

英才教育の追究

創造的知能の開発と育成 (XVI)

個性と能力差に対応した複数指導(担任)制 (X)

発表会要項

聖徳学園小学校
聖徳幼稚園

教育目標

- 1 一人ひとりの子どもの個性を育てる
- 2 知能を伸ばし、創造性豊かな人間性を育てる
- 3 豊かな感性と自立心を育てる

お誓い三か条

- 一、われわれは 未来をひらく戦士となり
新しい世界を 開拓します
- 一、われわれは 恥と涙をわきまえて
光明正大に 行動します
- 一、われわれは 祖国の伝統を重んじ
祖国と人類のために つくします

発表会要項

主 題 英才教育の追究

- 創造的知能の開発と育成 (XVI)
- 個性と能力差に対応した複数指導 (担任) 制 (X)

- 平成22年度東京都児童生徒発明くふう展
において23回目の『学校賞』受賞
- 平成22年度東京都児童生徒発明くふう展
において『東京都知事賞』受賞
- 平成22年度全国小・中学校作文コンクール
東京審査会において『読売新聞賞』受章

幼稚園

卒園生を送る会



井の頭動物園



おすもうさんとあそぶ会



うたのかい



運動会



小学校

運動会



聖徳祭



スポーツ大会



スキー教室

第 43 回 公開研究発表会に当たって

～知能を伸ばし、創造性豊かな人間性を育てる教育～

聖徳学園小学校長 加賀光悦
聖徳幼稚園長

「氷が溶けたら何になる？」という問いに対して、「水になる」という答えだけでなく、「春になる」と言った子どものような柔軟な発想を大切に育てていきたい、という願いで昭和 44 年（1969）に、個性の伸長と知能教育を基本にした英才教育を開始しました。以来 42 年間、「知能を伸ばし、創造性豊かな人間性を育てる教育」を目指して、

- 主体的に学ぶ態度、意欲と集中力の育成
- 知能開発～創造的知能の開発と育成～
- 一人ひとりの個性と能力に応じた指導～能力の限界への挑戦～

を重点にした教育活動を重ねてきました。

●意欲と集中力の育成で知能と学力の向上

我が国では最近、小学生から大学生に至るまで学力低下の問題が話題になっています。その原因として、子どもたち自身の学習意欲と集中力の低下が大きな要因ではないでしょうか。

知能や学力の向上はもとより、子どもたちが将来社会で活躍していく上でも重要な資質は意欲と集中力になるとの考えから、私たちは幼稚園から小学校低学年までは、まず意欲と集中力の育成に重点をおいています。積極的な意欲と集中力のある子どもの場合は、仮に学校での学習時間や内容が少なくなっても、それこそ「1 教えたなら 10 学ぼう」とする意欲を発揮して、自分から主体的に学習を進めていくことが出来るし、また習得率も高くなるからです。

入園したばかりの年少児（3 歳児）は、知能あそびを見ていると一つの遊びに集

中できる時間は、せいぜい15分から30分程度です。なかには、教師の説明はほとんど聞けず、周囲のことが気になり立ち歩くなど、なかなか集中して取り組めない子もいます。それが3学期頃になってくると、ほとんどの子が40分ぐらいは集中力が持続出来るようになってきます。年長児（5歳児）になると、与える教材（遊びの内容）さえ適切であれば、80分間の知能あそびの時間が過ぎて昼食の時間になっても、「もっとやりたい！」言って、遊びを継続することもしばしばです。

このように幼稚園時代は、一人ひとりの子どもをよく観察していると、見違えるように意欲と集中力が身についてくることが分ります。（意欲と集中力だけではなく、その他の面も同様ですが。）この幼児期の3年間の成長は、小学校入学後の3年間の成長の比ではありません。特に、高学年になっても意欲と集中力が十分身についていない子どもの学習指導は、大変苦勞が伴います。ですから、私たちは幼稚園と小学校の指導上の連携を深め、3歳児から3年生ぐらいまでは、意欲と集中力の育成、つまり主体的に学ぶ態度を育てることに重点をおいているわけです。

こうした意欲と集中力を育成していくためには、日頃から授業（遊び）研究を深め、授業内容や方法に工夫が必要になることは言うまでもありません。子どもたちが授業（遊び）に意欲的に集中して取り組む条件としては、

- 学習（遊び）内容に興味・関心があること
- 難易度が適切であること
- 学習内容に発展性があること

等が重要な要素になってきます。ですから聖徳では、平素から教材研究と教材・教具の作成にはかなり力を注いでいるのです。こうして低学年の間に、意欲と集中力を育成しておくことで、高学年になるにつれて学力もめきめきと向上してきます。

よく聖徳学園小学校の卒業生は、中学や大学への進学実績が高いが、どのような受験指導をしているのかと言ったような質問を受けます。学校では、特別な受験指導をしているわけではありませんが、受験においても意欲と集中力、知能教育の成果は、結果的に大きなプラスになっていることは事実です。このことは、中学受験より大学受験と上級学校になればなるほど、効果を発揮しています。

●創造的知能の開発と育成

意欲と集中力の成果は、学力の向上だけではありません。創造的知能の開発と育成にも大きな成果を発揮してきます。

創造性の教育成果は、評価することはなかなか難しいのですが、一例として発明協会が毎年実施している、「東京都児童生徒発明くふう展」での成果を紹介します。聖徳では、毎年夏休み明けの9月に自由研究展を開催します。これにはほとんど全員の児童が、自分の興味・関心に基づき課題を見つけて、それについてまとめたり製作した作品を出品しています。児童によっては、小学校6年間一貫したテーマで研究を継続して取り組んでいる者もいます。この中から、校内審査を経て「東京都児童生徒発明くふう展」に該当する作品を15点（1校あたり15点までに限定）出品します。その結果、毎年10点くらいの作品が入賞し、これまで23回「学校賞」を受賞しました。そして東京都代表として全国コンクールに出品され、毎年2~3名の作品が入賞しています。

こうした成果を過分に評価していただき、文部科学大臣から6回目の「創意工夫育成功労学校賞」を受賞いたしました。このように、創造的知能の開発と育成ではかなり成果を挙げてきたように思っています。この創造性の開発と育成の条件を、これまでの実践結果から要約すると概ね次の通りです。

① 創造的態度を育成する

意欲・集中力・好奇心・根気・いろいろ工夫する態度等

② 個性を啓発して伸長する

③ 創造的知能を刺激し育成する

④ 直観力（直観的思考・ひらめき）を育成する

⑤ 個性と創造性を認め合える学校環境を整える

等です。本日の授業の様子から、少しでも汲み取っていただければと思います。

●個性と能力差に対応した複数指導（担任）制

子どもの個性や能力・発達段階は、一人ひとり異なることは言うまでもありません。これに対して一人ひとりにきめ細かな指導をしていくためには、まず少人数による学級編成が必要になってきます。少人数といっても、学校では子ども同士学び合

い、刺激し合い、切磋琢磨しながら成長していく側面も大きいので、あまり1学級の人数を少なくすることには教育効果の上で感心しません。また、小集団でなければ、自分の力を発揮できないような子どもに育てても困るのです。

そこで聖徳では、昭和54年度から1学級の人数は約30名にして、個人差が顕著な知能訓練や数学の授業において、2人担任制を試みました。これは一つの教室に2人の担任が入って授業を進めるわけですから、2人の担任の綿密な連携が前提になりますが、個別学習に重点をおく知能訓練や数学の授業では、かなり効果を発揮することが明確になってきました。

現在、複数指導（担任）制を実施しているのは、

幼稚園では、学級担任 カリキュラムあそび

小学校では、学級担任 知能訓練 ゲーム 工作 数学（1～3年生）です。

また、学年が進むにつれて能力差は段々広がってきますので、数学と知能訓練では3年生から、そして国語と英語は5年生から能力（習熟度）別にクラス編成して授業を進めております。そのために、一人ひとりの子どもがゆとりを持って授業に取り組み、各自の能力の限界に挑戦することが可能になります。

本学園では複数指導（担任）制のねらいを、

① できるだけ多く（複数）の教師の眼で一人ひとりの子どもを指導する

② 一人ひとりの子どもの個性と能力差に対応したきめ細かな指導をする

この2点にあります。本日の授業を通して、複数指導（担任）制の利点を汲み取っていただけたらと思います。

以上の通り、聖徳の教育の基本的な考え方と本日の公開授業（保育）の視点を簡単にまとめておきました。私たちの趣旨を少しでもご理解戴ければ幸いです。

また、本日の授業（保育）内容につきましては、「懇談会」（12時25分から13時30分）において、意見交換していきたいと思っております。どうぞお気軽にご出席ください。このところ学校教育のあり方について関心を集めておりますが、21世紀を生きる子どもたちの健全な成長を求めて、皆さん方と共に理想的な授業のあり方を追究していきたいと考えております。本日は、ご参会戴き誠にありがとうございました。

目 次

創造的知能の開発と育成	5
発表会要項（時程表）.....	11
会場案内図.....	13

幼稚園の指導案

◇公開保育〈9：15～10：15〉

本日の保育について	17
3歳児（ほし組）「造形あそび」.....	18
3歳児（はな組）「知能あそび」.....	21
4歳児（そら・もり組）「知能あそび」.....	25
4歳児（そら・もり組）「リトミックあそび」.....	29
5歳児（つき・やま組）「体育あそび」.....	32
5歳児（つき・やま組）「造形あそび」.....	35

小学校の指導案

◇公開授業〈9：30～10：30〉

1年生（つばさ組）「国語」.....	41
1年生（みずほ組）「数学」.....	44
2年生（あさぎり組）「知能訓練」.....	46
2年生（しらさぎ組）「理科」.....	50
3年生（あさま・ほくと組）「知能訓練A」.....	52
3年生（あさま・ほくと組）「知能訓練B」.....	56
4年生（あけぼの組）「歴史」.....	60
4年生（はくたか組）「国語」.....	63
6年生（くろしお組）「英語A」.....	67
6年生（くろしお組）「英語B」.....	69
6年生（はやぶさ組）「理科」.....	71

全体会〈10：45～12：15〉

講演「聖徳学園小学校・幼稚園の教育」	73
園児・児童発表年中児歌唱	
5年生合奏唱	
研究発表「創造的知能の育成 ～幼稚園知能あそびから小学校の授業へ～」	

平成23年度の研究活動計画

研究部の活動計画	77
知能教育研究部の活動計画	78
国語科研究部の活動計画	79
数学科研究部の活動計画	80
英語科研究部の活動計画	81
理科研究部の活動計画	82
地理科研究部の活動計画	83
歴史科研究部の活動計画	84
体育科研究部の活動計画	85
音楽科研究部の活動計画	86
美術科研究部の活動計画	87
研究発表会のあゆみ	89

発 表 会 要 項

1. 主 題：英才教室の追究

創造的知能の開発と育成（XVI）

個性と能力差に対応した複数指導（担任）制（X）

2. 時 程

	9:00 9:15 9:30	10:15 10:30	10:45	12:15	12:25	13:30
受付	公開保育	休憩	全体会 1. 講演「聖徳学園小学校・幼稚園の教育」 2. 園児・児童発表 3. 研究発表	休憩	懇談会	解散
	公開授業					

3. 内 容

(1) 授業公開及び保育公開

◇ 保育公開（幼稚園 9：15～10：15） ※4・5歳児は、興味・関心に応じた選択制になっています。

年齢	組	領 域	あそび設定の視点	あそびの題目及び内容	会場	頁
3歳	ほし	造形あそび	自由な表現を引き出す二人指導	手作り粘土であそんじゃおう！	ほし	18
	はな	知能あそび	一人ひとりの個性に応じた複数指導	乗り物パズルでレッツゴー！	はな	21
4歳	そら もり	知能あそび	創造的知能の開発を目指した活動	「ひかるもの」って、なにがある？ ～思いつきカルタとり～	もり	25
		リトミックあそび	想像力を豊かにするリトミックあそび	目指せ！宝島！！	そら	29
5歳	つき やま	体育あそび	一人ひとりの能力に応じた二人指導	機敏にステップ！ ～ラダーを使って～	ホール	32
		造形あそび	個々の創造力を広げる木工あそび	「私が住みたい家」	つき	35

◇ 授業公開（小学校 9：30～10：30）

学年	組	教 科	授業設定の視点	授業の題目及び内容	会場	頁
1年	つばさ	国語	創造的知能の開発と育成を目指した指導	『けんちゃん、野球しないか』 場を見る意識を育てる	つばさ	41
	みずほ	数学	一人ひとりの能力に応じた学習指導	「たす・ひくどっちにする」ゲーム	みずほ	44
2年	あさぎり	知能訓練	創造的知能の育成を目指した指導	形の思いつき～パズルの ピースで作ってみよう～	あさぎり	46
	しらすぎ	理科	創造的知能の開発と育成を目指した指導	恐竜の頭骨や体の様子から食 性を考察する	情報室	50
3年	あさま	知能訓練A 知能訓練B	創造的知能の開発と育成を目指した指導	熟語パズル～カードを組み合 わせて熟語を作ろう～	ほくと	52
	ほくと		創造的知能の開発と育成を目指した指導	式づくりゲーム～四則計算を 工夫して作ろう～	あさま	56
4年	あけぼの	歴史	創造的知能の開発と育成を目指した指導	『平家物語』場面を想像し絵 巻物に描く	あけぼの	60
	はくたか	国語	創造的知能の開発と育成を目指した指導	『ごんぎつね』対人感情につ いて考える	はくたか	63

6年	くろしお	英語	一人ひとりの個性と能力に応じた指導	A：過去を表わす英語を使って表現する。	はやぶさ	67
				B：過去に関する英語の表現を学ぶ。	くろしお	69
	はやぶさ	理科	創造的知能の開発と育成を目指した指導	物質の燃焼前後の変化について考察する。	実験室	71

(2) 全体会 (会場：講堂 10：45～12：15)

- * 講演 聖徳学園小学校・幼稚園の教育 校長・園長 加賀光悦
- * 園児発表 年長児 歌唱
- 5年生 合奏唱
- * 研究発表 創造的知能の育成 ～幼稚園知能あそびから小学校の授業へ～
知能訓練科：砂廣芳子

(3) 懇談会 12：25～13：30 (軽食をご用意しております)

- * 懇談会は、下記の三つの分科会に分かれて行います。

分科会名	主 題		主な出席教員
聖徳学園の教育 (多目的情報室)	聖徳の教育の特色 (聖徳学園小学校・幼稚園の概要についてお知りになりたい方は、こちらの懇談会にご出席ください。)		学校長 幼稚園担当者 小学校担当者
幼稚園教育 (幼稚園ホール)	授業をもとに	創造的知能の開発と育成を目指した学習指導 個性と能力差に対応した複数指導(担任)制 (保育内容についてお知りになりたい方は、こちらの懇談会にご出席ください。)	松浦教頭 幼稚園担当者
小学校教育 (理科実験室)		創造的知能の開発と育成を目指した学習指導 個性と能力差に対応した複数指導(担任)制 (教科教育についてお知りになりたい方は、こちらの懇談会にご出席ください。)	和田教頭 知能訓練担当者 小学校担当者

* 質問コーナー (9：30～13：30)

応接室 I (6号館 1F) において、本日の内容及び本学園の教育についてのご意見やご質問をお受けしておりますので、ご不明な点がございましたら、お気軽にご利用ください。

* 総合案内 (9：00～10：30)

