な組み立てに挑戦しなくなる仕掛けです。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	3～7歳	感性・表現	組み立て	学習目標			<p>■スクリーンショット</p>   <p>企業コラボ知育ゲーム 株式会社 サカイ引越センター</p> <p>© 2015 Sakai Moving Service Co.,Ltd</p>
対象年齢	学習領域	学習項目									
3～7歳	感性・表現	組み立て									
学習目標											
<p>13 図形</p>	<p>レールつなぎ レールをつないでゴールをめざそう！ オリジナルの問題も作れるよ。</p> <table border="1"> <tr> <td>対象年齢</td> <td>学習領域</td> <td>学習項目</td> </tr> <tr> <td>4歳～</td> <td>図形</td> <td>組み合わせ</td> </tr> <tr> <td colspan="3">学習目標</td> </tr> </table> <p>レールをつないで機関車を走らせるパズルゲームを通して、お子さまの観察力や思考力を楽しく育みます。「あそぶ」モードでは、最初のステージから順に解いていくことで、問題が段階的難しくなるようになっています。先を見通して考える計画性や、論理的な思考力を、無理なく少しずつ高めていくことができます。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	4歳～	図形	組み合わせ	学習目標			<p>■スクリーンショット</p>    
対象年齢	学習領域	学習項目									
4歳～	図形	組み合わせ									
学習目標											
<p>14 図形</p>	<p>しゅうりパズル パラパラのピースを元の形に直してね。</p> <table border="1"> <tr> <td>対象年齢</td> <td>学習領域</td> <td>学習項目</td> </tr> <tr> <td>3～7歳</td> <td>観察</td> <td>パズル</td> </tr> <tr> <td colspan="3">学習目標</td> </tr> </table> <p>絵や図の細かいところまで注意してみる力を養い、形の組み合わせの体験をすることが目標です。物の形を直感的に判断する時期に形遊びを楽しんで体感していただけです。少し複雑で紛らわしい図形でも、実際に動かして組み合わせを完成させることができる経験は、大きくなって複雑な図形の問題に取り組む力の基礎となります。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	3～7歳	観察	パズル	学習目標			<p>■スクリーンショット</p>    
対象年齢	学習領域	学習項目									
3～7歳	観察	パズル									
学習目標											
<p>15 図形</p>	<p>かげえたわー 影と同じ形はどれかな？</p> <table border="1"> <tr> <td>対象年齢</td> <td>学習領域</td> <td>学習項目</td> </tr> <tr> <td>3～7歳</td> <td>観察</td> <td>同図形発見</td> </tr> <tr> <td colspan="3">学習目標</td> </tr> </table> <p>いろいろな形を識別する力を見る問題です。物を視覚的にとらえる傾向が強い時期のお子さまは、全体の大きさや形、色や種類が大きく異なっている場合は簡単に見分けられますが、外観が似かよって部分的に異なるところがあるものは見落とすことが多くなります。見分ける練習として、特徴をいくつかの部分に分けて覚えるようにすれば細かな違いにも意識が持てるようになります。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	3～7歳	観察	同図形発見	学習目標			<p>■スクリーンショット</p>    
対象年齢	学習領域	学習項目									
3～7歳	観察	同図形発見									
学習目標											

16 図形

ずけいこうじょう

いろんな図形を組み合わせて、好きな形を作ってね!

対象年齢	学習領域	学習項目
3~7歳	感性・表現	図形認識・モザイクづくり
学習目標		
楽しく遊びながら自然に図形の合成・回転・面積の基礎、色彩感覚が身につけられるアプリです。自由な発想でオリジナルの形づくりを楽しんでください。		

■スクリーンショット



17 パズル・考える

くらべてみよう

みんな大好きなドーナツを、いろんな基準でくらべてみよう!

対象年齢	学習領域	学習項目
3~7歳	思考	比較
学習目標		
「大きさ」「長さ」「重さ」「多さ」など、ある基準で比較ができる力を養うアプリです。最初は、はっきりと分かるものを比べて「こっちが大きい」「こっちの方が長い」という比較の意味を理解します。次にたくさんある中から、一番大きいものや一番長いものを探します。向きや色が変わっていたり、並べ方が変わったりと、自然に難しくなるよう設定されていますが、直感的に操作できる仕掛けで楽しく続けられます。		

■スクリーンショット



© 2015 Mister Donut

18 パズル・考える

おなかめいろ

おなかめいろを脱出せよ!

対象年齢	学習領域	学習項目
2~7歳	思考	迷路
学習目標		
迷路の問題は「洞察力」を培います。先へ進むとする気持ちが強く働くため、最初は何度も壁に当たりますが、慣れてくると「こちらに行けば行き止まりになる」ということを学習していきます。焦らず楽しみながら「少し先を見通す」力をつけることが目標です。集中する習慣をつけるためにも、意がすゆっくりとお子さんと一緒にやってみてください。		

■スクリーンショット



19 パズル・考える

なかよしきゃっチャー

なかよし同士を選んでキャッチ! どれとどれがなかよしかな?

