1 ⊟	曜日	コンテンツ名	コンテンツ説明	コンテンツ目標
	月	スポーツで体を鍛えよう NO.41	運動神経の飛躍的な上達を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイジ」に適したスポーツメニューを提供します。また2ヶ月ごとにメ	<ul><li>運動を楽しみ、好きになる</li><li>・基礎となる運動能力を高める</li></ul>
2日			インとして行う種目は変わります。幅広く様々な種目を経験するこ	・8つの基礎動作(走る・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・蹴る)の中の、特にリズム
			とで、バランスよく運動神経を伸ばしていきます。1月&2月のメイン種目は「バトミントン」です。8つの基礎動作(走る・リズム・バ	身につける
			ランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・蹴る)の中の、特にリズム・	
			打つの2つを練習します。	
	火	英語① NO.41	■ Beginner:	■ Beginner:
		Beginner:「〇〇が~にあるを英語で言ってみよう!! & Intermediate: 「ユキギキか動標表現を覚	「猫が椅子の上にいます」「たくさんの水が瓶に入っています」と うような「○○が~にある/いる」を英語で言えるようになりま	・There is/ There areの表現を使えるようになる ・量を表す形容詞、some/any/a lot of/many/much・・・を覚えて使えるようになる
		スよう①」	しょう!	・数字(1~1000)を言えるようになる
			■ Intermediate: 英検4級で頻出する熟語を、それぞれの動詞の本来の意味を確認し	■ Intermediate:  take a bath / showerなどの熟語を覚え、使えるようになる
			ながら覚えていきましょう!	and a battly shower we company to go yet (a, y, a as y to g, a
3 ⊟	水	国語読解力向上コンテンツ NO.11	本を1冊読んでボップ作りに挑戦します。ボップを作った後は、各	・文章を読むこと、書くことに対する苦手意識をなくす
		「本の紹介用POPを作ろう!」	自書店の定員さんになったつもりで、その本の魅力を発表して貰い	・楽しみながら文章における要点を掴む練習をする
	1.	アートコンテンツ NO.41	at the second se	
4 🖯	*	アートコンアンツ NO.41 「エコチルに応募してみよう! (前編)」	子どものための環境情報誌「エコチル」に応募する表紙イラストを 描きます。前編はアイデアスケッチと下描きに取り組んでいきま	・コンクールに入賞するためのコツや良い配色、構図などを学ぶ。
5 🛭			しょう!	
	金	英語② NO.41	■ Beginner:	■ Beginner:
		Beginner:「〇〇が~にあるを英語で言ってみよ う!! & Intermediate: 「さまざまな動詞表現を覚	「猫が椅子の上にいます」「たくさんの水が瓶に入っています」と うような「○○が~にある/いる」を英語で言えるようになりま	・There is/ There areの表現を使えるようになる ・量を表す形容詞、some/any/a lot of/many/much…を覚えて使えるようになる
		えよう①」	しょう!	・数字(1~1000)を言えるようになる
			■ Intermediate:	■ Intermediate:
			■ Intermediate: 英検4級で頻出する熟語を、それぞれの動詞の本来の意味を確認し	Intermediate:     take a bath / showerなどの熟語を覚え、使えるようになる
			ながら覚えていきましょう!	
6日	±			
7日	В	7 H North + 60 - 1 - NO	第54 14 (文の 2020 A) ましままで (本) ファイン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	<ul> <li>運動を率しみ、好きになる</li> </ul>
8 日	Я	スポーツで体を鍛えよう NO.42	運動神経の飛躍的な上達を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイ ジ」に適したスポーツメニューを提供します。また2ヶ月ごとにメ	<ul><li>・運動を楽しみ、好きになる</li><li>・基礎となる運動能力を高める</li></ul>
			インとして行う種目は変わります。幅広く様々な種目を経験するこ	・8つの基礎動作(走る・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・蹴る)の中の、特にリズム・
			とで、バランスよく運動神経を仲ばしていきます。1月&2月のメイ	身につける
			ン種目は「バトミントン」です。8つの基礎動作(走る・リズム・バ ランス・投げる・補る・跳ぶ・打つ・蹴る)の中の、特にリズム・	
			打つの2つを練習します。	
9 ⊟	火	英語① NO.42	■ Beginner:	■ Beginner:
		Beginner:「復習回① (対象:1~3) 」 &	記憶の定着を図るための、まとめ回です。NO.38「前置詞で遊んで	・go to ~、in the morning、look at などのフレーズを覚えて、使えることができるようにする
		Intermediate: 「さまざまな助詞表現を覚えよう ②」	みよう!」~NO.41「○○が~にあるを英語で言ってみよう!」に てやった内容を元にクイズ大会を開催します。クイズ大会で商品を	
		W.J.	てやった内容を元にクイス大会を開催します。クイス大会で問品を ゲットできるように、しっかりと復習しておきましょう!	・Very、SO、toO、8 little、8 Ditといった劇詞を様々な形容詞と合わせて使うことができるようになる ・単数と複数の概念を理解する
				・child、children / person、people…といった複数形の規則に当てはまらない単語を覚える
			■ Intermediate: 英検4級で頻出する熱語を、それぞれの動詞の本来の意味を確認し	・This、These、That、Thoseを使えるようになる ・There is/ There areの表現を使えるようになる
			央陜4級で頻出する熟語を、それぞれの動詞の本来の意味を確認し ながら覚えていきましょう!	・ There is/ There areの表現を使えるようになる ・量を表す形容詞、some/any/a lot of/many/much…を覚えて使えるようになる
				・数字(1~1000)を言えるようになる
				■ Intermediate:  · call back / look likeなどの熟語を覚え、使えるようになる
100		AND LOCAL TOP AND ALL	er de la la la la deservación de la constantina del constantina del constantina de la constantina de la constantina de la constantina del constantina	
10日	水	算数検定選手権 NO.11 「算数検定で謎を解け!」	各自レベルにあった算数数材を解きつつ謎解きに挑戦します。謎解 きに正解すると豪華商品が!みんなで楽しみながら取り組みましょ	<ul><li>- 算数に対する苦手意識をなくす</li><li>- 自分の得意な点/不得意な点を理解する</li></ul>
			う!	・間違った点について、ファミくるサポーターの解説を聞き理解する
11日	木	建国記念の日		
12日	숲	英語② NO.42	■ Beginner:	■ Beginner:
		Beginner:「復習回①(対象:1~3)」 & Intermediate:「さまざまな動詞表現を覚えよう	記憶の定着を図るための、まとめ回です。NO.38「前置詞で遊んで みよう!   $\sim$ NO.41「 $\bigcirc$ OOが $\sim$ にあるを英語で言ってみよう!   に	・go to ~、in the morning、look at などのフレーズを覚えて、使えることができるようにする ・wet⇔drv、soft⇔hardといった単語を覚えて物の特徴を伝えられるようになる
		2]	てやった内容を元にクイズ大会を開催します。クイズ大会で商品を	
			ゲットできるように、しっかりと復習しておきましょう!	・単数と複数の概念を理解する
			■ Intermediate:	・child、children / person、people…といった複数形の規則に当てはまらない単語を覚える ・This、These、That、Thoseを使えるようになる
			英検4級で頻出する熟語を、それぞれの動詞の本来の意味を確認し	・There is/ There areの表現を使えるようになる
			英検4級で頻出する熟語を、それぞれの動詞の本来の意味を確認し ながら覚えていきましょう!	・There is/ There areの表現を使えるようになる ・量を表す形容詞、some/any/a lot of/many/much…を覚えて使えるようになる
				・There is/ There areの表現を使えるようになる
				・There is/ There areの表現を使えるようになる ・量を表す形容詞、some/any/a lot of/many/much…を覚えて使えるようになる
				- There is/ There areの表現を使えるようになる - 童を表す形容別、some/any/a lot of/mamy/much····を覚えて使えるようになる - 数字(1~1000)を言えるようになる
13日	±			・There i/There areの表現を覚えるようになる ・重を表す形容が。some/am/a lot of/many/much····を覚えて使えるようになる ・ 販子(1~1000)を言えるようになる ■ Intermediate:
14日	± B		ながら覚えていきましょう!	・There is/ There areの意理を覚えるようになる ・意来者が高別。some/amy/a lot of/many/much···・を覚えて使えるようになる ・数字(1~1000)を言えるようになる ■ Intermediate: ・-call back / look like などの期間を覚え、使えるようになる
	土日月	スポーツで体を鍛えよう NO.43	ながら覚えていきましょう!  運動神経の飛躍的な上途を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイ	・There is/ There are の表現を覚えるようになる ・量を表す形容詞、some/any/a lot of/many/much··・を覚えて使えるようになる ・妻子(ユー1000)と言えるようになる ■ Intermediate: ・call back / look like などの熱語を覚え、使えるようになる ・運動を楽しみ、好きになる
14日	土日月	スポーツで体を鍛えよう NO.43	ながら覚えていきましょう!  運動神経の用限的な上途を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイツ」に遊したスポーツメニューを提作します。また2ヶ月ごとにメ インとして行う種は変わります。彼は、後々を種目を発生	・Three is/ There areの表現を覚えるようになる ・屋を表す形容別、some/any/a lot of/many/much···を覚えて使えるようになる ・現代1-100000を言えるようになる  ■ Intermediate: ・call back / look likeなどの熱語を覚え、使えるようになる  ・運動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、がきになる ・るの必要動所がある。リズム・バランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・服ら)の中の、特にリズム ・ステンの表理動所に表しまった。
14日	土田月	スポーツで体を鍛えよう NO.43	ながら覚えていきましょう!  運動神経の飛躍的な上途を目指し、3~14度頃の「ゴールデンエイ グ」に選したスポーツメニューを提供します。また2ヶ月ごとにメ インとして行う種目は変わります。個広く様々な種目を接続する こで、パランスと、運動神経を特別でいきます。1月8.4月8.7月8.7日	・There is/ There areo 免職免免款えようになる ・豊名夫弁形説は、some/amy/a lot of/mans//much···・を覚えて使えるようになる ・数字(1~1000)を言えるようになる ■ Intermediate: ・ call back / look like などの期間を覚え、使えるようになる  ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 基礎となる運動助力を高める