6号館 2F (1年みずほ組前廊下) に、教職員・案内役が待機しております。教室の場所、授業案内等、ご質問がございましたら、お気軽にお声がけください。

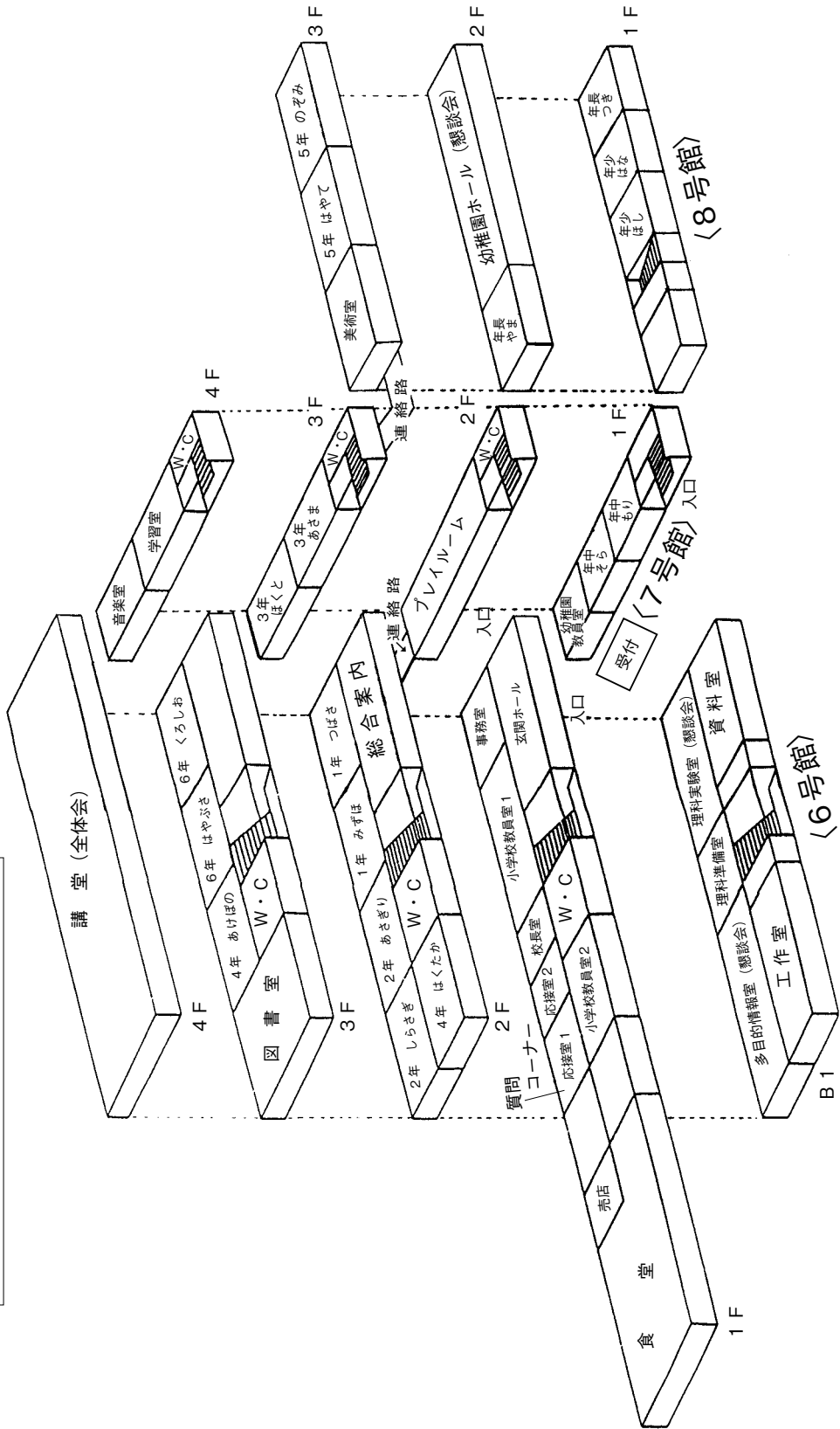
* 参考文献

- 「聖徳の教育」 聖徳幼稚園・聖徳学園小学校刊
- 「数学教材シリーズ」 聖徳学園小学校刊 (実費にておわけします)
- 「国語教材シリーズ」 聖徳学園小学校刊 (実費にておわけします)
- 「地理教材シリーズ」 聖徳学園小学校刊 (実費にておわけします)

聖徳学園 幼稚園 案内図

幼稚園
小学校

6号館と7号館は2階で、7号館と8号館は3階で連絡しています



幼稚園の部

本日の公開保育について

本園では、「自由保育」を実施しておりますが、その主な活動は、

自由あそび

カリキュラムあそび

の2つの方法で進めています。

カリキュラムあそびは、

- ◇ 知能あそび
- ◇ 体育あそび
- ◇ リトミックあそび
- ◇ 造形・絵画あそび

の4つのあそびがあります。

4歳・5歳児は、この中の4つのあそびの中から2つのあそびを設定しました。

園児は2つのあそびの内容を担当の先生より聞いて、自分の好きなあそびの方を主体的に選択して遊びます。

本日の活動は下記の通りです。

		9時15分～10時15分		内 容
3歳児	ほし・はな	ほし	・造形あそび (クラス活動)	・手作り粘土であそんじゃおう!
		はな	・知能あそび (クラス活動)	・乗り物パズルでレッツゴー!
4歳児	そら・もり	・知能あそび ・リトミックあそび (選択性)		・「ひかるもの」って、なにがある? ～思いつきカルタとり～ ・目指せ!宝島!!
5歳児	つき・やま	・体育あそび ・造形あそび (選択性)		・機敏にステップ!～ラダーを使って～ ・私が住みたい家

選択の時間 9時05分から9時10分 子どもたちが、内容説明を聞いて選択します。

選択の場所 4歳児 そら組にて行います。

5歳児 幼稚園ホールにて行います。

造形あそび指導案

9:15～10:15 於:ほし組保育室

指導者 飯 濱 久美子
高 井 正 恵

1. 年 齢:3歳児 (ほし組)
2. あそび設定の視点:自由な表現を引き出す二人指導
3. 主 題:手作り粘土であそんじゃおう!
4. 主題について

興味・関心が高い3歳児の発達段階において、さまざまな経験を実際行ってみることが脳の発達・刺激にも良い影響を及ぼすと考える。

本時の造形あそびでは、小麦粉や水などを練っていく感触を楽しみながら見立てあそびを行うことにより知能を刺激していこうと思う。

5. 園児の様子

入園して間もない子ども達ではあるが、興味関心が高く外あそびやカリキュラムあそびを活発に楽しむ姿が見られる。特に感じたことなどを言葉で表したり、体で表現したりと3歳児ならではの素直な表現がよく見られる。

まだ、手先は器用には動かないが、1年間の造形あそびを通して、手先の巧緻性を養い、いろいろな作品を作ったり、絵を描いたりすることが好きになるように、造形あそびを指導していきたいと思う。

6. 本時のねらい

- 小麦粉粘土の感触を楽しむ。
- 小麦粉粘土をこねながら、見立てあそびを楽しむ。

7. 本時の指導過程

手作り粘土の材料 (小麦粉 塩 食紅 水)

事前の準備

- 机にビニールをかぶせる。
- 小麦粉と塩を容器に入れておく
- 子ども達に汚れないよう、スモックを着せる
- グループごとに机に座り、1人ずつ順番に材料を机の上に置いていき、最後にみんなで混ぜて作る。

園児の活動	教師の動き	指導上の留意点
1. 始まりの挨拶をする。	T1・T2 始まりの挨拶をする。	挨拶をきちんと行う。 興味関心を引き付ける。
2. 本時の内容の説明を聞く。	T1 「さあ、みんなで手作り粘土を作ってみよう!」 「腕まくりをするよ。」	
3. 腕まくりをする。	T2 聞いていない子どもや、出来ない子どもを援助する。	
4. グループの中の1人の子どもが小麦粉を机の上に出す。	T1 「お料理みたいだね。」 「順番を守ろうね。」 「小麦粉を入れよう!」 (T1・T2 机間巡視)	※お料理をするように順番に材料を入れていくことで、何ができるのか興味を持たせる。 ※きちんと順番待つことができるように言葉掛けをする。
5. 次の子どもが塩を入れる。	T1 「お塩をいれよう。」 (T1・T2 机間巡視)	
6. 次の子どもが食紅を入れる。	T1 「色をつける魔法の粉(食紅)をいれよう。」 (T1・T2 机間巡視)	
7. 水を入れる。	T1 「お水をいれよう!」 (T1・T2 机間巡視)	
8. すべての材料をみんなで混ぜ合わせる。	T1 「さあ、みんなで混ぜてみよう!」	材料に触れることを嫌がる子どもがいたら、みんなの様子を見ているように言葉掛けをする。
9. 色の変化や感触を楽しむ。	T1・T2 子どもの力だけでは均等に混ぜられないので援助する。	

3 歳児 (ほし組)

<p>10. 見立てあそびを楽しむ。</p> <p>11. 片づけをする。</p> <p>12. 終わりの挨拶をする。</p> <p>手を洗う。</p>	<p>T1 「何ができたかな？」</p> <p>T1・T2</p> <p>1人ひとりの子どもの発語を聞きとり、あそびの様子を観察する。</p> <p>T1 お片付けの合図をする。</p> <p>T1・T2 終わりの挨拶をする</p> <p>T2 手を洗うように指示する。</p>	<p>形にならなくても感触を楽しんだり作ったり壊したりすることを楽しんでいるか、1人ひとりのあそびの様子を把握し、評価していく。</p> <p>次回の造形あそびの活動に期待が持てるように挨拶をする。</p> <p>水道でよく手を洗わせる。</p>
---	--	---

知能あそび指導案

9：15～10：15 於：はな組保育室

指導者 松 尾 由 香
渡 辺 由美子
大 下 真由美

1. 年 齢：3歳児（はな組）
2. あそび設定の視点：一人ひとりの個性に応じた複数指導
3. 教材名：乗り物パズルでレッツゴー！
4. 本時刺激される知能因子：図形で体系を認知する（CFS）
5. 本時のねらい

絵柄や切り口をよく見て乗り物パズルを完成させていくことにより、図形で体系を認知する能力を育てる。

6. 教材について

知能あそびでは、しばしば子どもたちの日常の遊びをヒントに教材を設定していく。

例えば、パズルやクイズ、なぞなぞ、また折り紙あそび等がそれにあたる。やりたいあそびを知能構造図の因子に置き換えると何になるかと考えていくのである。

折り紙あそび一つをとっても遊び方によって因子として刺激する部分が変わってくる。折り方見本を見ながら作品作りをしていくと、評価力が中心となる。四つ折りや八つ折りにした後で、切り込みを入れて色々な穴あき折り紙を思いついていくと、拡散思考力が中心となる遊びになる。

自由あそびの時間が終わるとお部屋のおもちゃをかごに片づけていくのであるが、電車や線路はここ、おままごとで良く使うお皿やお鍋はここ、お人形は、車は…、と上手にしまっていく。子どもたちには室内あそびの時のルールの一つであるが、この時にも、「お片づけ」をしながら子どもたちは自然と「分類」をしている。そこをヒントに、「分類」あそびの時に「お片づけ」を組み入れたこともある。

今回の『乗り物パズル』は「ピクチャーパズル」である。見本を見ながら一つ一つのピースは見本のどの部分になるかを考え、ピースをどのように組み合わせていくと見本と同じ絵になるか、類推しながら絵を完成していく。ピースの形やそこに描かれている絵はどの部分か、それらがどのように構成されているのか、形の「構成」あそびを刺激の中心にすることにした。

普段、子どもたちが行っている市販のパズルは凹凸のものが多く、合っていると、ピースとピースがパチッと噛み合うようになっている。しかし、知能あそびで行うピクチャーパズルは直線断ちなので、力を入れすぎるとスルッとずれてしまうこともあり、始めは手ごたえがつかみにくい子もいるだろう。

3 歳児 (はな組)

ここでポイントとなるのは、絵柄や切り口である。まず、絵全体を捉え、今手にしているピースが絵のどの部分にあたるのかを捉えていく。

『乗り物パズル』はカラーのパズルで、一つのパズルに4つの乗り物が登場する。どの乗り物がどの位置にあるのかよく捉え、時には色もヒントにしながら、どのピースとどのピースとならば絵が出来上がるか、絵柄や切り口を手掛りとして完成させていく。1つのピースは単位的なクローズアップの視点でもある。いくつかのピースを切り口や絵柄からどのように組み合わせれば完成するか、と考える時が本時のねらいとする「図形で体系を認知する」のあそびとなる。

『乗り物パズル』の後半では、似通った色の乗り物が集まり、色が手がかりにはなりにくくなる。そこで、更に図形的な視点で、柔軟な思考が必要となっていく。ピースの絵がわかっても、向きが定まらない子もいるだろう。その場合は、ピースの向きをいろいろと動かすことで、どことつながるか、助言をしながら気づかせていきたい。

更に、発展課題として用意した『図形の構成パズル』では、与えられたいくつかの基本図形をどのように組み合わせれば見本と同じものが完成するのか考えていく。見本はシルエットなので、そこに見られる形の特徴を捉えていくことが大事である。

どの課題においても、難しくても諦めないで考え抜いて、出来たときの喜びや充実感を味わってほしいと思う。子どもたちが一生懸命考えているときはそっと見守り、励まし、個々の思考過程を大切にしていきたい。

7. 園児たちのようす

入園当初、母親から離れられずに泣いていた子どもたちも、園生活の中で楽しみを見つけ、元気よく過ごすことができるようになってきた。

4月下旬に行った初めての知能あそびでは、バスや傘の絵に好きなようにシールを貼る経験をした。同じ色のシールにこだわり1色のみで仕上げる子。手近にあるシールから順番に貼っていく子。第1回目の活動は、それぞれの感性で手先を上手に使いながら、ある程度の時間集中して、思い思いの模様の作品を完成させることができた。

その後の知能あそびでも毎回、準備していく課題にワクワクしながら耳を傾け、集中して取り組む姿が見られている。好奇心いっぱいの気持ちを大切に、これからもいろいろな教材を通して知的なものに対する興味を大きく広げていけるように、また個々の考える力を大切にしながら、楽しく活動していけるようにしていきたい。

8. 本時の指導過程

教材の内容及び活動	指導上の留意点
1. 挨拶・出席確認	1. 本日の健康状態も把握する。
2. 『乗り物パズル』	2.

(1) 導入

大判パズルを用いて一斉に組み合わせを考え、本時の活動内容を理解する。

(導入)



(導入用ピース)



(2) 『乗り物パズル』（カラー・冊子形式）

個別のパズルに取り組む。

◎完成したら進度表にシールを貼ってもらう。

①



(1)

- ピースをどのように組み合わせればパズルが完成するのかを考えさせる。その際、絵柄と切り口の両方から判断していけばよいということを、子どもたち自身が気づけるように促す。

指導者 3 人の動き

T1：大判パズルを使って子どもたちに考えさせる。また、様子によって子どもにも前に出てきてもらい発表してもらう。

T2&T3：子どもたちの反応、様子を見て必要に応じて個別に助言等を与える。

(2)

指導者 3 人の動き

T1：やり方を説明する。子どもたちの表情や反応を見て理解できたかどうか把握する。

T2&T3：子どもたちの使う教材 (2) を個別に配布し、セッティングする。また、子どもたちの反応、様子を見て必要に応じて個別に助言等を与える。

- パズルの進め方・扱い方を十分に理解させる。

指導者 3 人の動き（個別活動中）

T1T2T3：子どもたち一人ひとりのペースを大切に、進み具合を把握して対応していく。迷っていたり、なかなか課題が進まない子には適宜助言を与える。

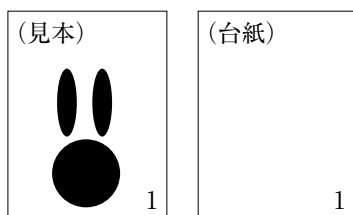
- 見本から絵や切り口、色をそれぞれ丁寧によく見てパズルを完成させるよう、留意して机間巡視する。

3. 『図形の構成パズル』

与えられた図形を使って見本と同じものを作って、パズルを完成する。(白黒・冊子形式)

◎出来上がったら進捗表にシールを貼る。

使ったピースはお皿に集める。



(ピース)



4. 片付け・挨拶

- なかなか思いつけない子には、台紙にピースを1つ固定して示し、続きを考えさせる。それでもまだ難しい場合には、補助用の見本を台紙に置き、その上にピースを重ねていく等、子どもたちの様子を捉えながら、個々のペースに応じて、最終的には自力で解決できるよう、適宜助言をする。
- 『乗り物パズル』が終了した子には『図形の構成パズル』を与える。その場合はT1が早く進んでいる子の対応にあたる。

3.