対象年齢	学習領域	学習項目
3~7歳	常識	仲間探し
学習目標		
いろいろな物に対する「知識の度合い」を確認する問題です。物や動植物を分類する際に判断の基準を持っていることが必要になります。生活用品・動植物・食べ物・季節・職業・物語など、様々な出題の中で、道具などの目的や用途、動植物の生態など順を追って分類していけるようになります。お子さんの発達段階に応じて単に答えを出すだけでなく、なぜ仲間なのか?を認識することも大切です。		

■スクリーンショット



20 パズル・考える

えあわせでこれえしよん

同じ飾りを見つけてツリーを完成! デコレーション神経衰弱ゲーム!

対象年齢	学習領域	学習項目
3~7歳	記憶	位置の記憶
学習目標		
記憶力を高められると共に集中力も身につく知育ゲームです。時間制限ではなく間違えた数でレベル設定されていますので、楽しみながらゆっくりと位置や絵を覚えていくことができます。トランプで行う神経衰弱とは異なり、デコレーションを完成させていき結果によってアクションが異なるという達成感も味わえる仕掛けです。		

■スクリーンショット



<p>21</p> <p>お絵描き・作る</p>	<p>きせかえしよ</p> <p>自由に着せ替え遊び! いろいろなコーディネートが楽しめる!</p> <table border="1"> <tr> <td>対象年齢</td> <td>学習領域</td> <td>学習項目</td> </tr> <tr> <td>3~7歳</td> <td>自律</td> <td>着せ替え</td> </tr> <tr> <td colspan="3">学習目標</td> </tr> </table> <p>社会性が目覚める幼児期に、自己や他者の認識、またその関係性を認識し、コミュニケーション能力や社会的適応力を育むことが目標です。また、着せ替え遊びを通して、なりたい自分をイメージするきっかけにもなります。自由に洋服や背景を選び、着せ替えを楽しんでいるうちに、お子さまの中に想像のストーリーが生まれます。そのストーリーの中で、お子さまが自分を投影したり、自分とは違う「人」を意識することが、他者との関係を構築する力や社会性の獲得に役立っていきます。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	3~7歳	自律	着せ替え	学習目標			<p>■スクリーンショット</p> 
対象年齢	学習領域	学習項目									
3~7歳	自律	着せ替え									
学習目標											
<p>22</p> <p>お絵描き・作る</p>	<p>くうそうおえかき</p> <p>楽しくテーマお絵描きしよう!</p> <table border="1"> <tr> <td>対象年齢</td> <td>学習領域</td> <td>学習項目</td> </tr> <tr> <td>2~7歳</td> <td>感性・表現</td> <td>描く・塗る</td> </tr> <tr> <td colspan="3">学習目標</td> </tr> </table> <p>いろいろなテーマで落書きのように「塗る・描く」ことを自由に楽しめるアプリです。 動物・乗り物・食べ物などのジャンルから自由に絵を選んで、想像力を働かせながら、塗ったり描き足したりして絵を完成させていきます。 お子さまに、空想の世界で描く絵によって、色彩感覚や表現力を養っていただくことはもちろん、1枚の絵を創りあげる喜びや達成感を味わっていただけます。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	2~7歳	感性・表現	描く・塗る	学習目標			<p>■スクリーンショット</p> 
対象年齢	学習領域	学習項目									
2~7歳	感性・表現	描く・塗る									
学習目標											
<p>23</p> <p>お絵描き・作る</p>	<p>カラフルシェイカー</p> <p>ふって!ふって!色まぜ遊び! 何色になるのかな?</p> <table border="1"> <tr> <td>対象年齢</td> <td>学習領域</td> <td>学習項目</td> </tr> <tr> <td>2~7歳</td> <td>感性・表現</td> <td>色認識・色混ぜ</td> </tr> <tr> <td colspan="3">学習目標</td> </tr> </table> <p>色を混ぜてできる色の楽しさを体験できるアプリです。自由に色を選んでシェイクする楽しさと変化する色の不思議さで、創造力や色彩感覚を遊びながら身に付ける事ができます。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	2~7歳	感性・表現	色認識・色混ぜ	学習目標			<p>■スクリーンショット</p> 
対象年齢	学習領域	学習項目									
2~7歳	感性・表現	色認識・色混ぜ									
学習目標											
<p>24</p> <p>お絵描き・作る</p>	<p>しゃしんばんくだん</p> <p>お題の色はどこかな? 発見したらカメラでカシャッ!</p> <p>※Android版は、本ゲームを搭載していません。</p> <table border="1"> <tr> <td>対象年齢</td> <td>学習領域</td> <td>学習項目</td> </tr> <tr> <td>3~7歳</td> <td>感性・表現</td> <td>色認識・写真</td> </tr> <tr> <td colspan="3">学習目標</td> </tr> </table> <p>日常の中から、いろんな色を発見する楽しさを親子で味わっていただきたいアプリです。 指定色と同じ色を探することで色彩認識力を養います。</p>	対象年齢	学習領域	学習項目	3~7歳	感性・表現	色認識・写真	学習目標			<p>■スクリーンショット</p> 
対象年齢	学習領域	学習項目									
3~7歳	感性・表現	色認識・写真									
学習目標											