14日	土田月月	スポーツで体を鍛えよう NO.43	ながら覚えていきましょう!  運動神経の用限的な上途を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイツ」に遊したスポーツメニューを提作します。また2ヶ月ごとにメ インとして行う種は変わります。彼は、後々を種目を発生	・Three is/ There areo 表現を抱えるようになる ・屋を表す形容別、some/am/s lot of/mans/much···を覚えて使えるようになる ・夏で記している。 ■ Intermediate: ・call back / look likeなどの熱語を覚え、使えるようになる  ・運動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・選動を楽しみ、がきになる ・選動を楽しみ、がきになる ・選動を楽しみ、がきになる ・選動を楽しみ、がきになる ・選動を楽しみ、がきになる
14日	土日月	スポーツで体を鍛えよう NO.43	運動神経の飛躍的な上途を目指し、3-14歳頃の「ゴールデンエイ グ」に高したメポーツメニューを提供します。また2ヶ月ごとにメ インとして行う機に変わります。他の後々機能を経れる とで、パランスよく運動特殊を伸ばしていまます。1月を2月のメイ 機能は「ドトミント」です。8の変趣的作成を、リアズム・バ 機能は「ドトミント」です。8の変趣的作成を、リアズム・バ	・Three is/ There areo 表現を抱えるようになる ・屋を表す形容別、some/am/s lot of/mans/much···を覚えて使えるようになる ・夏で記している。 ■ Intermediate: ・call back / look likeなどの熱語を覚え、使えるようになる  ・運動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・選動を楽しみ、がきになる ・選動を楽しみ、がきになる ・選動を楽しみ、がきになる ・選動を楽しみ、がきになる ・選動を楽しみ、がきになる
14日	土日月月	英語① NO.43	定が心覚えていまましょう!  運動神経の飛躍的な上途を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイジ」に適したスポーツメニューを提信します。また2ヶ月ごたにメインとして行り種は変わります。他は、個々を種目を経りませた。アンスよく運動料程を伸ばしていまます。1月&2月のメイツスを開日は「パトミント」です。8の金融制作(後・7)、アンス、投げる・橋る・路ぶ・打つ・屋る)の中の、特にリズム・打つの2つを模容します。  ■ Beginner	・Three id/ There areの表現を抱えるようになる ・量を表す形容別、some/am/o lot of/man//much···を覚えて使えるようになる ・最後で表すが容別。 ■ Intermediate: ・call back / look like などの熱情を覚え、使えるようになる  ・運動を楽しみ、好きになる ・基礎となる運動能力を高める ・多つの運動能力(後さ・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・取る)の中の、特にリズム・身につける
14日 15日	土 日 月	英語① NO.43 Beginner: [人の特徴を実践で算えるようになる	運動神経の飛躍的な上途を目指し、3~34度頃の「ゴールデンエイ リ」に高したスポーツメニューを提供します。また2ヶ月ごたにメ インとして行う種目は美ります。「個広(様々な種目を経験するこ とで、バランスと(運動神経を伸ばしています。1月名2月のメイ ソ種目は「バトミントン」です。8つの返避動作成る・リズム・バ 打つの2つを練習します。 Beginner poung cold、talle-shortといった形容別を変えて、人の特徴を英語 poung cold、talle-shortといった形容別を変えて、人の特徴を英語	・There is/ There are の表現を覚えるようになる ・ 豊富夫井河原式。some/any/a lot tof/many/much··・を覚えて使えるようになる ・ 数字(1~1000)を言えるようになる  ■ Intermediate: ・ call back / look like などの期間を覚え、使えるようになる  ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 基礎となる運動問力を高める ・ 8つの基礎動作(走る・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・蹴る)の中の、特にリズム・ 中につける  ■ Beginner: ・ young wold、tall o shortといった形容詞を覚える
14日 15日	上日月	英語① NO.43	定が心覚えていまましょう!  運動神経の飛躍的な上途を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイジ」に適したスポーツメニューを提信します。また2ヶ月ごたにメインとして行り種は変わります。他は、個々を種目を経りませた。アンスよく運動料程を伸ばしていまます。1月&2月のメイツスを開日は「パトミント」です。8の金融制作(後・7)、アンス、投げる・橋る・路ぶ・打つ・屋る)の中の、特にリズム・打つの2つを模容します。  ■ Beginner	・There is/ There are の表現を覚えるようになる ・ 豊富夫井河原式。some/any/a lot tof/many/much··・を覚えて使えるようになる ・ 数字(1~1000)を言えるようになる  ■ Intermediate: ・ call back / look like などの期間を覚え、使えるようになる  ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 基礎となる運動問力を高める ・ 8つの基礎動作(走る・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・蹴る)の中の、特にリズム・ 中につける  ■ Beginner: ・ young wold、tall o shortといった形容詞を覚える
14日 15日	上日月月	英語① NO.43 Beginner: [人の特徴を実践で算えるようになる	変動神経の飛躍的な上途を目指し、3-14歳頃の「ゴールデンエイツ」に適したスポーツメニューを提供します。また2ヶ月ごとにメントンとして介護制度を呼ばしていまます。1月を2月のメントン関係は「新ります。1月を2月のメントンフでは、20分割を開催した。1月を2月のメントンフでは、20分割を開催した。1月を2月のメントンフでは、20分割を開催した。1月で1日の2つを経済します。  ■ Beginner young=old、tall=shortといった形容詞を覚えて、人の特徴を英語で載さるように少ましょう!  ■ Intermediate:	・There is/ There areの表現を抱えるようになる ・豊を表す形容別、some/any/a lot of/many/much···を覚えて使えるようになる ・豊本子の説明、some/any/a lot of/many/much···・を覚えて使えるようになる ・豊木 (中央の) を含えるようになる  ■ Intermediate: ・・call back / look like などの熱語を覚え、使えるようになる  ・運動を楽しみ、好きになる ・選をなる運動態力を高める ・多つの基理動性を含・リズム・パランス・投げる・描る・跳ぶ・打つ・蹴ら)の中の、特にリズム・分にひける  ■ Beginner: ・・young rold、tall = shortといった形容詞を覚える ・・young rold、tall = shortといった形容詞を覚える ・・young sold、op 。 little、a bitといった部間を様々な形容詞と合わせて使うことができるようになる ■ Intermediate:
14日 15日	土日月	英語① NO.43 Beginner: [人の特徴を実践で算えるようになる	運動神経の飛躍的な上途を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイ ジ」に選したスポーツメニューを提供します。また2ヶ月ごをにメ インとして行う種目変わります。織の後の種目を経過さ とで、パランスよく理論特殊を修じしていまます。1月8.2月のメイ 増阻は「バトシトン」です。8つの展職的作念・列にリズム・ 打つの2つを模容します。 Beginner young-ool、tall-shortといった形容同を覚えて、人の特徴を英語 で言えるようになりましょう! 加熱即の受荷を復習しながら、canやmayなどを覚え、実際に使え 助動即の受荷を復習しながら、canやmayなどを覚え、実際に使え	・There is/ There are の表現を覚えるようになる ・ 意名表示形容別。some/any/a lot for/mans/much···・を覚えて使えるようになる ・ 数字(1~1000)を言えるようになる  ■ Intermediate: ・ call back / look like などの熟語を覚え、使えるようになる  ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 基礎となる運動能力を高める ・ 8つの基礎動作(走る・リズム・バランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・服る)の中の、特にリズム・ 身につける  ■ Beginner: ・ young wold、tall ⇔ shortといった形容詞を覚える ・ very、so、too、a little、a bitといった形容詞を養える ・ very、so、too、bo、too、a little、a bitといった那容詞を養える ・ very、so、too、a little、a bitといった那容詞を養える ・ very、so、too、a little、a bitといった那容詞を養える ・ very、so、too、too、a little、a bitといった那容詞を養々な形容詞と合わせて使うことができるようになる
14日 15日 16日	土日月月	英原① NO.43 Beginner: [人の特徴を表語で言えるようになろう!] & Intermediate: [初勤詞を使おう]	運動神経の開催的な上途を目指し、3~14度域の「ゴールデンエイ ジリに適したスポーツメニューを提供します。また2ヶ月ごとにメ インとして行う機能は変かります。個点(他々な機能を経済さ とで、バランスは、運動神経を伸ばしていまます。1月を2月のメイ ・ 現情は「がトシット」です。8の金融動物(後さ・リズム・バ ランス・収付る・機合・施ぶ・ゴラ・取る)の中の、特にリズム・ 「フの2つを練習します。 ■ Beginner younge old、は自le-shortといった形容同を変えて、人の特徴を実施 で言えるようになりましょう! ■ Intermediate: 別期間の気険を関しながら、canやmayなどを覚え、実際に使え もうに複響としょう。	・There is/ There are の表現を覚えるようになる ・豊富夫書が展別。some/any/a lot (framer/much··・を覚えて使えるようになる ・数字(1~1000)を言えるようになる ■ Intermediate: ・・call back / look ike などの熱語を覚え、使えるようになる ・運動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・選をなる運動部力を高める ・8つの基礎動作(走る・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・蹴る)の中の、特にリズム・分につける ■ Beginner: ・・young wold、tall ⇔ shortといった形容詞を覚える ・・very、so、too、a little、a bitといった影容詞を様々な形容詞と合わせて使うことができるようになる ■ Intermediate: ・・canやmayなど、動動詞の役割を理解し、使えるようになる
14日 15日	土日月月	英語① NO.43 Beginner: [人の特徴を実践で算えるようになる	運動神経の飛躍的な上途を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイ ジ」に選したスポーツメニューを提供します。また2ヶ月ごをにメ インとして行う種目変わります。織の後の種目を経過さ とで、パランスよく理論特殊を修じしていまます。1月8.2月のメイ 増阻は「バトシトン」です。8つの展職的作念・列にリズム・ 打つの2つを模容します。 Beginner young-ool、tall-shortといった形容同を覚えて、人の特徴を英語 で言えるようになりましょう! 加熱即の受荷を復習しながら、canやmayなどを覚え、実際に使え 助動即の受荷を復習しながら、canやmayなどを覚え、実際に使え	・There is/ There are の表現を覚えるようになる ・ 世名表末形容別。some/any/a lot tof/many/much·・を覚えて使えるようになる ・ 数字(1~1000)を言えるようになる  ■ Intermediate: ・ call back / look ike などの熱語を覚え、使えるようになる  ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 選起となる運動態力を高める ・ 8つの基礎動作(金る・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・蹴る)の中の、特にリズム・ 分につける  ■ Beginner: ・ young wold、tall ⇔ shortといった形容詞を覚える ・ very、30、100。 a little。 a bitといった影容詞を様々な形容詞と合わせて使うことができるようになる  ■ Intermediate: ・ canやmayなど、動動詞の役割を理解し、使えるようになる