- これまでのように絵や色がヒントにはならない。基本図形の形ピースの特徴をよく捉え、見本から見える形の特徴を良く捉えて進めていけるように促す。
- 台紙の上に見本と同じものを作っていきのが基本であるが、思うように進まない子には以下のように指導していく。

- ①ピースを見本の上に重ねて置いて考えさせる。
- ②1ピースを見本の上に重ねておいて固定して示し続きを考えさせる。
- ③1ピースずつ手渡ししてどの形がどこに当たるかを考えさせる。
あくまでも子どもの実態に合わせて適宜助言をする。

4.

- 速やかに片付けられるように指示する。
- 子どもたちの感想を聞き本時のまとめをする。

9. 評価

授業後、本時を振り返り、子どもたち一人ひとりの課題への取り組みや反応(意欲・集中力)について、指導者同士で確認し、本時のねらいが達成できたかどうか実践記録にまとめて次の時間へつなげる。

知能あそび指導案

9：15～10：15 於：もり組保育室

指導者 粕加屋 恵 子
久 保 千 春

1. 年 齢：4歳児（そら組・もり組）
2. あそび設定の視点：創造的知能の開発を目指した活動
3. 教材名：「ひかるもの」って、なにがある？～思いつきカルタとり～
4. 本時刺激される知能因子：概念で単位を拡散思考する（DMU）
5. 本時のねらい

与えられた条件に合うものを多方面から考えていろいろ思いつくことにより、概念で単位を拡散思考する能力を育てる。

6. 教材について

子どもたちは毎日、あそびを通していろいろなことを身につけたり、発見したりしている。子どもが興味関心のあるあそびに向かう時の目の輝きは素晴らしく、好きなことに取り組む時は、たいへんな集中力を発揮する。たくさんあそび、納得するまで何回もくり返してやった後には、その充実した自信に満ちた表情に、成長を感じることもある。

知能あそびでは、パズルやゲームなど考えるあそびを通して子どもたちの知的好奇心を刺激し、知識を教え込むのではなく、自分で考え楽しみながらできる教材を用意するよう心がけている。課外活動である英才教室では個別活動を通して知能因子を刺激し能力を開発しているが、幼稚園の知能あそびは集団での活動になるので、友だちとの関わりも大切に、いっしょに考えたりグループでゲームを楽しみながら知能教育をしている。

今回は、創造的知能の開発を目指す活動の一つとして、概念の拡散思考の課題に取り組む。ことばを扱う概念の課題の一つで、拡散思考の課題として流暢性や独創性を養うねらいがある。

子どもたちは日頃、様々なものを見聞きし経験する中で、いろいろなことを考え、感じている。大人のもの見方と違う見方でものを捉えたり考えたりすることも多く、その発想に微笑ましく感じたり、ハッとさせられることも多くある。既成概念にとらわれず別の角度から見た意見が出ることはすばらしいことだと思う。今回の課題は、『ひかるもの』『あついもの』といった条件に合うものをたくさん考えていくもので、選択肢として絵カードを用意し、条件に合うものを見つけていく中で発想を広げていけるようにしたい。友だちの意見も聞きながら、柔軟に考えて自分で思いついたものをいろいろ発表してくれると予想している。

7. 園児のようす

進級児と4月からの新入園児と一緒に園生活を始めて2カ月、子どもたちは知能あそびにも、熱心に取り組んでいる。4月からの3週間は、それぞれのカリキュラムの楽しさを感じてもらえるようクラスごとにカリキュラムあそびをしていた。個別にカードで答えるクイズ形式や、数の大きさを比べる二人対戦のゲームなどの内容も興味を持って熱心に取り組んでいた。5月中旬から選択制が始まり、選択するようになってからはまだ日が浅いのだが、徐々に自分で選ぶということにも慣れてきた。自分で選んで取り組むことはやはり意欲が感じられ、積極的な取り組みが見られる。中には途中で飽きてしまったり疲れてしまう子もいるが、励ましたり声掛けをしながら、最後まで取り組めるように心掛けています。

子どもたち同士、友だちのやり方を見たり意見を聞くことも大きな刺激になり、考える力を養う上でプラスになっていると思う。今回は考えたことを発表する場面もあるので、積極的にいろいろな意見を出してくれることを楽しみにしている。

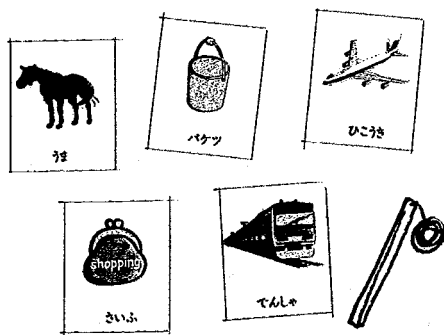
8. 本時の指導過程

*最初に2つ(知能あそび・リトミックあそび)の活動内容を子どもたちに説明して選択させる。

時間：9：00～9：15 場所：そら組保育室

教材の内容及び園児の活動	指導上の留意点等
1. 始まりのあいさつをし、出席確認をする。	<ul style="list-style-type: none"> 出席確認して、本日の健康状態等を把握する。
2. 全員が集まってすわり、説明を聞いて、やり方を理解する。	<p>〈T1〉</p> <ul style="list-style-type: none"> 導入用の絵カードとつりざおを使い、条件にあてはまるカードを探して絵カードをつるやり方を説明する。 <p>〈T2〉</p> <ul style="list-style-type: none"> 子どもたちがやり方を理解しているか、一人ひとりの反応と様子を見る。
<p>3. 〈絵カードカルタとり(カードつり形式)〉</p> <ul style="list-style-type: none"> グループになって、絵カードカルタとり(つり)の準備をする。 絵カードの内容が見えるように、絵カードを広げる。 	<p>〈T2〉</p> <ul style="list-style-type: none"> 3～4人のグループを作って、座るように指示する。 <p>〈T1・T2〉</p> <ul style="list-style-type: none"> それぞれのグループに絵カードを配り、指定した場所に重ならないようにカードを広げさせる。

- 順番につりざおを持ち、示された条件に合う絵カードを見つけて、つりざおでつりあげる。



つりざお

他 全44枚

- グループでできるだけたくさん見つけ、つりあげたカードをボードに貼る。
- 制限時間の合図でつりざおを置き、何枚取れたかを各グループで確認する。
- カードの内容と枚数を確認しながら、3～4問（3～4回戦）カードつりを行う。

- カードとつりざおを片づける。

4. 〈個別冊子を使つての思いつきあそび〉

- それぞれの席につく。

- 各グループにつりざおを渡し、1枚ずつ順番に絵カードをつりあげるよう指示する。
- 『ひとがのるもの』『四角いもの』など、条件を示してそれに合うカードを見つけて取らせる。

〈T1・T2〉

- それぞれ自分の発想で条件に合うものを見つけていけるようにする。グループで、一定時間内になるべくたくさん取るように、ことば掛けをする。

- 条件に合うものをとっているか、いろいろな見方で考えているかを見回りながら確認する。
- 時間内に取ってボードに貼った絵カードを数えて発表しながら、多方面から考えられたものを発表していく。

〈T1・T2〉

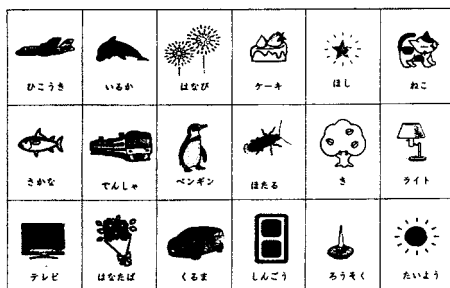
- カードとつりざおの片づけ方を指示し、片付けさせる。

〈T1・T2〉

- 机とイスを出して、T1がそれぞれの席を指定する。
- 個別に冊子とシールを渡す。

4 歳児 (そら・もり組)

- 冊子の該当ページを出す。
- 『ひかるもの』など条件にあてはまるものを、たくさん見つける。



- 挙手して、考えたものを発表する。冊子にないものも思いついたら出していく。
- 友だちの意見もよく聞いて当てはまるものをたくさん考えていく。

5. 片付け

- 冊子とシールを片づける。
- 終わりのあいさつをする。

〈T1〉

- 色でページを指定する。
- 条件に当てはまるものを、なるべくたくさん見つけるようにことば掛けをする。

〈T1〉

- 2組のグループ対抗にして、1問ずつ答えを発表させる。
- 冊子にある絵のものでもよいし、他に思いつくものがあつたら、それも発表させる。

〈T2〉 机間巡視して、いろいろな考え方、ユニークな着眼点のものを発表できるように促す。

〈T1・T2〉

- 子どもたちが出した意見をカードに書いて、貼り出していく。

- 3～4問取り組ませる。
- 『人間(ひと)にとって大切なもの』といった選択肢がなく自分で考えるものも考えさせる。

〈T1・T2〉

- 片づけの手順を指示する。
- 本時のまとめをし、すみやかに片づけて、終わりのあいさつをする。

9. 評価

授業後、本時を振り返り、子どもたち一人ひとりの取り組みや反応について話し合う。

- ① 条件に合うものを選択肢の中からたくさん見つけることができたか。
- ② 条件に合うものをイメージして自分で思いつくことができたか。

リトミックあそび指導案

9：15～10：15 於：そら組保育室

指導者 橋本 祐希
磯沼 美紀

1. 年齢：4 歳児（そら組・もり組）
2. あそび設定の視点：想像力を豊かにするリトミックあそび
3. 主題：目指せ！ 宝島!!
4. 主題について

子どもたちのイメージはとても豊かで、ごっこあそびなど、イメージの中であそぶことが大好きである。本時は、宝島へ宝を探しに行くという場面を設定した。それぞれの場面で子どもたちが自分が思った動きが表現できるように、一人ひとりの発想を受け止めながらさらにイメージを広げられるように進めていきたい。

5. 園児の様子

新年度がスタートして2ヶ月が過ぎ、新しい環境にもだいぶ慣れてきた。

今では、ごっこあそびや空き箱工作などで、友だちと一緒にイメージしながら、元気いっぱい遊ぶ姿が見られる。

リトミックあそびにおいても、友だちと関わりながら、イメージを膨らませ表現活動を楽しんでいる。

6. 本時のねらい

イメージの世界で自分の思った表現が楽しく、のびのびとできるよう、またその中で即時反応、模唱、音の高低、聞き分けなどを体験していかれるように進めていき、豊かな感性を伸ばしていきたいと思う。

7. 本時の指導過程

- *最初に2つ（リトミックあそび・体育あそび）の活動内容を子どもたちに説明して選択させる。 時間：9：15～9：25 場所：そら組保育室

教材の内容及び園児の活動	指導上の留意点等
～準備：はだし・円になる～	<p>○空間を広く使えるよう、環境を整える。</p> <p>* T 1；全体を通してピアノをベースに活動を進めていく。</p> <p>* T 2；子どもたちと一緒に活動し、様子を見ながら適宜援助していく。</p>

1. リトミックあそびのうた・あいさつ

2. 模唱 (お返事ハイ)

『○○くん』 → 『はあい』

3. ウォーミングアップ

「♪」…歩く 「♪」…ゆっくり歩く

「♪♪」…かけ足 「♪♪」…スキップ

〈合図〉


☆高い音……頭の上で手をたたく

☆低い音……しゃがんで床をたたく

☆高低同時……片手を上にもう片手は床をたたく

☆リズム “♪♪♪♪♪♪♪♪”

…アクセントで手をたたく

☆呼びかけ “”

…友だちを見つけて握手する

4. 目指せ! 宝島!!

～導入～

「宝島の地図が届いたよ」

…みんなで宝島の地図を見る。

出発

○宝を取り出すおまじないを決める

【GO&STOP】

• ステップ (♪) → STOP

…おまじないを言う

船に乗って

【音の聞き分け】

2人組になりピアノに合わせて船をこぐ

(♪) …カラスカーフを使って

• 雨が降ってきたよ → スカーフをかぶる

• 魚がはねたよ → つかまえる

○これからリトミックあそびを始める意識を持たせるようにする。

○出席確認及び本日の健康状態把握として、一人ひとりの子どもに呼びかけ、きちんと音に合わせて答えられるよう配慮する。

* T1: 即時反応の合図を明確に子どもたちにわかり易いように伝える。

* T1: 子どもたちの動きを見て、合図のタイミングを工夫する。

* T2: なかなか取り組めない子どもがいたら、励ましたり、一緒に行く。

* T1: 速さを変えていき、タイミングをつかませるようにする。

○友だちは何人でもよいという指示をする。

* T2: 子どもたちから、宝島についての話を引き出せるよう言葉がけをする。

* T1: 子どもたちのイメージを取り入れながら、話を進める。

○子どもたちの意見を取り入れていく。

* T2: 子どもたちのイメージが広がるよう、一緒に動くなど援助していく。

○子どもたちの意見やイメージを取り入れながら、進めていく。

* T2: 空間を広く使えるよう、声かけをする。

<p>• 海賊船出現！→… など</p> <p>洞窟の中へ</p> <p>【長調・短調の聞き分け】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 長調→一人で歩く • 短調→友だちと手をつないで歩く <p>宝物なあに？</p> <p>【模唱】 自分の思う宝物に音をつけて歌う</p> <p>一本橋を渡ろう</p> <p>【リズムに合わせて】 ロープの上をタンバリンのリズムに合わせて歩く。</p> <p>宝物を手に入れよう</p> <ul style="list-style-type: none"> • おまじないを音にする • 力を合わせて宝物を取り出す <p>5. 終わりのあいさつ</p>	<p>* T 1：長調・短調の表情をつけながらわかりやすく表すようにする。</p> <p>* T 2：友だちをみつけれない子どもがいないかチェックする。</p> <p>○音の高さを手ではっきりつけて歌うようにする。</p> <p>T 2：わかりやすいように、はっきりとしたリズムをタンバリンで表す。</p> <p>○みんなで協力して宝物を取り出せるように声掛けする。</p> <p>○宝物をそれぞれがイメージできるよう声掛けする。</p> <p>○本時の活動を振り返り、次回にも期待が持てるようにする。</p>
---	---

8. 評価

活動後、本時の内容を振り返り、子どもたち一人ひとりの取り組みの様子を指導者間で確認し、本時のねらいが達成できたかどうかまとめ、次回へとつなげる。

体育あそび指導案

9:15～10:15 於：幼稚園ホール

指導者 佐藤 憲夫
永坂 圭子

1. 年 齢：5歳児 (つき組・やま組)
2. あそび設定の視点：一人ひとりを活かした二人指導
3. 主 題：機敏にステップ! ～ラダーを使って～
4. 主題について

近年、環境の変化により、子どもたちの体力低下が課題となっている。健康な身体づくりを目指すために必要な動き、本来、外遊びの中で自然に芽生えるはずの俊敏さ(すばしっこさ)、バランス能力、柔軟性などが、今は期待できなくなっている。そこで、昔は自然の遊びの中で高めていた能力を、より効率良く効果的に伸ばすことのできる遊びの代替策として「ラダートレーニング」を取り入れた。

