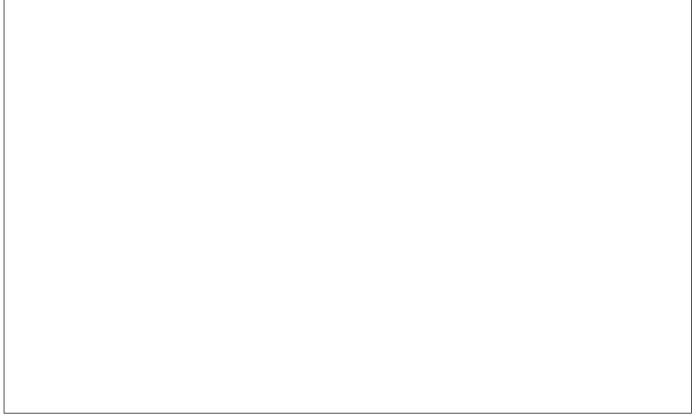


料金別納



期日

2026.6.20^土
9時～受付



第57回 英才教育の追究

公開研究発表会

～知能を伸ばし、創造性豊かな人間性を育てる教育～



ご案内

AI 技術の進展や社会構造の変化が進む現代において、子どもたち一人ひとりの潜在能力を引き出し、知的好奇心や創造力を育む教育の重要性が、ますます高まっています。

聖徳学園では、1969年に小学校へ英才教育を導入して以来、知能教育やリーダーシップ教育を柱とした独自の教育実践を積み重ねてまいりました。その成果は、子どもたちの高い学習意欲や豊かな知的関心として表れており、文部科学大臣表彰「創意工夫育成功労学校賞」をはじめ、多くの評価をいただいております。

本公開研究発表会は、こうした本学園の教育実践の一端を広く共有し、これからの教育について共に考える場として、毎年開催しております。

教育現場で日々研鑽を積み重ねている先生方、教職を志す学生の皆様、そして子育て中の保護者の皆様など、英才教育・知能教育に関心をお持ちの多くの方々にとって、有意義な学びの機会となれば幸いです。

子どもたちが21世紀を力強く生き抜くための教育の在り方について、皆様と共に考える機会となりますよう、心よりご参加をお待ち申し上げます。

令和8年5月

聖徳学園小学校 校長 大河内 浩樹
聖徳幼稚園 園長

申し込み

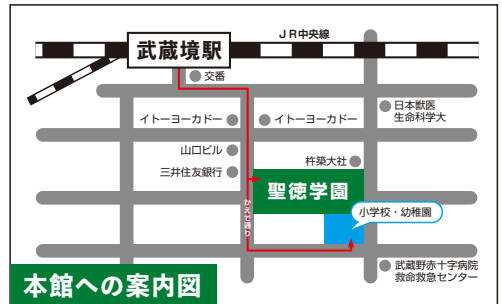
聖徳学園 幼稚園・小学校のホームページからお申込みください。
QRコードからもお申込みできます。



聖徳幼稚園・聖徳学園小学校

TEL 0422-31-3839 <https://www.shotoku.ed.jp>

〒180-0023 東京都武蔵野市境南町2-11-8 JR中央線 武蔵境駅 徒歩5分



本館への案内図

公開保育 9:15 ～ 10:00	学年	組	領域	あそびのねらい	あそびの題目及び内容
	年少	ほし	リミック あそび	ストーリーのあるお話を楽しみながら、音を聴きイメージを表現することで感性を育みます。	『てるてるぼうずの冒険』 強い風に飛ばされてしまったてるてるぼうず。てるてるぼうずになりきって、音楽に合わせて楽しく表現します。
		はな	造形あそび	身近な材料を使い、自分の思いついたことを形にする楽しさを味わいながら、表現力を育みます。	『クラゲを作ろう』 材料を見てその場で想像を膨らませ、自分だけのお気に入りのクラゲを完成させます。
	年中	そら	造形あそび	木のぬくもりや香りを感じながら自分のアイデアを形にしていくことで創造力を養います。	『私のロボット』 木片の組み立て方をいろいろ試しながら工夫を重ね一人ひとりがオリジナルロボットを作ります。
		もり	体育あそび	チームで相談しながら自分たちで作戦を考え、協力して取り組む中で思考力を育てます。	『駅伝リレー』 チームで協力しながら、決められたコースをルールを守って楽しく走り、協力する大切さを学びます。
	年長	つき	英語あそび	英語で形や動物の名前に親しみ、楽しみながら理解を深めます。	『Let's Make Shape Animals!』 英語で形の名前に親しみ、形を組み合わせる動物を作る活動に取り組みます。
やま		知能あそび	正方形を分割したカードを使ったゲームを通して、図形で転換を評価する能力を育てます。	『形のへんしんゲーム』 正方形を3、4分割したカードを使ったゲームに挑戦します。同じピースで構成されているかを判断しながら取り組みます。	