14日 15日 16日	土日月	英原① NO.43 Beginner: [人の特徴を表語で言えるようになろう!] & Intermediate: [初勤詞を使おう]	ながも覚えていまましょう!  運動神経の用限的な上途を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイ ジ」に適したスポーツメニューを提作します。また2ヶ月ごとにメ インとして行う種は変わります。歳に3ヶ月ごとにメ インとして行う種は変わります。歳に3ヶ月ごとにメ インとして行う種は「かしょう」、月8 2月のメイ ・プリンスよく運動料経を伸ばしていまます。1月 8 2月のメイ ・プリンスを提出ます。1月 8 2月のメイ ・プリンスを提出ます。1月 8 2月のメイ ・プリンスを発酵しまま。10~20~20~30~30~40~40~40~40~40~40~40~40~40~40~40~40~40	・There is/ There are の表現を抱えるようになる ・ 表字(1~1000)を言えるようになる ・ 表字(1~1000)を言えるようになる  ■ Intermediate: ・ call back / look like などの熱語を覚え、使えるようになる  ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 選をなる運動能力を高める ・ 8つの基礎動作(走る・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・蹴る)の中の、特にリズム・ 身につける  ■ Beginner: ・ young = old、tall = shontといった影響等を覚える ・ very, so、too、a little、a bitといった影響を覚える ・ very, so、too、a little、a bitといった影響を覚える ・ very, so、too、方形は、a bitといった影響を覚える ・ very, so、too、方形は、a bitといった影響を覚える ・ very, so、too、方形は、a bitといった影響を覚える ・ very, so、too、方形は、a bitle、a bitといった影響を覚える ・ very, so、too、方形は、a bitle、b coll できるようになる  ■ Intermediate: ・ canやmayなど、効動間の役割を理解し、使えるようになる  ・ Scratchの操作方法に慣れる ・ プログラミング、フルイリズムとは何かを理解する ・ プログラミング、フルイリズムとは何かを理解する ・ プログラミング、フルイリズムとは何かを理解する ・ プログラミング、カル・ロルの異となる思考が決定を指いつける
16日	土田月月	東原① NO.43 Beginner: 「人の特徴を実践で言えるようになろう!」 & Intermediate: 「助動詞を使おう」 プログラミング的思考を身につけよう NO.11	運動神経の飛躍的な上途を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイジ」に選んたスポーツメニューを提供します。また2ヶ月ごだにメインとして介着型は変わります。施に係るを重しを設定が、インとして介着型は変わります。また2ヶ月ごだにメインとして介えるとかり、1月8.2月のメイック・機目は「バトミント」です。8の金融動物(後を・7)は「カンスと機器します。  ■ Beginner young-eod, tall-shortといった形容詞を覚えて、人の特徴を英語で言えるようになりましょう!  Intermediate:  助動師の使用を受しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるように振聞しましょう!  動物の使用を受しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるように振聞しましょう!  動物の使用を受しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるように振聞しましょう!  事ななゲールやアライビティを返して、プログラミング的思考を身につけます。PadとScatchを用いて、アニメーション作品を作ります。最よみながらきりジナルアニメーションを作成しましょう。	・There is/ There are の表現を抱えるようになる ・ 表字(1~1000)を言えるようになら ■ Intermediate: ・ call back / look ike などの熟語を覚え、使えるようになる  ・ 運動を乗しみ、好きになる ・ 基礎となる運動能力を高める ・ 8つの基礎制作(患る・リズム・バランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・服を)の中の、特にリズム・メランの基礎制作(患る・リズム・バランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・服を)の中の、特にリズム・おっつは設備をしまった。 ■ Beginner: ・ young wold、tall enhortといった形容詞を覚える ・ very、xo、too、alltte、ablactいった部容詞を構なな形容詞と合わせて使うことができるようになる ■ Intermediate: ・ canやmayなど、助節間の役割を理解し、使えるようになる ・ Scratchの操作方法に慣れる ・ プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・ 学校 返しの概念は慣れる
14日 15日 16日	大水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水水	英語① NO.43 Beginner: 「人の特徴を英語で言えるようになろう! 」 & Intermediate: 「即動詞を使おう」 プログラミング的思考を身につけよう NO.11 アートコンテンツ NO.42	変形や経の飛躍的な上途を目指し、3~14度項の「ゴールデンエイリ」に適したスポーツメニューを提作します。また2ヶ月ごたとして人として行る間は受かります。施口を発酵することで、パランスよく運動特殊を伸ばしていきます。1月&2月のメイッフルコーを機能します。また2ヶ月でより、イランスよく運動特殊を伸ばしていきます。1月&2月のメイッフルス・規修3・機3・機3・打つ・服3)の中の、特にリズム・打つの2つを練習します。  ■ Depinner poung = old、talle - shortといった形容詞を覚えて、人の特徴を英語で変えるようになりましょう!  ■ Intermediate: 助助詞の仮路を使用しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるように練習しましょう!  ■ foto・ A で アライビティ を選して、プログラミング的思考を付います! 来しみながらオリジナルアニメーションを作成しましょう。  ― 子どものための環境情報は「エコチル」に応募する表紙イラストを	・There is/ There are の表現を抱えるようになる ・ 表字(1~1000)を言えるようになら ■ Intermediate: ・ call back / look ike などの熟語を覚え、使えるようになる  ・ 運動を乗しみ、好きになる ・ 基礎となる運動能力を高める ・ 8つの基礎制作(患る・リズム・バランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・服を)の中の、特にリズム・メランの基礎制作(患る・リズム・バランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・服を)の中の、特にリズム・おっつは設備をしまった。 ■ Beginner: ・ young wold、tall enhortといった形容詞を覚える ・ very、xo、too、alltte、ablactいった部容詞を構なな形容詞と合わせて使うことができるようになる ■ Intermediate: ・ canやmayなど、助節間の役割を理解し、使えるようになる ・ Scratchの操作方法に慣れる ・ プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・ 学校 返しの概念は慣れる
16日	土 日月 月 火 水 木 金	東原① NO.43 Beginner: 「人の特徴を実践で言えるようになろう!」 & Intermediate: 「助動詞を使おう」  プログラミング的思考を身につけよう NO.11	定がら覚えていまましょう!  運動神経の飛躍的な上途を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイジ」に適したスポーツメニューを提供します。また2ヶ月ごたにメインとして行う値は変わります。底は、個々な種目を経過を付ばしていまます。1月&2月のメイツ・分間は「バトミ・トン)です。8の金融動物(後の・分間を入り、インス・次間でも、場合・最ぶ・打つ・最る)の中の、特にリズム・打つの2つを装置します。  ■ Reginner  poung=odd、tall=shortといった形容詞を覚えて、人の特徴を英語で表えるように受ましまう!  ■ Intermediate: 助動詞の役割を復習しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるように需要しましょう。  ■ Intermediate: 助動詞の役割を復習しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるように要しましょう。  ・ アビものための環境情報は「エコチル」に応事する表紙イラストを描まます。接触は高色で比上げるしていまましょう。  ・ アどものための環境情報は「エコチル」に応事する表紙イラストを描まます。	・There is/ There are の表現を使えるようになる ・ 表字(1~1000)を言えるようになら  ■ Intermediate: ・ call back / look like などの勝語を覚え、使えるようになる  ■ Research / look like などの勝語を覚え、使えるようになる  ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 選問を楽しみ、好きになる ・ 選問を楽しみ、好きになる ・ 選問を選問が(集る・リズム・パランス・投げる・描る・読ぶ・打つ・服る)の中の、特にリズム・分 につける  ■ Beginner: ・ young = old、tall = shortといった形容詞を覚える ・ very、so、too、a little、a blotといった形容詞を養える ・ very、so、too、a little、a blotといった形容詞を様々な形容詞と合わせて使うことができるようになる  ■ Intermediate: ・ canやmayなど、診断別の役割を理解し、使えるようになる ・ Scratchの没作方法に慣れる ・ プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラミング・アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラミング・アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラミング・ルカラよとなる思考方法を身につける ・ 通り返しの概念に慣れる ・ コンクールに入資するためのコツや良い配名、構図などを学ぶ。
14E 15E	上 日月 月 火 水 木 金		定が心覚えていまましょう!  運動神経の用限的な上途を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイ ジ」に適したスポーツメニューを提作します。また2ヶ月ごとにメ インとして行う種は反対ります。他は、後々を種目を経済したことで、パランスよく運動特殊を伸ばしていまます。1月&2月のメイ シアス・投げる・場名・職法・打つ・職名)の中の、特にリズム・ 「フの2つを報管します。  ■ Beginner:  ■ Intermediate: 助助制の役割を復居しながら、canやmayなどを覚え、実際に使え るように接着しましょう!  ■ Intermediate: 助助制の役割を復居しながら、canやmayなどを覚え、実際に使え るように接着しましょう。  ■ Reginner: アニメーション作り成成しましま。 「サントリアは、アニメーション作り成成しましょう。 「おんながらオリジナルアニメーションを作成しましょう。 ・アとものための吸頭情報は「エコチル」に応募する表紙イラストを 請まます。使風は着色と仕上げをしていまましょう! ■ Beginner: ■ Beginner:	・There is/ There are の表現を覚えるようになる ・ 意名表示形容別。some/any/a lot of/mans//much···・を覚えて使えるようになる ・ 数字(1~1000)を言えるようになる  ■ Intermediate: ・ call back / lock like などの熱語を覚え、使えるようになる  ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 選問を楽しみ、好きになる ・ 選問を受け、 では、 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