「ラダートレーニング」とは、縄梯子(なわはしご)のような器具を使って、敏捷性を高めるトレーニングのことである。

素早く動くには、「どう動くべきか」を判断し、(脳からの指令により)実際に身体を動かすという2つのプロセスをうまく連動させる必要がある。ラダートレーニングは、この神経系(脳からの指令により身体を動かす)のトレーニングに効果的だとされている。

本時は、「ラダー」を使って、正確な動きを意識させながら、動きの中での感覚を身につけていきたいと思う。

5. 園児の様子

年長組に進級し、更に活発にあそび姿が見られる子どもたち、ボールあそびや鬼ごっこも好きで自由あそびの中でも盛んに取り組む様子が見られる。体育あそびはいつも多くの子どもたちが選択し、ホールや園庭で色々な鬼ごっこをしたり、雲梯やアスレチックに取り組み、楽しくあそぶ中で様々な運動能力を鍛えている。今回も、ラダーを使って色々な動きに挑戦して行ってほしい。

6. 本時のねらい

- ・色々な動きをしながら、足腰を鍛えるようにする。
- ・ラダーのルールを理解して、楽しく行えるようにする。

7. 本時の指導過程

*最初に2つ (造形あそび・体育あそび) の活動内容を子どもたちに説明して選択させる。

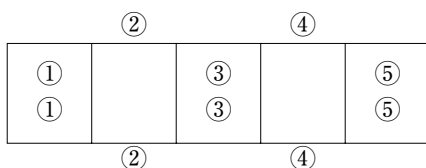
時間：9：15～9：25 場所：幼稚園ホール組

8. 評価

園児の活動	指導上の留意点																																													
<p>1. 整列と出席の確認 (裸足になる。)</p> <ul style="list-style-type: none"> クラスごとに整列なる。 <p>2. 準備体操</p> <ul style="list-style-type: none"> 体をあたたため、これからの活動が十分に 行えるように準備体操をする。 <p>3. 挨拶</p> <p>4. 本時の内容と説明</p> <p>5. ラダートレーニング (図参照) (簡単な動きから難しい動きへ移行する)</p> <p>1) 両足ジャンプ</p> <ul style="list-style-type: none"> 両足を揃えてできるだけ早くジャンプ。 <p>→</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="text-align: center;">①</td> <td style="text-align: center;">②</td> <td style="text-align: center;">③</td> <td style="text-align: center;">④</td> <td style="text-align: center;">⑤</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">①</td> <td style="text-align: center;">②</td> <td style="text-align: center;">③</td> <td style="text-align: center;">④</td> <td style="text-align: center;">⑤</td> </tr> </table> <p>2) スラロームジャンプ (前)</p> <ul style="list-style-type: none"> 足を揃えて左右にジャンプしながら進む。 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="text-align: center;">①</td> <td></td> <td style="text-align: center;">③</td> <td></td> <td style="text-align: center;">⑤</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">①</td> <td></td> <td style="text-align: center;">③</td> <td></td> <td style="text-align: center;">⑤</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">②</td> <td></td> <td style="text-align: center;">④</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">②</td> <td></td> <td style="text-align: center;">④</td> <td></td> </tr> </table> <p>3) ケンケンパ</p> <ul style="list-style-type: none"> 片足で2回続けて着地するようにジャンプ 3回目は両足を開いて着地する。 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">③</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">①</td> <td style="text-align: center;">②</td> <td></td> <td style="text-align: center;">④</td> <td style="text-align: center;">⑤</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">③</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤	①		③		⑤	①		③		⑤		②		④			②		④				③			①	②		④	⑤			③			<ul style="list-style-type: none"> 教師の動きを見ながら、元気よく体操を行えるようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>～指導者の動き～ T 1：子どもたちの前で見本を示す。 T 2：巡回しながら一人一人の様子を見る。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 整列させて元気よく挨拶ができるようにする 本時の予定と注意事項を説明する。 ラダー 4 台使用 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>～指導者の動き～ T 1, T 2：うまくできない子どもには補助しながら励ましの言葉をかけていく。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>～指導者の動き～ T 1：子どもたちの前で見本を示しながら、リードしていく。 T 2：子どもたちを補助しつつ、一人ひとりの活動を認めながら、励ましの言葉をかけていく。</p> </div>
①	②	③	④	⑤																																										
①	②	③	④	⑤																																										
①		③		⑤																																										
①		③		⑤																																										
	②		④																																											
	②		④																																											
		③																																												
①	②		④	⑤																																										
		③																																												

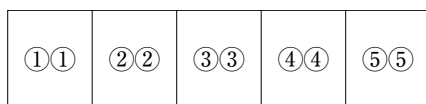
4) グーパー

- 片足で1回ジャンプし、両足で着地する。



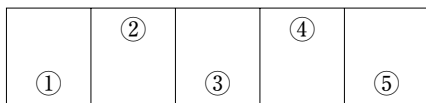
5) ツイスト・ステップ

- 一杵に2歩ずつ足を入れて、下半身のみをひねる。



6) クイックラン

- 基本的なランニングを行う。
- できるだけ素早く走る。



6. ラダーを使ったゲーム

- 指定した動きを行いながら「ドンジャンケンゲーム」を行う。

動き1：グーパー

動き2：スラローム

7. 整理体操

8. 整列・挨拶・まとめ

～指導者の動き～

T1：子どもたちの前で見本を示しながら、リードしていく。

T2：子どもたちを補助しつつ、一人ひとりの活動を認めながら、励ましの言葉をかけていく。

- 本時のまとめと次回の活動について話し、期待を持たせるようにする。

- 色々な動きに興味を持って、楽しく取り組めたか。

主に、一人ひとりの取り組み姿勢や反応などを複数の指導者で確認しながら評価していく。

造形あそび指導案

9：15～10：15 於：つき組保育室

指導者 園 山 恵理子
荒 井 明 子

1. 年 齢：5歳児（つき組・やま組）
2. あそび設定の視点：個々の創造力を広げる木工あそび
3. 主 題：私が住みたい家
4. 主題について

今回は様々な形の木材ブロックを用いて、自分が思い浮かべた「住みたい家」を形にしていく活動を行う。自分が住んでみたい家を、ブロックを用いてどのように組み上げると具現化することができるのか、子どもたちなりにたくさんの試行錯誤をする姿が目につかぶようである。実際、偶然の思い付きも加わり、当初イメージしたものからさらなる工夫点・変更点が生じ、自分の中で折り合いをつけるという場面も出てくるであろう。こうした制作を通してより個々の創造の域を広げることができる活動としていきたい。

5. 園児の様子

子どもたちは日頃のあそびの中で既製ブロックを組み合わせて「乗り物」や「ピストル」等を作り、互いに完成品を自慢しあったり、また工作コーナーで様々な形の空き箱等の素材を切ったり貼ったり組み合わせたりと思いつきの工作あそびをするなど、自分のイメージを何らかの形で表現することに親しむ姿を見せてくれる。

今回は、木材ブロックを素材として、それぞれが思い描く「私が住みたい家」を表現することを楽しみたいと思う。

6. 本時のねらい

- 木工ブロックの1つ1つの形の特長に気づき、それを活かしながら、各自がイメージしたものを表現できるよう工夫する。
- 子どもたちの個性がそれぞれの作品の中に表現されるようにする。

7. 本時の指導過程

*最初に2つ（体育あそび・造形あそび）の活動内容を子どもたちに説明して選択させる。

時間：9：15～9：25 場所：幼稚園ホール

*事前の準備

- 机や材料（ベニヤ板・木工ブロック・木工ボンド・板目画用紙・はさみ・ポスカ）の設定。

園児の活動	教師の動き 〈T1・T2：2人の指導者〉	指導上の留意点
<p>1. 始まりの挨拶をする。 (スモッグ着用確認)</p> <p>2. 本時の内容の説明を聞く。</p> <p>3. どんな材料があるかを確認し、材料に触れながらブロックの形の特長を知る。</p> <p>4. 「家」作り開始。</p> <p>5. 仕上げをする。</p>	<p>T1：活動に入る挨拶をする。 T2：人数を確認する。</p> <p>T1：本時の活動内容を説明する。</p> <p>T1：材料を提示し、実際に使うブロックの形の特長や組み合わせの面白さに気づかせ、個々のイメージが広がるよう言葉がけを行っていく。</p> <p>・各指導者が机間指導を行い、それぞれのイメージを形にしていけるよう、個別にアドバイスしていく。</p> <p>T1：個性的な発想や表現を工夫し、努力の見られる作品を全体場で紹介しながら刺激が受けられるようにしていく。</p> <p>T2：作業的な面・技術的な面を援助していく。さらに、それぞれの視点から子どもたちの取り組みを評価していく。</p> <p>T1：仕上げの時間になったことを知らせる。 T2：作品が完成した子どもへの片付けの指導も行っていく。</p>	<p>・挨拶をきちんと行う。</p> <p>・子どもが「どんな家に住みたいか」について、具体的な話し合いの場を持つことで、「家」のイメージを喚起していく。</p> <p>・興味関心を引き付ける。</p> <p>・子どもが順調に活動を始められているかを確認し、個別の援助を行うことで、楽しく工作に取り組めるようにする。</p> <p>・本時で作品として未完成であっても、仕上げの機会があることを伝え、慌てずに作業するよう伝える。</p>

6. 鑑賞する。	T 1：作品を子どもたちに紹介し、その作品のいろいろな表現や工夫している点について気づいていけるようにする。	<ul style="list-style-type: none"> • 静かに友だちの作品を鑑賞することを伝える。
7. お片付けをする。	T 2：一人ひとりの様子を把握し、評価していく。	
8. 挨拶をする。	T 1：お片付けを伝える。 T 1：終了の挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> • みんなで協力して片付けるよう伝える。 • 挨拶をきちんと行う。 次回の活動に期待が持てるようにする。

8. 評価

- 子どもたちが意欲的に取り組み、イメージした「家」を形にまとめることができたか、また個性を作品の中に表現することができたか。それらの点を指導者間で確認し、評価していく。



小学校の部

国語科学習指導案

9：30～10：30 於：つばさ組教室

指導者 由里敏夫

1. クラス名：つばさ組（1年生）

男子 23 名 女子 11 名 計 34 名 聖徳式（個人）平均 IQ144.6

2. 題 目：『けんちゃん野球しないか』

3. 目 標：場を見る意識を育てる。

4. 教材設定の理由

① 教材観

これは構えを磨くための教材である。「場の構え」「学習の構え」等、『構え』ということばは日本人なら誰でも分かる。そして人間として生活する上においてとても大切な姿勢であることも理解できる。

国語科において『構えとは』、「目に見えるもの、耳に聞こえるものについて、人間らしい対象の定め方を習得しているのが人間である。その対象と人間の交わりを構えと名付けた。これを把握させることは、相手を理解するために必要なばかりでなく、生活経験上、自己を育成するために極めて重要である。」

現在の日本では少なくなったとはいえ、社会人であれば誰もが敬語を使うことが要求され、自分と相手の立場を意識した態度が必要になる。敬語については、場面の中で教えられて学ぶことが多いのだが、ここで言う構えはそれを教えるのではない。対人の中で備わっていくものを発達段階に応じて整理してやるのが狙いである。

今回の教材はこれを踏まえて、「けんちゃん野球しないか」という、この一文を使いどのような構えを取るのかを見ること、また、そこに現れた様々な感じ方を整理し個々の子どもたちのイメージを整えていく。

これはことばでの捉え方で聴覚的な意識の学習になるが、この後も、写真を見たり、絵を見たりの視覚的なものも扱う。そして、高学年になると、これが文字による文章の中での捉え方になっていくのである。

② 児童観

入学して一か月、まだまだ子供たちの状況を判断するのは難しいのだが、まず、学習する構えが養われているなど感じる。猫をかぶっていて、慣れてくると崩れていくような薄っぺらい形式的なものではない。このことから、今回の教材は彼らには合っていると言えるかもしれない。小学生に社会人の卵が研修で学ぶような形式的な決まりを教えるのではないことは言うまでもないことだ。母親から別の人格であることを意識したところから構えが養われていくのだろうが、

それ以来彼らが身に着けてきたであろう構えの意識を整理していくのである。3・4年生位になると斜に構えた態度をとる児童が出てくるが、1年生にはこんなはっきりした構えを見ることはないが、友達にちょっかいを出し喧嘩に発展するのは、このころの子どもたちによくある状況である。これもよくある低学年らしい構えの持ち方といえる。

一年生であっても、彼らはたくさんの構えを身に着けている。その点を少しでも導き出したい。

③ 指導観

まず、「けんちゃん野球しないか」ということばを聞いてどのように捉えるのかである。

以前に扱った時のことを思い出してみると、「友達の家の前の相手の近くで呼んでいる」また、「野球をしながら通りかかった遠くにいる友達に呼びかけている」等々、全く異なった場面を想像するのが一年生の子どもたちである。だから、場面設定が違っているのだから、それに関連する細部も、「近くで普通の声なのか」、「遠くで大きな声で呼んでいるのか」等、違った解釈をしている。最初の絵に描いた段階ではことばの特徴を、それほど考えることなく自分の中にあるイメージで描いていたことが窺えるのである。このように実際描かれたものからイメージの裏付けをしていくと、その子の捉え方が見えていく。そして、これに、ある程度方向性をつけてやるのが今回の授業である。しかし、ここで注意しなければならないのは、大人の感覚の押し付けであってはならないということ。「大人はこのように考える。だから、こうなのだ。」と、なる学習であればとても単純であるが、これでは本校で考える学習には当たらない。今年の一年生には今年の一年生のイメージがあるはずである。これを導き出すことが課題である。そして、一年生や二年生として、段階に応じた捉え方ができることを皆で探り考えるのである。

5. 指導計画

- ① 「けんちゃん野球しないか」を聞いて絵に描く …………… 1 校時
- ② 絵をもとにしてイメージの組み立てを行う…………… 2 校時 (本時)
- ③ それぞれの構えを確認する…………… 3 校時

6. 本時の目標

イメージを組み立てるための構えに気づく。

7. 本時の指導過程

ね ら い	学 習 活 動	指導の重点および留意点
① 前時の活動の確認をする	<ul style="list-style-type: none"> • 授業開始の挨拶をする • • 素読「第1輯」を読む。 <p>1. 前時の続きの学習であることを知る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 声の大きさに注意させる。 • 何人かを指名して、全員に共通する内容の段階を作る。

<p>② 絵の内容の共有を図る</p>	<p>2. 児童の絵を提示し，本人に場面を説明させる。 ・同様に数枚実施する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 本人の説明に付け足して，こちらで必要なことばを得るために，質問形式で問う。 • 周りからの補足の意見を出させる。
<p>③ 絵の特徴を理解する</p>	<p>3. 2の絵を比べながら，それぞれの特徴を確認する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 対照的な絵を使うことで，はっきりと比べられるようにする。
<p>④ ことばに着目させる</p>	<p>4. ことばに当てはまる絵を絞っていく。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ことばと音の大きさをポイントにして考えさせる。
<p>⑤ まとめをする</p>	<p>5. 内容の整理をする • 授業終了の挨拶をする</p>	<ul style="list-style-type: none"> • こちらが期待する結論もあるが，それにこだわることなく，子どもたちの発達段階から捉えられる結論でよしとする位の意識でまとめる。

8. 評価

自分たちが考える場面が共通のものとなったか。

数学科学習指導案

9:30～10:30 於:みずほ組教室

指導者 齊 藤 勇
千 葉 安弥子

1. クラス名:みずほ組(1年生)

男子23名 女子11名 計34名 聖徳式(個人)平均IQ144.9

2. 授業設定の視点:一人ひとりの能力に応じた学習指導

3. 題 目:たす・ひくどっちにするゲーム

4. 題目について

本校の数学科のカリキュラムにおいて、1年生の6月までに一位数同士の繰り上がりのたし算の指導を行うことになっている。繰り上がりの指導としては、かなり早い時期に扱うが、数の合成・分解を通して関数的な考え方を養うことに重点を置いて指導することで、理解がより一層深まり成果を上げている。