公開授業 9:20 ～ 10:20	学年	組	教科	授業のねらい	授業の題目及び内容
	1年	いずも	理科	糸の長さや玉の大きさを考えながら工夫してけん玉を作ることで創造力と発展的な思考力を育てます。	『めざせけん玉名人!』 糸の長さや玉の大きさ・重さと玉の動きの関係を考えます。
		つるぎ	数学	様々な種類のサイコロの出た目を手掛かりに等式を完成させ、数と数の関係を考える力を育てます。	『等式対戦ゲーム』 □に入る数字を考えて、得点をゲットしよう!
	2年	つばさ	理科	骨格図や模型から恐竜の生活を、根拠をもとに想像する力を育てます。	『骨格から考える恐竜の生活』 恐竜の骨格を手がかりに、どのように生活していたのかを意見を出し合いながら想像していきます。
		みずほ	国語	文章からイメージを立ち上げ、文章の全体像、世界を把握する契機とします。	『ほたる』 読む、認識する構えを崩し、感じる、見ることを刺激し、文章をイメージとして再構成します。
	3年	しらすぎ	地理	地図記号の成り立ちについて土地の使われ方を確認しながら、歴史や未来について考えます。	『地図記号のいまむかし』 武蔵境駅周辺の土地利用について、2つの地形図を見比べながら、どのように変化したのかを考えます。
		はくたか	リーダー・イン・ミー	7つの習慣を活用し、仲間と協働して目標の達成を目指します。	『Win-Win を考える』 自分のことだけでなく、周りの人のことも考えながら目標達成を目指す活動を行います。
	4年	あさま ほくと	知能訓練A	サイコロの置き方を推理していくことで、記号で集中思考する力を養います。	『ナンバーコネクトキューブ』 合わせた目の数が条件に合うようなサイコロの置き方を考えるパズルに挑戦します。
			知能訓練B	楽しく遊べる双六作りに取り組み、見通しを拡散思考する力を養います。	『コンビネーションボードのゲーム作り』 一人が全体の四分の一の双六を描き、四人で合わせて一つの盤に完成させます。
	5年	のぞみ はやて	国語A	物語を通して、現実世界を作り出す人間のイメージについて考えます。	『街角のライオンガリ』 主人公の心理や行動をもとに、自分自身のもつ「こだわり」について再認識することを目指します。
			国語B	物語を通して『時間』『空間』『人間(じんかん)』を捉えます。	『さよならの学校』 主人公「恭」に起こった出来事を通して3つの「間」を考えます。
	6年	くろしお	英語A	ゲームなどを通して楽しく練習し、英語の表現力を向上させます。	好きな食べ物や話題について、各自スピーチを準備・練習し、みんなの前で発表します。
英語B			修学旅行で訪れた場所、見たもの、食べたものを表現し過去形の使い方に慣れます。	『School trip in May』 定型文に慣れた後、自分で考えた表現を使い、スライドを見せながら発表します。	
はやぶさ		歴史	資料を読み取る力・当時の様子を想像する力を養います。	『蒙古襲来絵詞』を読み解き、モンゴル襲来当時の様子について考察します。	

全体会	10:30～11:40	会場	講堂	内容	成果報告 園児・児童発表 研究発表
懇談会	11:50～12:30	会場	幼稚園：3階教室 小学校：講堂	内容	幼稚園：幼稚園の教育及び入園に関して 小学校：小学校の教育及び入学に関して