14E 15E	<u>*</u> 生日月月 火 水 本 金	英語① NO.43 Beginner:「人の特徴を英語で言えるようになろう!」 & Intermediate:「抑動詞を使おう」 プログラミング的思考を身につけよう NO.11 アートコンテンツ NO.42 [エコチルに応募してみよう! (後個)] 表別② NO.43	変勢神経の限期的な上速を目指し、3~14度域の「ゴールデンエイ グリに適したスポーツ/ニューを提供します。また2~月ごとにメ インとして行う機能は変かります。値気(物を)を観音を観察することで、パランスと(運動特殊を)が出ているます。1月を2月のパイントの間は「バトシット」です。8の金融動物(後の) リズム・パランス・規修は「新さ・設立・打分・服る)の中の、特にリズム・ブランス・投げる・損る・設立・打分・服る)の中の、特にリズム・ブランスとのは10年間を ■ Regimer young eold、は10年かのたじいった形容詞を変えて、人の特徴を実施 で言えるようになりましょう!  ■ Intermediate: 加齢間のの資産を貸しましまう!  ■ Contract では、アログラミング的影響を からいけます。単位を25を出かして、プログラミング的影響を ります!ましながらオリジナルアニメーションを作成しましょう!  まさらのための環境情報「エコチル」に必事する表紙イラストを 超まます。機能は着色と仕上げをしていまましょう!  ■ Begimer	・There is/ There are の表現を覚えるようになる ・ 意名表示形容別。some/any/a lot of/mans//much···・を覚えて使えるようになる ・ 数字(1~1000)を言えるようになる  ■ Intermediate: ・ call back / lock like などの熱語を覚え、使えるようになる  ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 選問を楽しみ、好きになる ・ 選問を受け、 では、 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
14E 15E	土 <u>日</u> 月月 水水 水 本		定が心覚えていまましょう!  運動神経の飛躍的な上途を目指し、3-14歳頃の「ゴールデンエイ ジ」に恋したスポーツメニューを提作します。また2ヶ月ごとにメ インとして行う種は反対します。また2ヶ月ごとにメ インとして行う種は反対します。また2ヶ月ごとにメ インとして行う種は「たいきます。」月82月のメイ イラスネ、投げる・摘る・強法・打つ・服る)の中の、特にリズム・ 「フの2つを装御します。 ■ Beginner  poung-old、tall-shortといった形容別を覚えて、人の特徴を英語 で変えるようになりましょう!  ■ Intermediate: 助助師の役割を使用しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるように接倒ましょう。  ・ オールマンタティビティを適して、プログラミング的思考を 身につけます。PadとSoxathを用いて、アニメーション作成しましょう。  ・ オールマンタティビティを適して、プログラミング的思考を 身につけます。PadとSoxathを用いて、アニメーション作成しましょう。 ・ オールマンタティビティを通して、プログラミングの思考を まます。後継は着色と仕上げをしていきましょう! ■ Beginner  ■ Beginner  ■ Beginner  ■ Beginner  ■ Control は、日本のよりに応募する表集イラストを 選まます。後継は着色と仕上げをしていきましょう! ■ Beginner	・There is/ There are の意理を覚えるようになる ・豊富夫非常原列。some/amy/a lot of/many/much···・を覚えて使えるようになる ・豊富夫非常原列。some/amy/a lot of/many/much···・を覚えて使えるようになる  ■ Intermediate: ・・温制を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・選記をなる運動能力を高める ・多つの基理動作(走る・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・取る)の中の、特にリズム ・タニの基理動作(走る・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・取る)の中の、特にリズム ・・ロー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
14E 15E	北上日月		定が心覚えていまましょう!  運動神経の用限的な上途を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイ ジ」に適したスポーツメニューを提作します。また2ヶ月ごとにメ インとして行う種は反対ります。他は、後々を種目を経済したことで、パランスよく運動特殊を伸ばしていまます。1月&2月のメイ シアス・投げる・場名・職法・打つ・職名)の中の、特にリズム・ 「フの2つを報管します。  ■ Beginner:  ■ Intermediate: 助助制の役割を復居しながら、canやmayなどを覚え、実際に使え るように接着しましょう!  ■ Intermediate: 助助制の役割を復居しながら、canやmayなどを覚え、実際に使え るように接着しましょう。  ■ Reginner: アニメーション作り成成しましま。 「サントリン・ア・スティーション作り成成しましょう。 「おんながらオリジナルアニメーションを作成しましょう。 ・デとものための環境情報は「エコチル」に応募する表紙イラストを 請まます。快報は着色と仕上げをしていまましょう! ■ Beginner: ■ Beginner:	・There is/ There are の表現を覚えるようになる ・ 意名表示形容別。some/any/a lot of/mans//much···・を覚えて使えるようになる ・ 数字(1~1000)を言えるようになる  ■ Intermediate: ・ call back / lock like などの熱語を覚え、使えるようになる  ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 選問を楽しみ、好きになる ・ 選問を受け、 では、 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
14E 15E	上 日月月 水水 木 金		運動神経の飛躍的な上途を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイジ」に選上たメポーツメニューを提供します。また2ヶ月ごだにメインとして行う種は変動性を伸ばしていまます。1月82月のメインとして行う種は変動性を多ります。また2ヶ月ごだにメインとして行う種は変動性を多ります。1月82月のメイツランス・没げる・摘る・説よ・打つ・取る)の中の、特にリズム・打つの2ヶを練習します。 ■ Beginner young-eold、tall-shortといった形容詞を覚えて、人の特徴を英語で言えるようになりましょう! ■ Intermediate: 助助師の使用を受冒しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるようになりましょう! ■ たなゲールやアライビティを選して、プログラミング的思考を身につけます。PadとScratchを用いて、アニメーション作品を作ります。其にみながらオリジャルデニメーショと中間、しましまう! ■ Eeginner young-eold、tall-shortといった形容詞を覚えて、人の特徴を英語で言えるようになりましょう! ■ Eeginner	・There is/ There are の表現を覚えるようになる ■ Intermediate: ・call back / look ike などの熟語を覚え、使えるようになる ■ Intermediate: ・call back / look ike などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ 連動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・選問となる運動能力を認める ・8つの基礎動作(患る・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・服る)の中の、特にリズム・おつける ・8つの基礎動作(患る・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・服る)の中の、特にリズム・おつける ・8のは、のよいの。 ilttle、 a bitといった影響調を養える ・very、xo、too、 a little、 a bitといった影響調を構々な影響調と合わせて使うことができるようになる ・Scratchの操作方法に慣れる ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・過少返しの概念に関れる ・コンタールに入賞するためのコツや良い配色、横図などを学ぶ。 ■ Beginner: ・young odd、tall exhortといった影響の変異える ・very、xo、too、a little、a bitといった影響を覚える ・very、xo、too、a little、a bitといった影響を覚える・very、xo too、a little a bitといった影響を覚える・very xo too、a little a bit le little a
148 158 168 178 188 198	上 日 月 月 水 水 木 金 土 土		変動神経の飛躍的な上速を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイツ」に適したスポープメニューを提供します。また2ヶ月ごだにメインメニューを提供します。また2ヶ月ごだにメインとして方を開放します。また2ヶ月ごだにメインとして方を開放します。また2ヶ月ごだにメインとして方を開催していまます。1月&2月のメイッランス・以行る・振名・張达・打つ・服名)の中の、特にリズム・打つ20~2を報告します。  ■ Beginner young=old、tall=abortといった形容詞を覚えて、人の特徴を英語で渡さるようになりましょう!  ■ Intermediate: 動態的の仮路を使用しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるようには別ましょう!  様々なゲームやフクティビティを通して、プログラミング的思考を存につけます。PadとSoratoを用いて、アニメーション作品を作り、フェデーメータンを作品を作り、でリントラーンとでは、といった形容詞を覚えて、人の特徴を英語を記されたの原理情報を上によう!  歴ままま、機能は場色と仕上げをしていまましょう!  Beginner young=old、tall=abortといった形容詞を覚えて、人の特徴を英語で渡えるように位りましょう!  Intermediate: 動態的のの優も変更しながら、canやmayなどを覚え、実際に使え 動態的のの優も変更しながら、canやmayなどを覚え、実際に使え	・There is/ There are の表現を覚えるようになる ■ Intermediate: ・call back / look ike などの熟語を覚え、使えるようになる ■ Intermediate: ・call back / look ike などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ 連動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・選問となる運動能力を認める ・8つの基礎動作(患る・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・服る)の中の、特にリズム・おつける ・8つの基礎動作(患る・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・服る)の中の、特にリズム・おつける ・8のは、のよいの。 ilttle、 a bitといった影響調を養える ・very、xo、too、 a little、 a bitといった影響調を構々な影響調と合わせて使うことができるようになる ・Scratchの操作方法に慣れる ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・過少返しの概念に関れる ・コンタールに入賞するためのコツや良い配色、横図などを学ぶ。 ■ Beginner: ・young odd、tall exhortといった影響の変異える ・very、xo、too、a little、a bitといった影響を覚える ・very、xo、too、a little、a bitといった影響を覚える・very、xo too、a little a bitといった影響を覚える・very xo too、a little a bit le little a