1年生の数学の学習で、特に考慮していることは、数に慣れ数学に対する興味関心をできるだけ膨らませていくことである。単に知識を理解させて技能を習得させるのではなく、思考力を養い、楽しみながら学習できるように指導している。

今回、たし算・ひき算の習熟のために、ゲーム形式で定着を図ることにした。サイコロを3個使い、その中の数字を用いて、たし算またはひき算の等式を作るゲームをする。まだ、入学後間もないので、分かりやすいルールとした。サイコロの目を読み取り、数字に置き換え、指示された数にふさわしい式を作っていく。このゲームを通じて、特に「拡散思考」・「集中思考」の知能因子を刺激できればと考えている。

5. クラスの実態

日々の授業では、数学に興味を持ち熱心に取り組んでいる。一斉の場面では積極的に挙手をする子どもが多く、発言にセンスの良さを感じることもある。また、個別の課題は集中力の持続という点では個人差が見られるので、学習姿勢が確立するように指導してきた。今回の教材はゲーム形式なので、意欲的に取り組む姿勢が期待できる。ただし、子どもによってはルールを理解するために時間を要することが予想されるので、二人指導制を活かして助言していきたい。

なお、本クラスの平均IQおよびFQは下記のとおりである。

IQ	図形	記号	概念	認知	記憶	拡散	集中	評価
144.9	152.7	142.7	139.2	143.6	156.8	137.7	140.4	146.2

6. 指導計画

- ① 繰り下がりのないひき算…………… 6 時間
- ② 繰り上がりのたし算…………… 5 時間
- ③ たし算のまとめ…………… 1 時間（本時）

7. 本時のねらい

与えられた数を思考錯誤しながら操作することで、創意工夫して立式する能力や判断力を養う。

8. 本時の指導過程

ね ら い	学 習 活 動	指導の重点および留意点
1. たし算・ひき算の確認をする。	与えられた数が答えになるようなたし算，またはひき算の式を考える。	色々な数を使って式が作れるように配慮する。 三項計算についても触れる。
2. ゲームのルールを説明する。	説明をしっかりと聞き，分からないことは質問する。	実物投影機を使いながら，丁寧に説明する。
3. ルールに従って，ゲームを進める。	ルールを守ってゲームを行う。	楽しくゲームに参加できるように気を配る。臨機応変に助言する。

＜ゲームのルール＞

- ① 2人1組のチームに分かれる。
- ② 机の上にゲーム盤を置き，ポーカーチップを所定の場所に置く。
- ③ 数字カードをよく切って，裏返しにしてゲーム盤に山にしておく。
- ④ ジャンケンで，順番を決める。
- ⑤ 勝者が中央のカードを1枚表にして，サイコロを3つ同時に振る。
- ⑥ 出た目のうちの2つを使って，カードの数になるような，たし算またはひき算を考える。
- ⑦ 2人で式を確認して，計算が正しくできていればチップを1枚もらう。その後，数字カードを1枚めくる。
- ⑧ 式ができなかった場合，数字カードはそのまま，次の人がサイコロを振る。これを交互に繰り返す。
- ⑨ 相手のチップを全て獲得した人，またはチップの数が多い人の勝ち。

知能訓練指導案

9:30～10:30 於:あさぎり組教室

指導者 梅 沢 郁 美
豊 田 奈都代

1. クラス名:あさぎり組(2年生)

男子18名 女子14名 計32名 聖徳式(個人)平均IQ137.6

2. 授業設定の視点:創造的知能の開発と育成を目指した指導

3. 教 材:形の思いつき ～パズルのピースで作ってみよう～

4. 本時刺激される知能因子:図形で体系を拡散思考する(DFS)

5. 本時のねらい

正三角形を分割した形のピースを全て使って、具体的なものに見立てた形の構成を思いつくことにより、図形で体系を拡散思考する能力を育てる。

6. 教材について

「タングラム」や「知恵の板」と呼ばれる、正方形を7つに分割したピースを使って、何かに例えられた形を作るというパズルがある。これは「分割パズル」とよばれる伝統的なパズルで、広く一般に知られている。英才教室や知能訓練の授業でも教材として扱っており、本校の児童ならば一度は手にしたことがある素材である。何かに見立てられる形は無数に存在し、それを再現するためのピースは限られている。何かに見立てて構成された物をピースの組み合わせ方を試行錯誤し再現するところに、このパズルの面白さがある。

本時はパズルをするのではなく、パズルの問題を作るという方法で、拡散思考力を養うことを目的に、この素材を扱う。この教材で大切な事のひとつは、どのようなピースで思考を刺激するかという事である。本校では従来この因子を刺激する際に、四角形以上の正多角形を分割したピースを使用してきた。今回は、これまでにないオリジナルなピースを考案し、児童に与えたいと考えた。

最初に思いついたのは、円を分割することだった。自然の中には直線より曲線が多くあるので具体物を思いつくのに向いているのではないかと考えてのことだ。実際に取り組んでみると、曲線であるために、全てのピースをまとまりのあるひとつのものにしていくのは難しいことが解った。次に浮かんだのは正三角形だった。最適と思える分割の方法を考えるために、分割線をバランスよく、たくさん引いてみた。(図1)、そこから児童の反応を予想しながら、いろいろな線の消し方を試してみた。思いつきに適していると思われる切り方(図2)と、パズルピースに適していると思われる切り方(図3)にたどり着いた。タングラムのピースの分割の仕方と、これまでの児童の実践での反応を参考にして考えた。辺の組み合わせ方が柔軟に幅広くでき、具体物に例えた形作りを思いつきやすいものであると判断し、図2のピースを今回の教材として設定した。

実際の授業では、児童が今回のピースの形の特徴を捉えいろいろな組み合わせの可能性に気がつき思考錯誤ができるよう、操作しやすい厚みのあるピースを与えて実際に動かしてるところから始める。ある程度まとまった形が構成できてきたら、ピースを印刷したものを切り分け糊貼りをしていく。作品として残すという目的もあるが、切り分ける作業を通し正三角形が原型になっている事を児童に気付かせる意味も含んでいる。授業展開においては、お互いの作品を見る機会をもうけ、児童それぞれが思考の幅を広げていくきっかけをつかめるようにしていく。

出来上がった児童の作品は聖徳オリジナルの三角形分割パズルとして教材化することを視野に入れている。長期に渡る知能訓練科の研究活動の一部と本時の児童の思考の様子から、本校独自の手作りの教育の手ごたえを、授業を見て実感していただければと期待している。

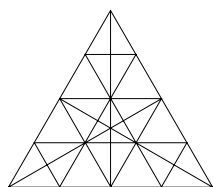


図-1

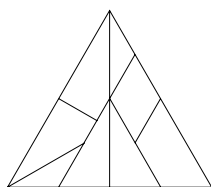


図-2・課題 No1

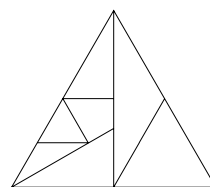


図-3・課題 No2

7. クラスの実態と指導の観点

あさぎり組には一斉の活動、個別の活動を通し、一つ一つの課題に前向きに取り組み、コツコツと成果に結びつけていく児童が多い。与えられた問題の解決に向けて素直に思考し、成果を得ていくことに達成感を示している。クラスの知能因子指数の平均から見ると、記憶の平均因子指数が高く出ているところからも、一度経験した考え方は着実に定着していく様子がある。（あさぎり組の知能指数（IQ）及び知能因子指数平均は下表を参照）

IQ	図形	記号	概念	認知	記憶	拡散思考	集中思考	評価
137.6	147.3	131.3	134.1	127.7	140.5	139.8	139.5	140.5

知能訓練の授業では、あらかじめ設定された課題をやり終えてしまった場合に「今度は自分で問題を作ってみよう。」という展開をすることがある。あさぎり組でもこの問いかけを何度か行った。楽しんで積極的に向かっていく児童もいる半面、戸惑いをおぼえる児童もいる。本時の授業ではまさに「自分で問題を考える」ことをねらいにした授業展開をすることになるので、あまり得意分野ではない児童がいることも予想される。まずは自由な発想を認める素地を作り、自信を持ってそれぞれの作品作りに集中できるような授業展開や言葉かけを工夫していく。そのために本校の知能訓練科で行っている二人指導制の最大のメリットである「それぞれの児童の実態に応じた対応」が可能な点を最大限に活かし、個々の能力を引き出せるように授業を進めていく。その際に、自分たちの作品がパズルの問題集になることも提示し、意欲付けとなるようにしていきたい。

8. 本時の指導過程

教材の内容及び学習内容	指導上の留意点
<p>始業の挨拶をする。</p> <p>1. 本時の活動内容を理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 本時は下記のパズルピースを全て使ってパズルの問題を作ることを知る。 • 全てのピース使って、ひとつの具体物を構成する事を知る。 • ピースの内容を知る。  <p>2. 実在のタングラムを見て形構成のイメージを持つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 難易度の異なるいろいろな問題を見て、気がついたことを発言する。 <p>3. 課題の進め方を知り、パズルの問題作りに取り組む。</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 厚みのあるピースを台紙の上で動かしながら具体物に見立てた形を構成する。 ② 切り貼り用ピースで作品を再構成し台紙に糊で貼る。 ③ 題目をつける。 ④ 記名する。 ⑤ 作品を指導者に提出し、作品の発表をする。 	<p>出席状況を確認する。 個々の児童の表情や様子の確認をする。</p> <p>1. 全員が理解出来るように課題の内容を具体的に説明する。 T1— 課題内容を説明する。 T2— 理解の様子を確認しながら個々の授業の構えを整える。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 「具体物」とはどんなものか、「情景画」との違いを、児童の発見を通して確認する。 • ピースには、どのような形があるか、いくつあるか、同じ形はあるか、表裏は両方使えるかなどを、確認する。この時点では切り取った状態のピースを与える。 <p>2. タングラムの問題を見せて、作品作りの参考になるようにする。課題にはそれぞれ名前が付いている事をおさえる。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 児童の気づきを発表させるようにする。 <p>3. 配布物を実際に見せて説明する。</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 厚みのあるピース1組 ② 貼りつけ台紙 (B4コピー用紙) ③ 色画用紙のピース1組 (裁断済) <p>留意点を明確に伝える。</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 正確な作品作りのために、ピースは丁寧に切ること。 ② 糊は乾くと付くので、適量を判断すること。 <ul style="list-style-type: none"> • 1作目のピースはすでに切っているものを配布する。2つ目からは正三角形の原型を児童が切る。

作品例 『ほうき』



更に面白い作品になるよう次々に作品を思いつく。

4. 授業の感想をまとめる。

挨拶

• 児童の作品がまとまりだしたらT1, T2で下記の指導の両方をバランスよく分担できるように留意する。

- ① 黒板前にいて、児童の作品を貼りだす。
- ② 机間巡視をし、思考の停滞している児童がいたら個別に助言をする。

(助言の方法)

- ① すべてのピースを使わずに作品作りを試してみる。
- ② 場面絵のようなものを作ってみる。

• 作品を質的にも量的にも十分にまとめられている児童には、更にNo2の課題を個別に渡せるよう準備しておき、時間一杯集中して取り組めるように対応する。

4. 本時の片づけの声掛けをする。本時の授業の感想を聞き、ねらいが十分に達成できたかどうかの判断材料としていく。

児童の表情を確認する。

9. 評価

児童の取り組み（理解や工夫）と課題の内容を両指導者で分析し、実践記録としてまとめ、今後の実践に生かす。

理科学習指導案

9:30～10:30 於:多目的情報室

指導者 三輪 広明

1. クラス名:しらさぎ組(2年生)

男子19名 女子14名 計33名 聖徳式(個人)平均IQ143.5

2. 授業設定の視点:創造的知能の開発と育成を目指した学習指導

3. 授業の題目:恐竜の生活の様子を考える

4. 題目について

本校では、2年次より、理科の学習が始まる。2年次には、特に諸感覚を働かせるような活動を取り入れ、自然に親しむことに重点を置いている。具体的には、実際に外に出て虫を探したり、身近な物を使ってできる実験をしたりして、自然のなぞ解きを行っている。実際の物、さらに言えば本物に触れることが思いがけない気づきにつながっていくこともよくあることだからだ。科学の一側面として、複数の事実の関係を考え、つながりのあることがどのようなことなのか探っていくことがあげられる。

「恐竜」の單元では、現生の動物の様子を手掛かりに、大昔に生きていた恐竜の生活の様子を考えることに指導の重点を置いている。今はもう生存していない生き物の生活の様子をどのようにして考えていくことができるのか探っていく。恐竜の生活と直接的につながりがあるのは体のどの部分なのか。また、直接的でなくとも関連性が認められることにはどのようなことがあるのか、子どもたちとともに探っていきたい。

子どもたちの考えの背後には子どもたちなりの物事の見方がある。論理的である場合もあるが、直観的であったり、感覚的であったりすることもある。そうした子供たちの感覚、認識と向き合いながら、科学的に、物事を考えていく素地となるものを養っていきたいと考えている。

單元としては、直接的に他の單元とつながっていくことはないが、その考えていく活動自体は、これから先の理科の学習の中で生きてくるものとする。恐竜は、子供たちにとって興味の尽きない生き物であるようだ。近年、研究の成果から、鳥への進化の道筋が明らかになってきてもいる。そうした部分にも触れながら、現在もなお研究し続けられている様子を知ることも、科学を知る一面になると考える。

5. クラスの実態

2年次からの理科の始まりであり、こども達の教科に対する期待にはとても大きなものがある。取り組んでいく一つ一つの活動に対し、新鮮な驚きを抱き、喜んで学んでいる。知っていることから考えをまとめ発言する人のみならず、提示したものをもとに、考え追究していく面が強い点も、こども達の大きな特徴と感じている。また、この時期の子供たちの大きな特徴として、物事の相互

の関連付けが未分化である点が挙げられる。大人目から見ると、以外とも思われる物事とのつながりを感じている人も多い。しかし、全体に、クラスの仲間の意見を聞き、見つめ直す面での力も感じられることであり、相互に、考えを見直しながら学習を進められる。

今回、子ども達の思考の限界へ挑戦させようと考えており、それぞれがどう論を展開し、広げていけるのか楽しみなどところでもある。

なお、本クラスの平均IQとFQは以下のとおりである。

IQ	図形	記号	概念	認知	記憶	拡散思考	集中思考	評価
143.5	146.9	137.2	146.3	134.3	145.8	146.5	149.2	141.6

6. 指導計画

- (1) 恐竜の発見の話・恐竜の大きさを知る。…………… 1 校時
- (2) 恐竜の生活の様子を探る。…………… 3 校時（本時 1 校時目）
- (3) 現生の動物と恐竜の体の様子を比べ、検証していく。…………… 2 時間
- (4) 恐竜の絶滅の話・鳥類へと進化した恐竜を知る。…………… 2 時間

7. 本時のねらい

恐竜の化石の図から、その生活の様子を知る手掛かりとなる体の部分はどこなのか考察する。そして、それぞれの生活の様子を明らかにしていく。

8. 本時の指導過程

ねらい	学習活動	指導の重点および留意点
1. 課題の把握	問題1に個別に取り組む。	<ul style="list-style-type: none"> ○恐竜の生活の中でも食生活に焦点を絞り、捕食また、どのように食べていたのか考えさせる。 ○恐竜の生活を考える視点をさぐる。 ○恐竜の歯は出やすいと考えられるが、歯がわからなくても生活の様子が考えられる場合がないか考えさせる。 ○知識から論じることがないように気をつけさせる。
課題1 恐竜の生活の様子を考えます。恐竜の体のどの部分がわかると生活の様子が考えられますか。		
2. 一斉で考える。	課題2 次にあげる恐竜はどのような生活をしていただろうか。	<ul style="list-style-type: none"> ○恐竜の名前からの判断ができないように、名前は示さない。 ○歯、頭、手、おなか、足、尻尾、特徴的な体の部分等に分割した資料を提示して、生活の様子を考察する。
3. クラスとしての到達点の確認		<ul style="list-style-type: none"> ○決定要因となる歯の他に参考になる体の部分を見出すことができるか。