148 158 168 178 188 198	土 日日 月 7 大 木 金 土 土 日日 日		本動神経の飛躍的な上途を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイ ジ」に適したスポーツメニューを提作します。また2ヶ月ごとにメ インとして行う種は変わります。施した9 大き2ヶ月ごとにメ インとして行う種は変わります。施した9 大き2ヶ月ごとにメ インとして行う種はまかります。施していまます。1月&2月のメイ インとして行う種はまかります。施していまます。1月&2月のメイ インス・大災がる・増る・強は、打つ・撮る)の中の、特にリズム・ 打つの2つを装御します。 ■ Beginner poung-old、tall-shortといった形容詞を覚えて、人の特徴を英語 で変えるようになりましょう! ■ Intermediate: 助動物の必額を優更しながら、canやmayなどを覚え、実際に使え もうに接寄日よしょう。 様々なゲールやフッティピティを通して、プログラミング的患者を 身につけます。原ねどちなおかを用いて、アニメーション作品を作 リます!楽しみながらオリジナルアニメーションを作成しましょう! ■ Beginner ■ Beginner **とものたかの回題情報話「エコチル」に応募する長紙イラストを 讃きます。後継は着色と仕上げをしていきましょう! ■ Beginner ■ Beginner ■ Beginner ■ Intermediate: 助動物の必須を使えるようになりましょう! 助動物の必須を復更しながら、canやmayなどを覚え、実際に使え るように移居しましょう。	・There is/ There are の表現を使えるようになる ・ 意名表书形別は、some/any/a lot of/mans/much···・を覚えて使えるようになる ・ 数字(1~1000)を言えるようになる  ■ Intermediate: ・ call back / lock like などの熱語を覚え、使えるようになる  ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 選問との連動能力を認める ・ 3つの基礎動力(変あめる ・ 3つの基礎動力(変あめる ・ 3つの基礎動力(変あめる ・ 3つの基礎動力(変あめる ・ 3つの基礎動力(変ある ・ 3つの基礎動力(変ある ・ 3つの基礎動力を表める ・ 3のはの。 a little。 a bitといった影響調を様々な影響調と合わせて使うことができるようになる ・ Scratchの操作力法に慣れる ・ プログラとング、アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラとング、pongでold、は即きかけといった影響調を様々な影響調と合わせて使うことができるようになる  ■ Intermediate: ・ canやmayなど、助動詞の役割を理解し、使えるようになる
148 158 168 178 188 198	<u>生</u> 日月		変動神経の飛躍的な上速を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイツ」に適したスポープメニューを提供します。また2ヶ月ごだにメインメニューを提供します。また2ヶ月ごだにメインとして方を開放します。また2ヶ月ごだにメインとして方を開放します。また2ヶ月ごだにメインとして方を開催していまます。1月&2月のメイッランス・以行る・振名・張达・打つ・服名)の中の、特にリズム・打つ20~2を報告します。  ■ Beginner young=old、tall=abortといった形容詞を覚えて、人の特徴を英語で渡さるようになりましょう!  ■ Intermediate: 動態的の仮路を使用しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるようには別ましょう!  様々なゲームやフクティビティを通して、プログラミング的思考を存につけます。PadとSoratoを用いて、アニメーション作品を作り、フェデーメータンを作品を作り、でリントラーンとでは、といった形容詞を覚えて、人の特徴を英語を記されたの原理情報を上によう!  歴ままま、機能は場色と仕上げをしていまましょう!  Beginner young=old、tall=abortといった形容詞を覚えて、人の特徴を英語で渡えるように位りましょう!  Intermediate: 動態的のの優も変更しながら、canやmayなどを覚え、実際に使え 動態的のの優も変更しながら、canやmayなどを覚え、実際に使え	・There is/ There are の表現を覚えるようになる ■ Ret 表示形容別。some/any/a lot for/many/much····を覚えて使えるようになる ■ Intermediate: ・ call back / look ike などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ Ret are
148 158 168 178 188 198	上 日 月 大 木 金 土 日 月		変勢神経の飛躍的な上途を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイツ」に選したスポーツメニューを提供します。また2ヶ月ごたにメインとして、パランス・は悪神経の保護性がよります。また2ヶ月ごたにメインとしてが、自然を対しまります。また2ヶ月ごたにメインとしてが、自然を対しまります。また3ヶ月でありの中の、特にリズム・打つの2つを装置します。  ■ Reginner young eold、talle-shortといった形容詞を覚えて、人の特徴を実語で書えるようになりましょう!  ■ Intermediate: 助動詞の役割を復復しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるように確認しましょう。  ■ Intermediate: 助動詞の役割を復復しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるようになりましょう!  ■ Reginner young eold、talle-shortといった形容詞を覚えて、人の特徴を実語で表えるようになりましょう。 ■ Reginner young eold、talle-shortといった形容詞を覚えて、人の特徴を実語で言えるようになりましょう! ■ Reginner young eold、talle-shortといった形容詞を覚えて、人の特徴を実語で言えるようになりましょう! ■ Intermediate: 助動詞の保護を提出しまう。  ■ With Mark Mark Mark Mark Mark Mark Mark Mark	・There is/ There are の表現を覚えるようになる  ■ Intermediate: ・ call back / look like などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ Intermediate: ・ call back / look like などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ Regioner: ・ 漫動を楽しみ、好きになる  ■ Begioner: ・ young = old、 tall = short といった形容詞を覚える ・ very、 xo。 too。 a little、 a bit といった形容詞を覚える ・ very、 xo foo、 a little、 a bit といった形容詞を覚える ・ very、 xo foo、 a little、 a bit といった形容詞を覚える ・ very、 xo foo、 a little、 a bit といった形容詞を覚える ・ very、 xo foo、 a little、 a bit といった形容詞を覚える ・ very、 xo foo、 a little、 a bit といった形容詞を覚える ・ very、 xo foo、 a little、 a bit といった形容詞を覚える ・ xort たの操作方法に慣れる ・ スログラミング、アルイリズムとは何かを理解する ・ スログラミング、アルイリズムとは何かを理解する ・ スログラミング、アルイリズムとは何かを理解する ・ スログラミング、アルイリズムとは何かを理解する ・ スログラミング、アルイリズムとは何かを理解する ・ スログラミング、アルイリズムとは何かを理解する ・ スログラミング、たいの。 ままない。 表記をしなる a 動動詞の役割を理解し、使えるようになる  ■ Intermediate: ・ canやmayなど、動動詞の役割を理解し、使えるようになる  ■ Intermediate: ・ canやmayなど、動動詞の役割を理解し、使えるようになる  ■ Regioner: ・ スロやmayなど、動動詞の役割を理解し、使えるようになる  ■ Regioner: ・ スロやのようには、 ないないないないないないないないないないないないないないないないないないない
148 158 168 178 188 198	*************************************		変動神経の飛躍的な上速を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイツ」に適したスポーツメーニを提供します。また2ヶ月ごだにメインメニューを提供します。また2ヶ月ごだにメインとして方を直接で対します。また2ヶ月ごだにメインとして方を直接で対します。また2ヶ月ごだにメインとして方を直接で対します。また3ヶ月を2月のメイッシス・投稿は「だトミント」です。8の300年の、特にリズム・打つ202つを経済します。  ■ Beginner young=old、tall=aborbといった形容詞を覚えて、人の特徴を英語で渡るようになりましょう!  ■ Intermediate: 動助部の必須を受しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるようには少ましょう!  ■ なゲームやファライビティを通して、ブログラミング的思考を存につけます。PadとSocatoを用いて、アニメーション作品を作ります。像上のはでは、アニメーショントを担まま、接触は場色と仕上げをしていきましょう!  歴史的mst Paginner young=old、tall=aborbといった形容詞を覚えて、人の特徴を英語で渡えるように位りましょう!  運動時間の機能を変易しまりまり。これが表示されていまましょう!  運動時間の機能を変易と関しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるように接切ましょう!  運動神経の飛躍的な上速を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイソ」に選したメポーツメーニーを提供します。第六と7月ごとにメインとして行う機能は変わります。個広く様々な使用と経済することで、バランスとの機能を開催します。また2ヶ月ごとにメインとして行う機能は変わります。個広く様々な使用と経済することで、バランスとは実験経を呼ばしています。1月26月2月2日によります。これでは、1月1日に対しています。1月1日に対します。1月1日に対します。1月1日に対します。1月1日に対します。1月1日に対します。1月1日に対します。1月1日に対します。1月1日に対します。1月1日に対しまするます。1月1日によりまするます。1月1日には、1月1日に対しまするまするまするまするまするまするまするまするまするまするまするまするまするま	・There is/ There are の表現を覚えるようになる  ■ Intermediate: ・call back / look like などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ Intermediate: ・call back / look like などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ 連動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・選をなる運動能力を高める ・8つの基礎動作(金さ・リズム・パランス・投げる・摘る・読ぶ・打つ・職る)の中の、特にリズム おこける  ■ Beginner: ・young wold、tall whortといった形容詞を覚える ・very、so、too、a little。a bltといった影容詞を徐々な形容詞と合わせて使うことができるようになる  ■ Intermediate: ・canやmayなど、助動詞の役割を理解し、使えるようになる  ・ Scratchの操作方法に慣れる ・ プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラミングに必要となる思考方法を身につける ・ 通り返しの概念に関れる ・ コンクールに入費するためのコツや良い配色、横回などを学ぶ。  ■ Beginner: ・ young wold、tall whortといった形容詞を覚える ・ very、so、too、a little。a bltといった影容詞を含える ・ very、so、too、a little。a bltといった影容詞を考える ・ very、so、too、a little。a bltといった影容詞を考える ・ very、so、too、a little。a bltといった影容詞を考える ・ very、so、too、blte。a bltといった影容詞を構々な形容詞と合わせて使うことができるようになる  ■ Intermediate: ・ canやmayなど、効動詞の役割を理解し、使えるようになる
148 158 168 178 188 198	上日月           水           本           金           上日月		変勢神経の飛躍的な上速を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイツ」に適したスポーツメーューを提用します。また2ヶ月ごたにメインとして行う種は変わります。施に後々を種目を経過でなった。バランスと、運動特殊を伸ばしていきます。1月&2月のメインス・スペランス・投げる・機る・機ぶ・打つ・最る)の中の、特にリズム・ブランス・投げる・機る・機ぶ・打つ・最る)の中の、特にリズム・ブランス・投げる・機る・機ぶ・打つ・最る)の中の、特にリズム・ブランス・投げる・機る・機ぶ・打つ・最る)の中の、特にリズム・ブランクの受験で促進しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるように受しましょう。  ■ Intermediate: 助助師の必要を使用します。今日のである。またましまう!  ■ おきます。機能は着色とせ上げをして、プログラミングの影響を身につけます。Paul Scratchを用いて、アニメーション作用を成しましょう。  ▼どものための環境情報は「エコチル」に応事する表紙イラストを指さます。中国は「カモナル」にあ事する表紙イラストをあまます。は他は場合とせ上げをしていきましょう!  ■ Intermediate: 助助師の必能を提出しましまう!  ■ Intermediate: 助助師の免許を選出しまっ。  ■ Intermediate: かから、canやmayなどを覚え、実際に使えるようになりましょう!  ■ Intermediate: かから、canやmayなどを覚え、実際に使えるようになりましょう!  ■ Intermediate: かから、canやmayなどを覚え、実際に使えるようになりましょう。  ■ Intermediate: かから、canやmayなどを覚え、実際に使えるようになりましょう。  ■ Intermediate: かから、canやmayなどを覚え、実際に使えるようになりましょう。  ■ Intermediate: かかりまましまりに表しまった。 1月&2月のパイン・フェースを提出していままり、1月&2月のパイン・大機能は「バトンス」と、運動計解析を発展的では、1月&2月のパイン・機能は「バトンス」と、運動計解析を発展的では、1月&2月のパイン・大機能は「バトンス」と、理論は「バトンス」と、2月を見まれています。 1月&2月のパイン・大機能は「バトンス」と、2月を見まれています。 1月&2月のパイン・ストルーと、2月では、1月を見まれています。 1月&2月のパイン・ストルーと、2月では、1月では、1月では、1月では、1月では、1月では、1月では、1月では、1	・There is/ There are の表現を覚えるようになる  ■ Intermediate: ・call back / look like などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ Intermediate: ・call back / look like などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ 連動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・選をなる運動能力を高める ・8つの基礎動作(金さ・リズム・パランス・投げる・摘る・読ぶ・打つ・職る)の中の、特にリズム おこける  ■ Beginner: ・young wold、tall whortといった形容詞を覚える ・very、so、too、a little。a bltといった影容詞を徐々な形容詞と合わせて使うことができるようになる  ■ Intermediate: ・canやmayなど、助動詞の役割を理解し、使えるようになる  ・ Scratchの操作方法に慣れる ・ プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラミングに必要となる思考方法を身につける ・ 通り返しの概念に関れる ・ コンクールに入費するためのコツや良い配色、横回などを学ぶ。  ■ Beginner: ・ young wold、tall whortといった形容詞を覚える ・ very、so、too、a little。a bltといった影容詞を含える ・ very、so、too、a little。a bltといった影容詞を考える ・ very、so、too、a little。a bltといった影容詞を考える ・ very、so、too、a little。a bltといった影容詞を考える ・ very、so、too、blte。a bltといった影容詞を構々な形容詞と合わせて使うことができるようになる  ■ Intermediate: ・ canやmayなど、効動詞の役割を理解し、使えるようになる
148 158 168 178 188 198	** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **		変動神経の飛躍的な上速を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイツ」に適したスポーツメーニを提供します。また2ヶ月ごだにメインメニューを提供します。また2ヶ月ごだにメインとして方を直接で対します。また2ヶ月ごだにメインとして方を直接で対します。また2ヶ月ごだにメインとして方を直接で対します。また3ヶ月を2月のメイッシス・投稿は「だトミント」です。8の300年の、特にリズム・打つ202つを経済します。  ■ Beginner young=old、tall=aborbといった形容詞を覚えて、人の特徴を英語で渡るようになりましょう!  ■ Intermediate: 動助部の必須を受しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるようには少ましょう!  ■ なゲームやファライビティを通して、ブログラミング的思考を存につけます。PadとSocatoを用いて、アニメーション作品を作ります。像上のはでは、アニメーショントを担まま、接触は場色と仕上げをしていきましょう!  歴史的mst Paginner young=old、tall=aborbといった形容詞を覚えて、人の特徴を英語で渡えるように位りましょう!  運動時間の機能を変易しまりまり。これが表示されていまましょう!  運動時間の機能を変易と関しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるように接切ましょう!  運動神経の飛躍的な上速を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイソ」に選したメポーツメーニーを提供します。第六と7月ごとにメインとして行う機能は変わります。個広く様々な使用と経済することで、バランスとの機能を開催します。また2ヶ月ごとにメインとして行う機能は変わります。個広く様々な使用と経済することで、バランスとは実験経を呼ばしています。1月26月2月2日によります。これでは、1月1日に対しています。1月1日に対します。1月1日に対します。1月1日に対します。1月1日に対します。1月1日に対します。1月1日に対します。1月1日に対します。1月1日に対します。1月1日に対しまするます。1月1日によりまするます。1月1日には、1月1日に対しまするまするまするまするまするまするまするまするまするまするまするまするまするま	・There is/ There are の表現を覚えるようになる  ■ Intermediate: ・call back / look like などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ Intermediate: ・call back / look like などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ 連動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・選をなる運動態力を高める ・8つの基礎動作(金さ・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・蹴る)の中の、特にリズム おこける  ■ Beginner: ・young wold、tall whortといった形容詞を覚える ・very、30、100、a little、a bltといった影容詞を含わせて使うことができるようになる  ■ Intermediate: ・canやmayなど、励動詞の役割を理解し、使えるようになる  ・ Scratchの操作方法に慣れる ・ プログラミング・アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラミング・アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラミング・ルラミなる思考方法を身につける ・ 通り返しの概念に関れる ・ コンクールに入棄するためのコツや良い配色、横回などを学ぶ。  ■ Beginner: ・ young wold、tall whortといった形容詞を様々な形容詞と合わせて使うことができるようになる  ・ May 返しの概念に関れる ・ コンクールに入棄するためのコツや良い配色、横回などを学ぶ。  ■ Intermediate: ・ venty、30、100。 little。a bltといった形容詞を様々な形容詞と合わせて使うことができるようになる  ■ Intermediate: ・ canやmayなど、効動詞の役割を理解し、使えるようになる
148 158 168 178 188 198 208 218 228	土 日月 人 水 木 金 土 日月 月	展開① NO.43 Beginner:「人の特徴を実際で置えるようになう う!」 & Intermediate: 「助動詞を使おう」  プログラミング約思考を身につけよう NO.11  アートコンテンツ NO.42 [エコチルに応募してみよう! (除版)] 表現② NO.43 Beginner:「人の特徴を実際で置えるようになうう!」 & Intermediate: 「助動詞を使おう」 スポーツで体を鍛えよう NO.44	変動神経の飛躍的な上速を目指し、3-14歳頃の「ゴールデンエイツ」に遊したメポーフメールを提供します。また2ヶ月ごとなって、イントレーでは関連します。また2ヶ月ごとなって、イントレーでは関連しまります。底の、後々な種目を繋がすることで、パランスと、運動料経の大量を持ばしていまます。1月を2月のメイッフンス・投げる・勝る・勝ぶ・打つ・服る)の中の、特にリズム・パランス・投げる・勝る・勝ぶ・打つ・服る)の中の、特にリズム・アランスとのの観光度度日とながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるようには少ましょう!  ■ Intermediate: 動助制のの競声を使見しながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるようには少ましょう!  ■ 内は一点でファイビティを通して、プログランメグ的思考を身につけます。PadとSonsthを用いて、アニメーションや指急をよります。単本のグランダーのアライビティを通して、プログランメグ的思考を身につけます。PadとSonsthを用いて、アニメーションや指急をよります。単本のグランダーのアメールであるといった形容同を覚えて、人の特徴を実施を表示しまう。  連動神経の飛躍的な上速を目指し、3-14歳頃の「ゴールデンエイツ」に通したスポーツメーニーを提供します。また2ヶ月ごとにメインとして行う種目は変わります。版広、使者へ使用を経済することで、パランスと、実際に使えるようになりましょう。	・There is/ There are の表現を覚えるようになる  ■ Intermediate: ・call back / look like などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ Intermediate: ・call back / look like などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ 連動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・選をなる運動態力を高める ・8つの基礎動作(金さ・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・蹴る)の中の、特にリズム おこける  ■ Beginner: ・young wold、tall whortといった形容詞を覚える ・very、30、100、a little、a bltといった影容詞を含わせて使うことができるようになる  ■ Intermediate: ・canやmayなど、励動詞の役割を理解し、使えるようになる  ・ Scratchの操作方法に慣れる ・ プログラミング・アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラミング・アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラミング・ルラミなる思考方法を身につける ・ 通り返しの概念に関れる ・ コンクールに入棄するためのコツや良い配色、横回などを学ぶ。  ■ Beginner: ・ young wold、tall whortといった形容詞を様々な形容詞と合わせて使うことができるようになる  ・ May 返しの概念に関れる ・ コンクールに入棄するためのコツや良い配色、横回などを学ぶ。  ■ Intermediate: ・ venty、30、100。 little。a bltといった形容詞を様々な形容詞と合わせて使うことができるようになる  ■ Intermediate: ・ canやmayなど、効動詞の役割を理解し、使えるようになる