知能訓練指導案

9:30～10:30 於:ほくと組教室

指導者 地 挽 裕 子
渡 邊 孝 典

1. クラス名:あさま・ほくとA組(3年生)

男子25名 女子10名 計35名 聖徳式(個人)平均IQ160.5

2. 授業設定の視点:創造的知能の開発と育成を目指した指導

3. 教材名:熟語パズル

4. 本時刺激される知能因子:概念で転換を集中思考する(NMT)

5. 本時のねらい

漢字がいくつか書かれたピースをマス目にはめ込み、熟語のパズルを完成させる事により概念で転換を集中思考する能力を育てる。

6. 教材について

パズルと言ってまず思い出されるのは、タングラムの様な図形的なものやクロスワードパズルの類だろう。どちらとも、こうだと思ってすすめたのに、あと一步がうまくいかず試行錯誤しながらピタリと答えが推理できた時、スカッとした達成感を味わえるのがパズルの醍醐味で、子どもに限らず大人でも、一度始めると止められなくなってしまう魅力的なものだ。

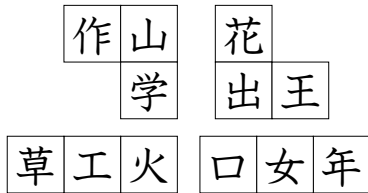
本時の教材では最初のステップとして、与えられたピースを使って台紙に定められた方向に熟語ができるようにパズルを完成させる。熟語を作る事とマス目にピースをはめ込む事を同時に考えてい必要がある。まずピースを操作しながら、どれとどれを合わせれば熟語が出来るか考える。場合によっては一部分だけ熟語が出来る事もあるし、熟語を作るためには枠からはみ出せばできるという事もあるかも知れないが、枠の中からはみ出すことなく全ての熟語が定められた方向に完成しなければならない点がポイントとなる。もちろん熟語を読む方向は縦の場合は上から下、横の場合は左から右という事にも注意しなければならない。

そして後半はプリント形式で漢字をマス目にはめ込みながら行う。前半のピースで行う時の様にピースを手で操作できないので、それだけ難易度はグッと上がるが、前半で考え方をしっかりと掴んだ上で、自己の能力の限界に挑戦して行って欲しいと考えている。

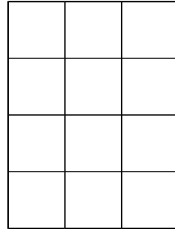
このように思考を重ね合わせて漢字のはめ込み方を工夫し、パズルを完成させていくのだが、この時要求されるのが柔軟な思考力である。そうした事が『創造的知能の育成と開発』につながっていく。使用されている漢字は主に2年までに学習された漢字で構成されているので、熟語作りの時点で躓くことなくできる内容になっている。

(問題例)

ピース



台紙



解答



7. クラスの実態と指導の観点

本校の知能訓練では、3年生より能力別クラス編成を行っており、本クラスも年度初めに編成された。クラス全体としては活発な児童も多く、どの課題にも意欲的に取り組んでいる。また、一斉の授業でも積極的に自分の意見を発表してくれる。しかし、発言のルールはまだきちんと守れていない事があったり、一部の児童は何らかの理由で集中が散漫になってしまう事も見られるが、この1年間で成長していけるよう指導に留意していく。

本クラスのIQとFQ(知能因子指数)の平均は以下の通りである。

IQ	図形	記号	概念	認知	記憶	拡散思考	集中思考	評価
160.5	168.8	148.8	163.9	159.2	160.9	161.7	174.3	146.3

本時に刺激する概念の領域のFQ(知能因子指数)は163.9、集中思考の平均FQは174.3でクラス全体として上昇傾向にあると共に、どちらも指数が高い因子であるといえる。今回はこの得意分野である概念での集中思考である『熟語パズル』を通して、じっくりと思考を深めていく事を期待している。

授業においては、導入を具体的に行いながら課題内容の把握を確実にし、パズルにじっくりととりくめる様時間配分を適切に行う事、二人指導制という指導形態を十分に活かし、個々の取り組みの様子をよく見て、集中して思考できるように環境設定に配慮する。

8. 本時の指導過程

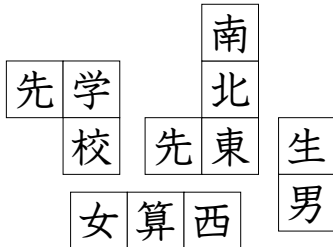
教材の内容及び学習内容	指導上の留意点
指導上の留意点等 1. 本時の内容理解する。 ・提示を見ながら指導者の説明を聞き、『熟語パズル』の内容を理解する。 <input type="checkbox"/> パズルの目的 ・ピースを組み合わせ、縦または横の列のすべてに熟語が出来るようにする。	1. 用意するもの・パズルの進め方を板書や大きな提示を見せながら説明する。 ・発言のルールを守れるよう言葉掛けする。

□ 熟語パズルの進め方(冊子)

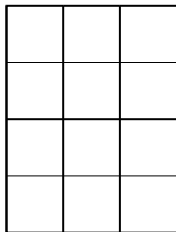
- ① ピースはマス目に一文字ずつ漢字が書かれているものがいくつかつながっている。
- ② ピースは重ねない。
- ③ ピースは枠からはみ出さない。
- ④ できた熟語が太線をまたがないように作る。
- ⑤ パズルが完成したら、確認に印をもらう。

2. パズルの冊子とピースを受け取り、パズルに取り組む。

〈問題①のピース〉



〈問題①の台紙〉



3. 冊子の問題を終了したら、プリントをもらい、パズルに取り組む。

T1: 一斉指導を進め、全体の児童の様子をつかみ、説明が行きわたる様にする。

T2: 机間巡視をしながら個々の様子を観察し、必要に応じて個別に対応する。

○ パズルの内容と進め方が把握できたかどうか確認する。

2. パズルの冊子とピース、進度表を配布し、パズルに取り組ませる。

T1: パズルの冊子とピースを配布。

T2: 進度表を配布する。

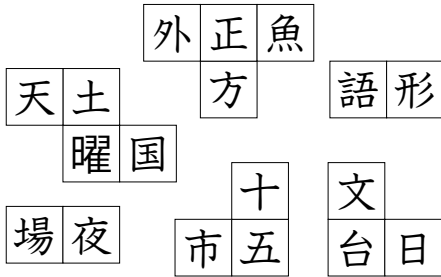
T1: 主に躓いている児童への対応にあたる。

T2: 主に進んでいる児童への対応にあたる。

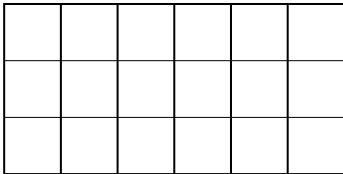
3. プリントを配布し、パズルに取り組ませる。

- ・ 今度は自分で漢字をプリントに記入してはめ込み、パズルを完成させる。

〈プリント①の問題〉



〈プリント①のマス目(台紙)〉



4. 使用した用具をかたづけ、今日のパズルの感想を発表する。

T1・T2:2に同じ。

- ピースの形を崩さずにマス目にはめ込めているか。
- 転換力を活かして文字をはめ込めているかどうか確認する。

躓いてうまくいかない児童には下の方法で助言する。

- 1つのピースに的を絞って考えさせる。
- ピースの位置を助言し、残りのピースでパズルを完成できるように考えさせる。
- 切り貼り用のピースを渡してヒントとする。

4. 速やかにかたづけられるよう言葉掛けをする。

- 感想を聞き、本時の課題がねらいを達成できたかどうかの判断材料とする。

9. 児童の取り組み(理解や工夫)と課題の内容を2人の指導者で分析し、実践記録としてまとめ、今後の実践に活かす。

知能訓練指導案

9:30～10:30 於:あさま組教室

指導者 横野真弓
中野恵子

1. クラス名:あさま・ほくとB組(3年生)

男子24名 女子10名 計34名 聖徳式(個人)平均IQ131.1

2. 授業設定の視点:一人ひとりの能力に応じた二人指導

3. 教材名:式づくりゲーム

4. 本時刺激される知能因子:記号で関係を拡散思考する(DSR)

5. 本時のねらい

与えられた数や条件に従って、その場の手札に応じて加減乗除を工夫し、数多くの式を作ることにより、記号で関係を拡散思考する能力を育てる。

6. 教材について

本校独自のカリキュラムの1つにゲーム・工作の授業がある。主に1・2年生のクラスで、週に90分実施している。特にゲームに取り組む児童の目は真剣そのものであり、楽しみながらも如何に考えたら勝てるのか、最大限に思考を巡らせている。年間を通し、オセロ・五目並べ・将棋・百人一首に取り組むが、どのゲームに於いても先々の相手の動きを見通した上での思考力が勝敗に大きく影響する。知能訓練科のカリキュラムの中には、「詰連珠」「詰将棋」という課題もあり、知能因子でいうなら“図形で見通しを認知する”あるいは“評価する”考え方になる。

本時行う「式づくりゲーム」は前出の図形的なゲームとは趣が異なり、数を操作する記号の領域でのゲームになる。然も、勝つための1つの方法を探るのではなく、多くの式を思いつくことで勝ちが決まる。手札の数と計算記号の組み合わせで、様々な式が成り立つはずである。児童が最大限に力を発揮して考え抜くことが本時のゲームに於いても予想される。

「式づくりゲーム」のルールについては、長年の知能訓練の授業での実践結果を元に、独自の方法を試行錯誤したものである。3年生の今の時期にふさわしい数学の既習の内容から、如何に思考を巡らし個々の能力を高めることが出来るかといった視点で作成した。知能訓練の授業は4年生で終わりになるが、その後は様々な考え方を他の教科の学習にも応用できるような力を育てていくことが目標である。

ゲーム後半では、答え一覧表にある数をグループの誰かが式として成り立たせているはずである。ゲーム終了に近づくほどにその場に応じたの機転の利いた式づくりが勝ちにつながる。今後も色々な考え方の課題の中にゲームを取り入れることで、児童の活発な思考を促し、創造的知能の育成を試みたい。

7. クラスの実態と指導の観点

毎時間、知能訓練のいろいろな考え方に興味を持って、まずは題意を確実に理解しようとして、取り組み始めるクラスである。特にゲームのある課題では、新たなゲームへの挑戦意欲が旺盛であり、友だちとも和気藹々と楽しみながらも勝つための方法を考えている様子がある。1回戦目でやり方を理解すると、指導者に言われるでもなく児童自らが、もう一回戦ゲームを続けて行う姿が微笑ましい。普段の授業では十分なゲーム時間が取れないこともあるが、本時は60分の時間があり、ゲームに対する意欲・集中力を大いに発揮させたいと考えている。ゲームによっては、お互いのルールの理解に思い違いがあり、指導者の元での確認を要することがある。常にグループごとの状況を把握しながら進めていきたい。

本クラスのIQとFQ(知能因子指数)の平均は以下の通りである。

IQ	図形	記号	概念	認知	記憶	拡散思考	集中思考	評価
131.1	136.1	124.0	133.1	119.9	134.6	141.4	135.8	123.7

本時の課題で刺激する知能因子指数は「記号」と「拡散思考」である。この学年の特徴として、特に「記号」は弱い領域の1つと言える。ただし、個々のデータから判断すると「記号」が苦手な児童ばかりとは言いきれない。「記号」の領域での能力差が幅広く存在しており、数名の高能力児は、速く確実に解答できる力がある。グループ分けをする際には、できるだけ同程度の能力の児童が競えるような配慮をしたいと考えている。「拡散思考」では、平均FQが最も高い領域であり、自ら工夫し流暢に考える力は得意な分野と言える。二人指導制を生かして、よりきめ細やかな指導を心掛け、多角的に考えていく思考力を育てていきたい。

8. 本時の指導過程

教材の内容及び学習内容	指導上の留意点
<p>1. 指導者の説明を聞き、本時の活動内容を理解する。</p> <p>○数カード：58枚 * 1～9…4枚ずつ 10～20…2枚ずつ</p> <p>○計算記号カード * + - × ÷ を、それぞれ1枚ずつ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 黒板に説明用ゲームカードと台紙、答え一覧表を提示し、実際にゲームを進めながら説明する。 T1：一斉指導を進め、全体の児童の様子をつかみ、子どもたち自らが気づくように導く。

○台紙

	=
--	---

○答え一覧表(記名欄付)

答え	16	5	3	21
作った人				
答え	8	50	2	10
作った人				
答え	12	14	7	18
作った人				
答え	20	1	35	80
作った人				

*手持ちの数カード3枚と、計算記号カード4枚のうち2枚を使い、答え一覧表にある数になるような計算式を作る。

〈例〉

1 度目

$$5 \times 3 + 20 = 35$$

2 度目

$$10 \div 2 - 3 = 2$$

○記録用紙

—— ゲームの進め方 ——

数カード3枚と、計算記号カード2枚で、指定された数になる計算式をできるだけ速く、たくさん完成させるゲーム。

- ① 4人1グループで行う。
- ② 一人が計算記号カード4枚一組を持ち、数カードは3枚ずつ配る。
- ③ 残ったカードは中央で山にし、5枚を表にして広げ、場札にする。

- 2度目に計算式を作る時は、計算記号4枚のうち1度目に使わなかった2枚の記号で式を考えさせる。
- 計算記号カードは、この後もこの方法で、2枚ずつの使用を繰り返すことを伝える。
- 四則計算の決まりを再確認する。
- できたら、記録用紙に記入し、一覧表に記名する。

T1: 条件の理解を徹底させる。

T2: 机間巡視。特に個々の様子を観察し、必要に応じて個別に対応する。

- ルールの理解を確実にする。

- ④ 答え一覧表は、グループの全員が見えるところに置く。
- ⑤ 自分の番がきたら、計算記号カード2枚を使って、答え一覧表にあるような計算式を作る。式ができない時は、場札と1枚だけ交換することができる。欲しいカードがない時には、1回に一度だけ流すことができる。できたら、記録用紙に記入し、一覧表に記名する。
- ⑥ 計算式のできた数カードは流したカードと一緒にし、新しく山札から3枚数カードを取り、ゲームを続ける。ただし、誰かが既に作った数を作ることはできない。計算記号カードは、流さずに使用する。
- ⑦ 時間がきたら終了し、一番たくさん答えを出した人が勝つ。

2. グループに分かれ、必要な物を用意してゲームを行う。

3. ゲームの道具を片付け、本時の感想をまとめる。

• 計算記号カードは、始めは4枚のうちどの2枚を組み合わせてもよい。

• 手札は、常に3枚にする。

T1・T2：各グループの進行状況を見ながら、随時ルールが正しく理解されているか確認していく。

• 時間内に終わらない場合は、時間を区切り指示後一巡した時点で終了する。

• 手際よく片付けるように言葉がけをする。
• 多く考えついた児童の式を発表する。

9. 評価

本時のゲームが知能因子のねらいを達成できたかどうかを児童の取り組みから分析し、今後の実践に生かす。

歴史科学習指導案

9：30～10：30 於：あけぼの教室

指導者 内藤 茂

1. クラス名：あけぼの組（4年生）

男子18名 女子13名 計31名 聖徳式（個人）平均IQ157.1

2. 授業設定の視点

平家物語を聞いて緻密な場面絵を描くことによって、創造的思考力を刺激する。

3. 主 題：平家物語『壇ノ浦』

4. 主題について

○教材について

本校のカリキュラムでは、3年生で10時間、『今昔物語』の読み聞かせを行い、4年生で本格的に『平家物語』を扱うことによって歴史教育の導入期と位置づけている。指導の柱は、指導者がより全体的な場面の動きを想像できるように「語り」、場面を緻密に想像し絵に表わす（教材によっては、続き話を書かせたり、登場人物へ手紙を書かせたりもする）。平家物語は、源平合戦の様子と場面が限定されるが、単発の話である今昔物語から発展して、時間的な連続性が加わる。これらの総合評価として、後半は筆を用いた「絵巻物づくり」として取り組むわけである。

今回の場面『壇ノ浦』は、平家物語の中で合戦をしめくくる最後の山場となる。午前と午後の潮の流れが逆転し、源氏が一気に平氏を攻め滅亡へと追い込んでいく。ここでのポイントは、壇ノ浦（関門海峡）という地理的な特殊性、潮の流れを利用した戦術、そして船上の戦いにおけるさまざまなエピソードをどのように構図の中にまとめるかという子ども一人ひとりの工夫である。

カリキュラムでは、4年生2学期から5年生1学期までが「人物伝学習」として、人の一生を通して社会を見つめ、5年生2学期からの「日本通史」も中学校の授業の前倒しではなく、時代別のイメージを子どもなりに明確に焼きつけ、自分の言葉で「日本の歴史」が語るができる…ということを目指している。

したがって、ここで培った「場面想像」の力は、人物伝の物語として、また日本通史の時代イメージとしてとても重要な原動力となる。実際、中学生で「平安時代後期の都の荒れた様子」を説明する時、ほとんどの生徒が小学校3年生のときに描いた『今昔物語・羅城門』を思い出す。ズバリそれこそ体験ができない歴史的な場面を学習の中で構築しているからこそ大人になっても忘れない学習となるのである。

本校の指導では、最初から鎧兜や槍刀を視聴覚教材で見せることはしない。現在あるものから論理的に形を想像し、また「この時代に靴は何を履いていたんだろう？」といった子どもの疑問を何よりも学習の中で大切にする。

○指導にあたって

「語り」による場面絵も、後半になると子どものつぶやきや共感が大いに盛り上がってくる。指導者の語りに解説をつける子、家来の名前を漢字も含めて正確に覚えている子（指導者が度忘れしたり、間違えようものなら意気揚々とフォローしてくれる）、話の結末を言いたくて言いたくて我慢をする子…などなど。一般的に言えば、「語り」から場面を想像するわけで、こういった子ども達つぶやきや解説は邪魔なことかもしれない。しかし、それをどのように学習の力にするかが指導が問われるところだろう。

言葉を覚えたばかりの子どもが、「覚えなさい」といわれたわけでもないのに、ポケモンのキャラクターや妖怪の名前、そして列車の形式や自動車のタイプを得意げに挙げ始める。いつしか、名前を覚えるだけではなく、物語となって動き出す。こういった知能の発達に伴った子どもの力を教科学習に生かしていくことが指導の課題ともなっている。

5. クラスの実態

本クラスは、2年生のときクラス担任、国語担当として日常的に読み聞かせを行った。そのため3年生で『今昔物語』の語りを行ったときも、新しい授業形態に慣れるのも早かったように思う。本クラスはとりわけラフカディオハーン（小泉八雲）の「怪談」を好んだ。

毎年、授業開始の当初は、「もの」にこだわる傾向がある。つまり、お堂（建物）はどんな形だったのか、部屋の中にはどんなものがあつたのか、あるいは、服装はどうだったのか、髪型はどうだったのか。結果として「はめ絵」のように一つ一つがバラバラに描かれたり、服は昔のものだけど、長靴を履いている、といったチグハグさが目立つ子が多い。

語りを聞くことになれることによって、「語り」の最中に映画やドラマを見るように目の前で展開し始めると、やっと「舞台」ともいえる「そのほかのもの」が見えてくる（あるいは、疑問として浮かんでくる）。主体的な子どもは、次の授業までに、その空白部を調べてくるようになる。

美術の時間ではないので、絵の巧拙は問わない。しかし、子どもの意識の中では根強いものがあるので、ある程度の細密画が描けるようになれば、絵巻物づくりへと移行する。完成作品自体が子どもの好奇心、イメージーションを刺激するので作業に没頭する子も増えてくる。

先に、一度場面の想像がなされるといつまでも忘れない、と記したが、絵巻物も完成すると社会人になっても大切にしている卒業生の話を知ると、率直に嬉しく感じる。授業での場面絵がそのまま大人になっても忘れない学習成果となっている。

【知能構造のプロフィール—クラス平均—】

IQ	図形	記号	概念	認知	記憶	拡散思考	集中思考	評価
157.1	164.2	154.6	152.6	153.9	158.9	155.9	170.3	146.3

6. 目 標：

7. 指導計画：

- (1) 祇園精舎の鐘の音……………45分×1
- (2) 鹿ヶ谷，旗揚げ，富士川の水鳥，俱利伽羅落とし……………各45分×2
- (3) 絵巻物づくりの開始……………45分
- (4) ひよどり越え，扇の的，壇ノ浦（本時）……………各45分×2
- (5) 絵巻物づくりの仕上げ……………45分×3

8. 本時のねらい

平家物語『壇ノ浦』で独自の構図，視点で絵巻物に場面を描くことができる。

9. 本時の指導展開

ね ら い	学 習 活 動	指導の重点および留意点
<p>1. 時間の流れ，場面の動きについて確認する。</p> <p>2. 「壇ノ浦」の場面化</p> <p>3. 視点を変えて想像する。</p> <p>4. まとめ</p>	<p>○前時の学習で，どの場面を選んだか確認しながら紹介する。</p> <p>○「壇ノ浦」のポイントの場面を紹介しながらエピソードを絞り，読み聞かせる。</p> <p>○壇ノ浦の立地を確認し，どの場面を描くか決めさせる。</p> <p>① 俯瞰か横視点か？</p> <p>② アップかワイドか？</p> <p>③ 平氏の視点か源氏の視点か？</p> <p>④ どの場面を絵にしたか？</p> <p>○様々な視点の中からいくつかをピックアップし検討し，まとめとする。</p>	<p>○絵巻物は漫画と異なり場面ごとに区切らない。したがって，どのように場面をつなげているかに注目。</p> <p>○また同時に，子ども一人ひとりのアングルの違いに注目させる。</p> <p>○場面の視点を分けることにより，見えてくるものも違う。また，距離感にも意識を持たせる。</p> <p>○それぞれの視点の違いからの絵の違いに気づかせる。</p>

10. 評 価

エピソードを生かし，絵巻物の場面として絵が描けているか。

国語科学習授業案

9：30～10：30 於：はくたか組

指導者 板橋裕之

1. クラス名：はくたか組（4年生）

男子19名 女子12名 計31名 聖徳式（個人）IQ156.5

2. 教材：「ごんぎつね」（学校図書株式会社四年上）

3. 目標：ごんと兵十の考え方、行動の仕方を「ひとりぼっち」といった感情を分析する中で読み取る

4. 教材設定の理由

(1) 教材観

「青いけむりが、まだ、つつ口から細く出ていました。」といった余韻を残して終える「ごんぎつね」の作品は、ごんが倒れる前後の場面にこの物語の主題が集約されているといえるであろう。それは、兵十達の世界から疎外された存在でしかないごんと、母を亡くした兵十の所に物を届ける人は身近な所には存在せず神の仕業と結論づける社会に住む兵十が、殺し殺されるという悲劇の中でしかわかり合えなかった場面において強く感じさせる事になるが、危険をおかしてまで駆り立てた行動の根源には「おれと同じ、ひとりぼっちの兵十か。」といった感情があることに着目することが作品自身の主題に迫ることはもちろんのこと、本校でねらいとする「ひとりぼっち」の対人感情理解にも結び付くことになるといえる。

そこで、あらためてこの物語を分析してみると、大きく次の三つの場面から成り立っていることを読み取ることが出来る。

① いたずらをとおして、社会との結びつきを図ろうとするごん

ひとりぼっちの小ぎつねのごんは「しだのいっばいしげった森の中に、あなをほって住んで」おり、毎日、寂しい思いをして生活していたのであろう。そうした孤独なごんが、社会とのむすびつきを図ろうとした時、自らの物好きも手伝ってか、いたずらという行為のみしかそれを見出す事が出来なかったところに悲劇の始まりがあり、結局、自らの気持をますます苦しめることになるのである。

二・三日続いた雨が上がり、一人あなにもぐっていたごんが久しぶりに外に出た時、そこに見たものが「ぼろぼろの黒い着物をまくし上げ」「魚をとるはりきりというあみをゆすぶっている」兵十であり、「まるいはぎの葉が一まい、大きなほくろみたいにへばりついている」兵十であったことが、いたずら好きなごんにどういう行動をとらせるかは明らかといえる。そして、それは、社会とのつながりを求めたいいたずらが、ごんを逆に兵十＝社会から一層、疎外させる過程を示しているともいえる。

② 心の苦しみを仲間を見いだすことが出来たごんの行為

ひとりぼっちの寂しいごんは、葬列を見て、いたずらという行為が「兵十は、おっかあにうなぎを食べさせることができなかった」と、思わせる結果につながり、「ちよっ、あんないたずらをしなければよかった。」という後悔という気持ちを抱かせるようになった。それと同時に、いどばたで麦をとぐ兵十の姿から「おれと同じひとりぼっち」の寂しさを感じ取り、そこに、心の苦しさをわかり合える仲間を見いだすことが出来たのである。そこにおいて、ごんは兵十に対し、後悔の中から出た一時的な同情ではなく、心からのつながりを感じ取り、つぐないを続ける決心をしたのである。それはまさに、今までいたずらを通して社会と結ぶつきを確かめてきたごんが、つぐないという行為によって兵十＝社会とのつながりをつくらうとする行為に変わったことを意味するのである。

③ 殺し、殺されるという悲劇の中でしかわかり合えなかったごんと兵十

つぐないとして、ごんが家の中へいわしを投げ込んだ行為は、「うなぎのつぐないに、まず一つ、いいことをした」と思わせ、更に、「山でどんぐりをどっさり拾って」兵十に持って行く行為へと続いていくが、それは、兵十にとっては、というよりも、兵十が住んでいる社会では、神の行為としか考えられず「おれは、ひきあわないなあ。」という思いをごんにいだかせるのである。しかし、それでもなおかつ心からの償いを続けていくという行為によって兵十とのつながりを求めていることを読み取ることが出来る。

そうした中においても次の日もくりを持ってきたごんを見て、神の行為としか考えられない一面において孤独な社会の中で生きてきた兵十は、「うなぎをぬすみにきやがったあのごんぎつね」「またいたずらをしに来た」としか判断できず、火縄銃で撃つ行為に走らせたのである。ところが、「土間にくりがある」のを発見し「おまえだったのか」ということばに「ぐったり目をつぶったままうなずく」ごんぎつねのあわれな姿を見て、はじめて事の真相を兵十は知ることになるのである。その後の「火なわじゅうを、ばたりと取り落とし」た兵十の姿は、ごんの切実な願いと気持ちを感じ取ると共に、こうした行為に走らせてしまったことへのやりきれなさを感じさせるものである。

(2) 児童観

四年生という時期は、一見自由分散的な行動をとるように思えるときもあるが、同時に集団を求め、その良さを感じた時には強い結束力を発揮する時期でもあるといえる。それは、いうなれば対人感情が豊かに育ち始めている時期ともいえるであろう。ところが、その対人感情といったものを客観的に捉え、更に、具体的な行為を通し発展させるといった点では、人によって大きな差が生じる時でもあるようだ。その背景には、生活経験や準体験ともいえる読書など関節経験の差があるようにも感じる。国語の授業においてそれを見るならば、感情教材の読み取りにおいて生き生きとイメージ化させて読み進める児童もいれば言葉だけの理解で終えてしまい、場合によっては、物語を読み思考することさえ苦手とする児童も存在する。そこで、こうした差を縮め誰もが主体的で生き生きとしたイメージかが出来る読みを進めるための一つの方法として全文を通読せず立ち止まり部分を設定し、そこを分析し先を予想し更に読み進めるといった方法を教材

によって行ってきた。その結果、自らの生活体験を掘り起こし少しずつではあるが対人感情と
いったものを客観的に捉え理解し、深めることが出来るようになってきており、それは、発言
といった面でもはっきりと表れてきている。

今回の教材においても同様な方法をとることによって、その狙いに迫ればと考えている。

(3) 指導観

「これは、わたしが小さいときに、村の茂平というおじいさんから聞いたお話です。」で始まる
この物語は、「教材観」でも指摘しているように、兵十たちの世界から疎外されているごんと兵
十が殺し殺されることを通してしかわかり合えなかった悲劇であるが、互いを結びつけた根底に
ある感情は「ひとりぼっち」といったものがあるといえる。ここでいう「ひとりぼっち」は明ら
かに「孤独」といった人間疎外の寂しさつらさといったものが背景にあるといえるが、その一方
で「ひとりであること」に関しては、必ずしもそうした否定的なものだけでなく肯定的な意味も
併せ持つものである。「一人の世界で色々と想像し楽しむ子ども」「一人で静かに読書すること
を楽しむ子ども」など、子ども達をよく観察すると一人の世界で楽しんでいる子ども達は多い。そ
うした対人感情もこの物語を分析する中でとりたてて考えてみたいと思っている。

5. 指導計画 (6時間扱い 45分×6)

(1) 第一の立ち止まりの分析

いたずらしないではいられないごんの行動をもとに、その性格といたずらの背景を探る

(2) 第二の立ち止まりの分析

兵十像を話し合うと共に、その兵十にいたずらしたごんの気持を読み取る

(3) 第三の立ち止まりの分析

母を亡くした兵十の深い悲しみとごんの思いを読み取る

(4) 第四の立ち止まりの分析

「ひとりぼっちの兵十か。」にこめられたごんの思いを読み取る

(5) 第五の立ち止まりの分析

ごんの行為を「神様」の仕業としか捉えられない人間関係を理解すると共に、ごんの「おれは
ひきあわないなあ」と思う気持ちを読み取る

(6) 第六の立ち止まりの分析

火縄銃で撃たれる中で、はじめてわかり合える悲しみを、「ひとりぼっち」といった感情に焦
点を当てて読み取る (本時)

6. 本時の目標

火縄銃で撃たれる中で、はじめてわかり合える悲しみを、「ひとりぼっち」といった感情に焦
点を当てて読み取る。

7. 本時の指導計画

ねらい	学習活動	指導の重点および留意点
1. 前時の授業の要点を再度おさえる。	前時に分析した箇所を表現読みする。	分析箇所の要点を発表させ、全員のものとすると共に本時の授業に結びつけられるようにする。
2. 本時で扱う箇所を一人読みによってイメージできるようにする。	立ち止まり部分までを一人読みする。	前時に分析し、予想したことを基礎に、思ったこと、分かったことなどをノートに書き込ませる。
3. 本時で扱う箇所を確認する。	指名読みする	
4. ごんの気持を読み取らせる。	「その明るく日も、……出かけ」たのは何故かを考え合う。	「ひきあわないなあ。」と考えつつも、栗を持って行ったのは何故かを考えさせる。
5. ごんを撃つ前の兵十の気持を読み取らせる。	ごんを見つけたときの兵十の気持を話し合う。	撃つ前と後のごんに対する思いの違いをおさえられるようにさせる。
6. ごんを撃った気持とそうさせてしまった原因を理解させる。	「火なわじゅうを、ぱたりと落と」したときの気持を自らの言葉に置き換え考え合う。	
7. まとめ 「ひとりぼっち」といった感情が背景にあったことを理解させる。	これまでの出来事を振り返り、ごんの行動・態度をリードしているものとして「ひとりぼっち」といったものがあることを考え合う。	物語全体から考えられるようにさせる。