148 158 168 178 188 198	<u>*</u> 生日月		変勢神経の飛躍的な上速を目指し、3~14度域の「ゴールデンエイ グリに適したスポーツゲーューを提供します。また2ヶ月ごとたメ インとして行う種は受ります。機のを観音を襲撃することで、バランスと、運動特権の構造を検討しているます。1月&2月のメイ クリスとして行う種は巨かります。他の後を登音を襲撃することで、バランスと、運動特権を検討しているます。1月&2月のメイ イランスと、運動特権を検討しているます。1月&2月のメイ フランスを関注します。 ■ Deginner Dunge eold、talle-shortといった形容同を変えて、人の特徴を実語 で言えるようになりましょう! ■ Intermediate: 助助師の役割を使送します。また。1年度ではまま。1年度ではまま。1年度ではままま。1年度ではまままま。1年度ではまま。1年度ではまままままままままままままままままままままままままままままままままままま	・There is/ There are の表現を覚えるようになる  ■ Intermediate: ・call back / look like などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ Intermediate: ・call back / look like などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ 連動を楽しみ、好きになる ・運動を楽しみ、好きになる ・選をなる運動態力を高める ・8つの基礎動作(金さ・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・蹴る)の中の、特にリズム おこける  ■ Beginner: ・young wold、tall whortといった形容詞を覚える ・very、30、100、a little、a bltといった影容詞を含わせて使うことができるようになる  ■ Intermediate: ・canやmayなど、励動詞の役割を理解し、使えるようになる  ・ Scratchの操作方法に慣れる ・ プログラミング・アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラミング・アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラミング・ルラミなる思考方法を身につける ・ 通り返しの概念に関れる ・ コンクールに入棄するためのコツや良い配色、横回などを学ぶ。  ■ Beginner: ・ young wold、tall whortといった形容詞を様々な形容詞と合わせて使うことができるようになる  ・ May 返しの概念に関れる ・ コンクールに入棄するためのコツや良い配色、横回などを学ぶ。  ■ Intermediate: ・ venty、30、100。 little。a bltといった形容詞を様々な形容詞と合わせて使うことができるようになる  ■ Intermediate: ・ canやmayなど、効動詞の役割を理解し、使えるようになる
14B 15B 16B 17B 18B 19B 20B 21B 22B	上 日月 月	東京① NO.43  Beginner: 「人の特徴を英語で言えるようになろう! 」 & Intermediate: 「抑動例を使おう!  プログラミング的思考を身につけよう NO.11  アートコンテンツ NO.42  「エコチルに応募してみよう! (後継) 」  英語② NO.43  Beginner: 「人の特徴を英語で言えるようになろう! 」 & Intermediate: 「抑動例を使おう!  スポーツで体を鍛えよう NO.44	変勢神経の飛躍的な上速を目指し、3~14度域の「ゴールデンエイリ」に適したスポーツメニューを提供します。また2ヶ月ごとにメインとして行き間は対象のリます。個に《後々を積目を繋することで、バランスと、運動特殊を伸ばしていきます。1月を2月のメインとして行き間は対象とかりです。200番を動物である。カースを開発します。  ■ Beginner younge old、は自le-shortといった形容詞を変えて、人の特徴を実施で言えるようになりましょう。  ■ Intermediate:  ■ Intermediate:  ■ Intermediate:  ■ Intermediate:  □ Intermediate	・There is/ There are の表現を覚えるようになる  ■ Intermediate: ・call back / look like などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ Intermediate: ・call back / look like などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ 連動を楽しみ、好きになる ・選動を楽しみ、好きになる ・器のる理動的(後さ・リズム・パランス・投げる・摘る・読ぶ・打つ・服る)の中の、特にリズム をおっている。  ■ Beginner: ・young wold、tall = shortといった形容詞を覚える ・very、so、too、alltite、abitといった形容詞を覚える ・very、so、too、alltite、abitといった形容詞を覚える ・very、so、too、alltite、abitといった形容詞を覚える ・very、so、too、alltite、abitといった形容詞を覚える ・very、so、too、alltite、abitといった形容詞を覚える ・very、so、too、alltite、abitといった形容詞を覚える ・プログラミング・アルイリズムとは何かを理解する ・プログラミング・アルイリズムとは何かを理解する ・プログラミング・ルラとなる思考方法を身につける ・選手とない要しなる思考が見を身につける ・選手とない要しなる思考が見を身につける ・選手とない。alltite、abitといった形容詞を覚える ・very、so、too、alltite、abitといった形容詞を覚える ・very、so、too、alltite、abitといった形容詞を覚える ・マック、so、too、alltite、abitといった形容詞を覚える ・ステンクールに入賞するためのコツや良い配の。構造などを学ぶ。  ■ Enginner: ・プログラミング・説刺詞の役割を理解し、使えるようになる  ■ Intermediate: ・canやmayなど、動動詞の役割を理解し、使えるようになる  ■ 正確認を楽しみ、好きになる ・選動を楽しみ、好きになる ・選動を楽しみ、好きになる ・認定となる運動能力を添める ・認定となる運動能力を添める ・ これの表面を関する・リズム・パランス・投げる・摘る・読ぶ・打つ・服る)の中の、特にリズム 身につける
14B 15B 16B 17B 18B 19B 20B 21B 22B	土日月月         火         水         木         金         土日月月         火         水<	東京① NO.43  Beginner: 「人の特徴を英語で言えるようになろう! 」 & Intermediate: 「抑動例を使おう!  プログラミング的思考を身につけよう NO.11  アートコンテンツ NO.42  「エコチルに応募してみよう! (後継) 」  英語② NO.43  Beginner: 「人の特徴を英語で言えるようになろう! 」 & Intermediate: 「抑動例を使おう!  スポーツで体を鍛えよう NO.44	変動神経の用限的な上速を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイツ」に高したスポーツアーニーを提供します。また2ヶ月ごだにメインシェックを関すします。また2ヶ月ごだにメインシェックを開催します。また2ヶ月ごだにメインシェックを開催します。また2ヶ月ごだにメインシェックを開催した。オリカンス・投げる・摘名・換法・打つ・服名)の中の、特にリズム・打つの2つを検索します。  ■ Beginner  ・	・There is/ There are の表現を覚えるようになる ・ 表字(1~1000)を言えるようになら ■ Intermediate: ・ call back / look like などの熱語を覚え、使えるようになる ■ Intermediate: ・ call back / look like などの熱語を覚え、使えるようになる  ■ 理動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 書記の基礎制作(変る・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・服る)の中の、特にリズム ・ 原につける ■ Beginner: ・ young = 30d、tall en abnotといった形容詞を模々な形容詞と合わせて使うことができるようになる ・ Intermediate: ・ canやmayなど、効動詞の役割を理解し、使えるようになる ・ Scratchの操作方法に慣れる ・ プログラング、アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラング、ルルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラング、ルルゴリズムとは何かを理解する ・ コンクールに入裏するためのコツや良い配色、構図などを学ぶ。 ■ Beginner: ・ young = 30d、tall en abnotといった形容詞を模々な形容詞と合わせて使うことができるようになる ・ 選をして、規り返しの概念に慣れる ・ コンクールに入裏するためのコツや良い配色、構図などを学ぶ。 ■ Intermediate: ・ canやmayなど、効動詞の役割を理解し、使えるようになる ■ Intermediate: ・ canやmayなど、効動詞の役割を理解し、使えるようになる ■ Intermediate: ・ canやmayなど、効動詞の役割を理解し、使えるようになる ■ 正性の関係を表した。好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 選をなる運動能力を高める ・ 8つの基礎動作(変る、リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・服る)の中の、特にリズム ・ のか(指行時間が美)、紙痕行機)を作るときのポイントを自分なりに整理する
14B 15B 16B 17B 18B 19B 20B 21B 22B	** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **	S原① NO.43  Beginner: 「人の特徴を実際で置えるようになる う!」 & Intermediate: 「助動阿を使わう」  プログラミング的思考を身につけよう NO.11  アートコンテンツ NO.42  「エコチルに応募してみよう! (映版) 」     S原② NO.43  Beginner: 「人の特徴を実際で置えるようになる う!」 & Intermediate: 「助動阿を使おう」  スポーツで体を観えよう NO.44   天意厚生日  なぜなぜPJ NO.11	運動神経の飛躍的な上途を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイ グリに適したスポーツケニューを提用します。また2ヶ月ごとにメ インとして行う種目は変わります。臨りの中の、特にリズム・ インス・ス・ス・ス・ス・ファーを提用します。また2ヶ月ごとにメ インとして行う種目は変わります。臨りの中の、特にリズム・ インス・ス・ス・ス・ス・ファース・ファース・ファース・ファース・ を関する。また、「力・服る)の中の、特にリズム・ 「フの2つを接回します。 ■ Beginner: ■ Intermediate: 助動のの設策を環ましましまう! ■ Intermediate: 助動のの設策を関ましながら、canやmayなどを更え、実際に使え もように接張しましょう。 様々なゲールやファティビティを適して、プログラミング的思考を 身につけます。PR4とSozatoと用いて、アニケーション作品を作 リます!楽しみながらオリジナルアニメーションを作成はしまし。 フェース・ファース・ファース・ファース・ファース・ 最多ます。(報道は着色と仕上げをしていきましょう)。 ■ Deginner: ■ Intermediate: 動動のの設策を復度しながら、canやmayなどを更え、実際に使え るようになりましょう! ■ Intermediate: 動動のの設策を復度しながら、canやmayなどを更え、実際に使え るように接張しましょう! ■ Intermediate: 動物の飛躍的な上途を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエ・ インとして行う種目は変わります。臨広く集々な毎日を影響するこ で、パランス・なげる・指名・振ぶ・ガラ・電うの中で、オーアンエ・ クリスム・バランス・ プリスト・プリフの2つを接続します。 毎回数から必要がある。 毎回数から必要がある。 毎回数から必要がある。 毎回数からとことを目標により思りのの。 株にプロスト・ブランス・ 第四数から必要がある。 毎回数からの設策を含むにつけること、もしくはローの創金性を含むでしてきる。 毎回数からの設策を含むでは、まま、「力・配きのりの。 株にプロスト・ブランス・ 第四数からを開まれています。 毎回数からの関末がある。 毎回数からの表は、カース・ 毎回数からの変する。 毎回数からの変する。 毎回数かである。 毎回数かであるがある。 毎回数かであるがある。 毎回数かであるがある。 毎回数かであるがある。 毎回数がである。 毎回数かであるがある。 毎回数がであるがある。 毎回数かであるがある。 毎回数かであるがある。 毎回数がであるがある。 毎回数がである。 毎回数がであるがある。 毎回数がであるがある。 毎回数がであるがある。 毎回数がである。 毎回数がであるがある。 毎回数がであるがあるがある。 毎回数がであるがあるがある。 毎回数がであるがあるがある。 毎回数がであるがあるがある。 毎回数がであるがあるがある。 毎回数がであるがあるがある。 毎回数がであるがあるがある。 毎回数がであるがあるがあるがある。 毎回数がであるがあるがある。 毎回数がであるがあるがある。 毎回数がであるがあるがある。 毎回数がであるがあるがある。 毎回数がであるがあるがある。 毎回数がであるがあるがあるがある。 毎回数があるがあるがあるがあるがあるがある。 毎回数がであるがあるがあるがある。 毎回数がであるがあるがあるがあるがある。 毎回数がであるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあるがあ	・There is/ There are の表現を覚えるようになる ■ Intermediate: ・call back / look ilke などの熟語を覚え、使えるようになる ■ Intermediate: ・call back / look ilke などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ Regioner: ・Beginner: ・young = old、tall = shortといった形容詞を覚える ・very、so、too、a little、a black いった形容詞を構える方になる  ■ Intermediate: ・canやmayなど、助節詞の収割を理解し、使えるようになる  ■ Scratchの操作方法に慣れる ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解は、横回などをデぶ。 ■ Beginner: ・コンクールに入費するためのコツや良い変を覚える ・very、so、too、a little、a blackいった影響のを覚える ・very、so、too、a little、a black いった影響のを覚える ・very、so、too、a little。black いった影響のを覚える ・very 、so、too、a little。black いった影響のを理解する ・プログラング・できるようになる ・プログラング・できるようになる ・プログラング・できるようになる ・プログラング・できるようになる ・プログラング・できると思うがよると思うないる ・ないるないるないるないるないるないるないるないるないるないるないるないるないるな
14B 15B 16B 17B 18B 19B 20B 21B 22B	上 日 月 八 大 木 金 土 日 月 月 八 大 八 大 八 大 八 大 八 大 八 大 大 大 大 大 大 大	東京① NO.43  Beginner: 「人の特徴を英語で言えるようになろう! 」 & Intermediate: 「抑動例を使おう!  プログラミング的思考を身につけよう NO.11  アートコンテンツ NO.42  「エコチルに応募してみよう! (後継) 」  英語② NO.43  Beginner: 「人の特徴を英語で言えるようになろう! 」 & Intermediate: 「抑動例を使おう!  スポーツで体を鍛えよう NO.44	変動神経の用限的な上速を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイツ」に高したスポーツアーニーを提供します。また2ヶ月ごだにメインシェックを関すします。また2ヶ月ごだにメインシェックを開催します。また2ヶ月ごだにメインシェックを開催します。また2ヶ月ごだにメインシェックを開催した。オリカンス・投げる・摘名・換法・打つ・服名)の中の、特にリズム・打つの2つを検索します。  ■ Beginner  ・	・There is/ There are の表現を覚えるようになる ・ 表字(1~1000)を言えるようになら ■ Intermediate: ・ call back / look like などの熱語を覚え、使えるようになる ■ Intermediate: ・ call back / look like などの熱語を覚え、使えるようになる  ■ 理動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 書記の基礎制作(変る・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・服る)の中の、特にリズム ・ 原につける ■ Beginner: ・ young = 30d、tall en abnotといった形容詞を模々な形容詞と合わせて使うことができるようになる ・ Intermediate: ・ canやmayなど、効動詞の役割を理解し、使えるようになる ・ Scratchの操作方法に慣れる ・ プログラング、アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラング、ルルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラング、ルルゴリズムとは何かを理解する ・ コンクールに入裏するためのコツや良い配色、構図などを学ぶ。 ■ Beginner: ・ young = 30d、tall en abnotといった形容詞を模々な形容詞と合わせて使うことができるようになる ・ 選をして、規り返しの概念に慣れる ・ コンクールに入裏するためのコツや良い配色、構図などを学ぶ。 ■ Intermediate: ・ canやmayなど、効動詞の役割を理解し、使えるようになる ■ Intermediate: ・ canやmayなど、効動詞の役割を理解し、使えるようになる ■ Intermediate: ・ canやmayなど、効動詞の役割を理解し、使えるようになる ■ 正性の関係を表した。好きになる ・ 運動を楽しみ、好きになる ・ 選をなる運動能力を高める ・ 8つの基礎動作(変る、リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・服る)の中の、特にリズム ・ のか(指行時間が美)、紙痕行機)を作るときのポイントを自分なりに整理する
14B 15B 16B 17B 18B 19B 20B 21B 22B	土日月         火         水         木         金         土日月         火         木         金	東京① NO.43 Beginner: 「人の特徴を実践で言えるようになろう! 」 & Intermediate: 「即動詞を使おう!  プログラミング的思考を身につけよう NO.11  アートコンテンツ NO.42 「エコチルに応募してみよう! (集組)」 英語② NO.43 Beginner: 「人の特徴を実践で言えるようになろう! 」 & Intermediate: 「即動詞を使おう!  スポーツで体を鍛えよう NO.44   天皇诞生日 なぜなぜPJ NO.11	歴動神経の飛躍的な上途を目指し、3-14度頃の「ゴールデンエイリ」に適したメポーフメーニーを提作します。また2ヶ月ごにメーベーンメーニーを提作します。また2ヶ月ごにメーベーンとして行き間は上近ります。他から機能を発することで、バランスと、運動神経や伸ばしていきます。1月82月のメイッランス・投げる・摘る・読ぶ・打つ・誰も)の中の、特にリズム・ブランス・投げる・摘る・読ぶ・打つ・誰も)の中の、特にリズム・ブランス・投げる・摘る・読ぶ・打つ・誰も)の中の、特にリズム・ブランス・投げる・振る・洗診・打つ・誰も)ののの機を受置します。  ■ Intermediate: 助助師の役割を受えて、人の特徴を英語で表こように経りましょう!  ■ Intermediate: かりにクランス・クログランとが発見をサリます!来しみながらサリジナルアンメーションや作品をサリます!来しみながらサリジナルアンメーションや作品をサリます!来しみながらサリジナルアンメーションを作成しましょう。  ■ Beginner: フェール・フェール・フェール・フェール・フェール・フェール・フェール・フェール・	・There is/ There are の表現を覚えるようになる ■ Intermediate: ・call back / look ilke などの熟語を覚え、使えるようになる ■ Intermediate: ・call back / look ilke などの熟語を覚え、使えるようになる  ■ Regioner: ・Beginner: ・young = old、tall = shortといった形容詞を覚える ・very、so、too、a little、a black いった形容詞を構える方になる  ■ Intermediate: ・canやmayなど、助節詞の収割を理解し、使えるようになる  ■ Scratchの操作方法に慣れる ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解は、横回などをデぶ。 ■ Beginner: ・コンクールに入費するためのコツや良い変を覚える ・very、so、too、a little、a blackいった影響のを覚える ・very、so、too、a little、a black いった影響のを覚える ・very、so、too、a little。black いった影響のを覚える ・very 、so、too、a little。black いった影響のを理解する ・プログラング・できるようになる ・プログラング・できるようになる ・プログラング・できるようになる ・プログラング・できるようになる ・プログラング・できると思うがよると思うないる ・ないるないるないるないるないるないるないるないるないるないるないるないるないるな
14H 15H 16H 17H 18H 19H 20H 21H 22H	<u>у</u>	展開① NO.43 Beginner:「人の特徴を実際で置えるようになろう!」 & Intermediate: 「助動詞を使おう」  プログラミング物思考を身につけよう NO.11  アートコンテンツ NO.42 「エコチルに応募してみよう! (除版)」 表現② NO.43 Beginner:「人の特徴を実際で置えるようになろう!」 & Intermediate: 「助動詞を使おう」  スポーツで体を鍛えよう NO.44  天皇媒生日 なぜなぜPJ NO.11  アートコンテンツ NO.43 「センドリアンをまねしてみよう!」	変動神経の飛躍的な上速を目指し、3~14歳頃の「ゴールデンエイ グリに恋したスポーツメニューを提用します。また2ヶ月ごとにメ インとして行う種目は変わります。臨りののの。特にリズム・ インスとなりでありましまう。 ■ Beginner:  ■ Beginner:  ■ Beginner:  ■ Intermediate:  動動物の資産を度としながら、canやmayなどを覚え、実際に使えるように変まします。  ■ Can であった。 でいずいであった。 であった。 である。 であった。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 である。 である	・ There is/ There are の表現を覚えるようになる  ■ Intermediate: ・ call back / look ike などの影話を覚え、使えるようになる  ■ Intermediate: ・ call back / look ike などの影話を覚え、使えるようになる  ■ Regionar: ・ awa を表しみ、好きになる ・ 選載を表しみ、好きになる ・ 選載を表しみ、好きになる ・ Boo aguatific (まる・リズム・パランス・投げる・捕る・跳ぶ・打つ・蹴る)の中の、特にリズム・おこける  ■ Beginner: ・ young wold、tall enhortといった形容詞を覚える ・ very、xo、too、a little、a bitといった形容詞を構えるおお可なと、影動詞の役割を理解し、使えるようになる  ■ Intermediate: ・ canやmayなど、動動詞の役割を理解し、使えるようになる ・ Scratchの操作方法に慣れる ・ プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラミング、アルゴリズムとは何かを理解する ・ プログラミング、 pulltle、a bitといった形容詞を覚える ・ very、xo、too、a little、a bitといった形容詞を覚える ・ New York (xo xo x