英語科学習指導案

9：30～10：30 於：はやぶさ組教室

指導者 アダム・イスフェンディヤー
渡辺泰介

1. クラス名：くろしおA組（6年生）

男子10名 女子4名 計14名 聖徳式（個人）平均IQ 180.0
（A・Bクラスは、能力別クラス編成）

2. 外国人の授業について

本校では3、4年生が週2時間、5、6年生が週3時間の英語の授業を行なっている。5、6年生においては、週3時間のうち1時間を外国人（日本人がヘルプで授業に入っている）、2時間を日本人が担当している。学習内容は、相互にリンクしているが、6年生の3学期に「スピーチ・コンテスト」と銘打って、卒業課題として自分のことについて保護者や後輩の前で英語でスピーチができることを最終的なゴールに設定して授業を行なっている。

日本人の授業がテーマに沿ったフレーズや語彙の学習がメインであるのに対して、外国人の授業では対話やスピーチが中心となって展開される。6年生1学期前半は、「水の循環」をテーマに水に関する語彙や動詞を学習してきた。また、ネイティブの授業では、季節の特徴や好みなどを、ネイティブ・スピーカーの特性を生かして、ジェスチャーやゲームなどのアクティビティを交えながら導入してきた。また、評価においても外国人の部分は独立しており、テーマごとに「アイ・コンタクト」「声の大きさ」「発音」「フレーズの定着度」「ジェスチャー」などを基準に子どもたちの対話やスピーチの能力を評価している。

3. 授業の題目：“Favorite school memory”

4. 題目について

6年生1学期後半は、学校行事での思い出を中心に、主に「過去形」のフレーズの定着を図る。6年生はこの時期、最大の行事である修学旅行を終え、最高学年として小学校生活を振り返る環境にあると言える。今回のテーマでも「〇年生の、あの行事でこんなことをした。」といった実体験に基づくコメントが期待できる。

5. クラスの実態

このくろしお組Aクラスは、英語の授業に対して大変意欲的な子が多く、本校の国際交流プログラムに参加した児童も数名いる。特に外国人の授業は、どの子も毎週楽しみにしている様子が見えがえる。ネイティブの英語をしっかりと聴くことだけでなく、自分から「英語を使って話してみよう!」という姿勢が見られる。回を重ねる毎に耳が慣れ、ゲームなどの活動にも積極的に参加している。また、スピーチの練習でも、表現の中に自分なりのフレーズを取り入れるといった工夫が見られ、子どもたちがこの授業に主体的に関わろうとする姿勢が現れている。

June 18th Class

1 Warm-up and Song

- Yellow Submarine

2 Past tense Review + Keyword game

3 Cross word

4 Hae Tataki with pictures, using the structure

- What was your favorite school trip?
- My favorite school trip was to ___ when I ___.

5 Game

- Student move around the class and play Janken.
- The winner asks the loser “What was your favorite school trip?”
- The loser answer using the above structure.
- The winner is the first person with all class member names and favorite trip destinations written down.

6 Hangman (remaining time) :

- Choose one student to be the drawer.
- Teacher chooses a word and places the blank squares on the board.
- Remaining students raise their hand and choose a letter.
- If the letter is not there the drawer draws one line out of ten.
- Continue and change drawers after each word.

英語科学習指導案

9：30～10：30 於：くろしお組教室

指導者 藤 石 勝 巳

1. クラス名：くろしおB組（6年生）

男子11名 女子5名 計16名 聖徳式（個人）平均IQ 173.2

2. 授業設定の視点

一人ひとりの個性や能力に応じた学習

個々の子どもたちの能力も高く、授業でも大きな声で積極的に取り組んでいる。語学の学習においては特に、子どもが他の子どもから学ぶことの大切さを意識させていければと思っている。一人ひとりの個性に対応するため、5年生からは1クラスを能力別に半分に分け、2グループの少人数で指導している。

3. 授業のテーマ：“In the Past”（過去に関する英語の表現を学ぶ。）

4. テーマについて

聖徳学園では英語教育を3年生から行なっている。3年生では主に英語の音に慣れることを目標としている。そのため子どもたちの身近にある「教室にあるもの」、「動物」、「家の中にあるもの」、「町の中にあるもの」、「職業」、「乗り物」などの語彙を英語で紹介し、日本語にはない英語の音に慣れさせていく。また多くの英語の音を通して、体を動かしながら自然に英語のリズムやイントネーションが身につくようにしている。そして英語の文字の基本となるアルファベットの大文字、小文字を練習し、さらには文字と発音の関係を知る基礎となるフォニックスアルファベットを身につけることで、その後の英語の文字や文の読みに発展させていく。4年生では、3年生で身につけた基礎をもとにして、聞く英語から少しずつ自分について話す英語へと広げていく。「自分の年齢」、「住んでいる所」、「好きな食べ物、動物、スポーツ、色」、「何時に起きるか」、「どうやって学校に来るか」などの質問に答えられるように練習する。また文字についても少しずつ単語レベルの読みから文を読むレベルへと発展させていく。5年生になると、絵本やテーマに基づいた世界を意識させる英語学習が中心となる。そして6年生ではさらにテーマを広げ、「水の循環」、「太陽系」、「世界遺産」など、英語を通して社会問題、環境問題などにも目を向けさせたいと思っている。

今回扱うテーマは最終学年の6年生で学習する「In the Past」である。

5. クラスの実態

6年生はこのクラスは英語の学習を始めて4年目の学年である。

こつこつと熱心に取り組む子が多く、語学習得のためには大切である。まだ読む分野などでは能力差が大きく、定着に時間がかかる児童も数名いる。英語の表現を身に着けるのを効果的に行うためにも、口頭での練習に時間をかけたい。同時に絵や文字を導入しながら視覚的にも刺激していきたい。

6. 目 標

- ① 過去形の動詞を身につける。
- ② [r]の音の入った単語を読める。
- ③ テキストの英語表現を身につける。
- ④ 様々な活動を通して、英語の楽しさを知る。

7. 本時の指導過程

ね ら い	学 習 活 動	指導の重点および留意点
あいさつ	1. 挨拶をする 2. 天気、日付等を聞く 3. ノートに書く 4. 歌を歌う	<ul style="list-style-type: none"> • 丁寧に書かれているか • 元気に大きな声で発音されているか
[r]の入った音の練習	5. [ir], [ur], [air], [ear], [our]などの文字が入った単語を読めるように練習する。	<ul style="list-style-type: none"> • 日本語にはない音が上手に出せているか
過去形の練習	6. 一日の生活に必要な動詞の過去形練習をする。	<ul style="list-style-type: none"> • 正確に発音できているか
テキストの表現を学ぶ	7. テキストの「ガリバー」と「吉田松陰」の表現をゲームなどの活動を通して身につける	<ul style="list-style-type: none"> • 声が出ているか • 正確に読めているか • 友達の英語にもしっかり耳を傾けているか
まとめ	8. あいさつ	

理科学習指導案

9:30～10:30 於:理科実験室

指導者 米 持 勇

1. クラス名:はやぶさ組(6年生)

男子21名 女子8名 計29名 聖徳式(個人)平均IQ175.1

2. 授業設定の視点:創造的知能の開発を目指した学習指導

3. 主 題:燃焼前後での物質変化～植物体と金属の燃焼について～

4. 主題について

本校理科の教育課程では、2～3年生において「創意性・拡散思考・評価力」を主として知能開発し、4～6年生においては獲得した知能を活用させて総合的に考える力を養い、理科学的な考え方の能力を育成するようにしている。特に6年生では、「関連付け」「視点の転換」「一般化」という思考から問題を解決させる場面を多く設定することを心がけている。これまで理科の学習として、2年生で「身のまわりの空気存在について」、3年生で「空気であらうで空気が押し縮められる性質」、4年生で「空気の重さについて」、「三態変化」について、空気や気体に関することを系統的に学習してきた。「6年生として本単元では、空気中の代表的な気体として酸素、二酸化炭素の発生方法とその性質について学習する。性質については主に助燃性の有無、水溶性、気体の重さについて扱った。ほとんどの児童は、植物体である木や紙、ろうそくなどが燃焼すると、二酸化炭素を発生することや、空気中の酸素が不足すると火が消えることは日常生活の経験からも良く知っている。本時ではその発展としての扱いで、金属である「鉄」を燃焼した時にどのようなかを考える。鉄が燃えるというのは考えにくいところであるが、スチールウールのように細い線状になったものであれば、燃えやすくなるということを確認する。酸化反応とは「物質が酸素と化合する化学変化」であり、燃焼とは酸化反応の一種である。特に「物質が熱や光をとまって、激しく酸素と化合する化学変化」を「燃焼」と定義している。また木や紙などの植物体は燃焼して炭や灰になることを知っていれば、燃焼後、軽くなると予想する児童が多いと思うが、どうしてそうなるのか、もともとの物質の重さはどこにいってしまうのかを科学的に考えさせたい。同様に金属の鉄の場合も重さが増える理由についても、実験観察を通しての発見、または化学反応として捉え分子の観点から考えていけるように指導していきたい。

5. クラスの実態

毎回の授業からは、理科の実験を楽しみにしている児童が多く、自然現象を科学的に捉え、日常生活に結びつけ内容を発展させていくところがあり、クラス全体的に学習熱心な姿勢が見られる。6年生では「てこ、輪軸、電磁石」といった物理系の学習になり、男子がより興味関心を強く示す傾向が見られ、積極的な挙手、発言も多い。学習内容については、事前に知識として習得している

児童が見られるが、実際に見たり、触ったり等の実験で確かめる経験は少なく、結果につながる過程、原因、考察についての考えとなると、まだ表面的な理解であることが少なくない。授業では、実際に実験で確かめる事とともに、各自が持っている知識をもとに、なぜそうなるのかという理由、実験を通しての予想、結果、考察の部分を考えていくことを大切にしている。なお、本クラスのIQおよびFQ(知能因子指数)の平均は以下のとおりである。

IQ	図形	記号	概念	認知	記憶	拡散思考	集中思考	評価
175.1	178.2	171.3	175.5	177.4	180.1	167.0	180.5	170.5

6. 指導計画「単元：酸素と二酸化炭素(9時間扱い)」

- (1) 空気の成分について…………… 1 時間
- (2) 二酸化炭素の発生法とその性質調べ…………… 2 時間
- (3) 酸素の発生法とその性質調べ…………… 2 時間
- (4) 水素の発生法とその性質調べ…………… 2 時間
- (5) 物が燃えるための条件を考える…………… 1 時間
- (6) 植物体と金属の燃焼について…………… 1 時間(本時)

7. 本時のねらい

- 植物体(綿)の燃焼と、金属(鉄)を燃焼したときの現象を観察して違いを発見し、その理由を考察する。
- 反応前後の重さの変化について考察し、燃焼についての理解を深める。

8. 本時の指導過程

ねらい	学習活動	指導の重点および留意点
1. 周囲の予想と自分のものを照らし合わせて考える。	① 植物体の「わた(脱脂綿)」を燃焼して燃焼後の物質の様子、重さの変化を考察する。	• 炎の様子、燃焼前後の重さの変化、煙の有無について予想させ、着目させる。
2. 燃焼中の様子、前後の変化を確かめ、観察・発見をする。	② 金属の「鉄(スチールウール)」を燃焼して燃焼後の物質の様子、重さの変化を考察する。	• 特に脱脂綿の燃焼には火災や火傷に十分に注意させる。 • 特に燃焼前後の重さの変化について考察させる。
3. 実験の結果から考察して、燃焼について理解を深める。	③ 植物体と金属の燃焼の様子の相違点について考察する。	• 酸素との結びつきという点に迫るようにする。

全 体 会

10：45～12：15 於：講 堂

1. 講 演 聖徳学園小学校・幼稚園の教育 校長・園長 加賀 光悦
2. 園児・児童発表 年長児 歌 唱
5年生 合 奏 唱
3. 研 究 発 表 「創造的知能の育成
～幼稚園知能あそびから小学校の授業へ～」
知能訓練科 砂廣 芳子

平成23年度の研究活動計画

研究部の活動計画

研究テーマ「英才児の創造的知能の開発と育成」

恩田彰先生は創造性を「新しい価値あるもの、またはアイデアを作り出す能力すなわち創造力、およびそれを基礎付ける人格特性すなわち創造的人格」と定義している。つまり、創造性は創造力と創造的人格の総合概念であるということになる。

創造過程という観点から見た場合、この新しさとは、社会的価値基準に照らしたものではなく、個人にとって価値ある新しさという基準が立てられるというのである。これを、自己実現の創造性と言い換えることも出来るわけで、学校教育では特に重視されることになる。即ち、創造活動では独創性が尊重されるから、個性の開発と育成が基本となってくる。これは私たちにとって、創造性を考える際のもっとも基本的視座になるものと思う。

また創造性は、創造的思考、創造的技能および創造の態度の三つの側面からとらえることができるという。この面から見た時に私たちには多くの蓄積があるわけであり、特に知能教育が積み上げてきた成果は言うまでもないことである。

私たちはこれまで、次のような研究課題を挙げて取り組んできている。

- (1) 各教科における創造性教育の実践例の整理 — その因子と方法（技能）—
- (2) 各教科における創造性教育の可能性を探ることと、因子の特定
- (3) 子どもたちの成長と、創造性の相互関連を明らかにすること
- (4) 英才児の創造的思考の実態の抽出
- (5) 子どもの、イマジネーションの問題として捉える方法

これらについては、平成9年度夏期研修合宿の場で、園田元校長より「創造的知能をどのような内容と方法で開発育成するか」の研究の指針として、以下①～④の提案があり、各場面で、実践・研究を繰り返し行っている。

- ① 知能訓練（知能あそび）による創造的知能の育成と開発
- ② 教科の指導による創造的知能の育成と開発
- ③ 学級活動・委員会・クラブ・自由研究・学校（園）行事等の特別活動による創造的知能の育成と開発
- ④ 個性・創造性を認める環境作り

— お互いを認め合う雰囲気・横並びや同質思考に捉われない価値観等 —

(4)の具体的取り組みについては、10年以上前までに遡って、過去の実践研究・授業研究・公開研究発表会・自由研究・特別研究などの中から、英才児の創造性に関わる研究の洗い出しをする。また、定期テストの成績検討会議に全教員が、特色ある児童の実態を報告する資料『英才児を探るⅡ』も、これまでに形態を変えながら積み重ねてきている。

(5)の具体的取り組みについては、次のa.～d.がある。

- a. 各教科の年間指導計画の中に創造性との関わりを捜していく。
- b. 教科毎に研究テーマを設定し、教科の責任において研究を推進する。
- c. 英才教育の指針を定める基盤を作りつつ進むために、各個人がテーマを決め実践する。
- d. 本校ならではの、教材・授業展開・2人指導制などに重点を置いた授業研究。

知能教育研究部の活動計画

本校では昭和44年から小学校における知能教育の実践研究に取り組んでいる。「知能教育」というのは、文部科学省の学習指導要領の内容にもなく、むしろ教科書もない。従って、教育内容（カリキュラム）から教材・教具まで全て独自に作り上げていかなければならない。

そこで、我が国の知能教育の先覚者伏見猛弥先生の指導を仰ぎ、アメリカのギルフォード教授の知能構造理論に基づき、実践を重ね、知能教育の基礎を築き上げてきた。現在は、2歳児から小学4年生までを対象にして、一貫した教育内容と方法で、‘幅の広い思考力の育成’と‘創造性豊かな人間性の育成’をめざした研究活動に取り組んでいる。

1. 目標及び活動内容

(1) 知能因子の分析と教材開発

知能教育の教材・教具は全て手作りのため、週一回の定例の研究会では日々新たな教材開発を中心に行なっている。教材作成においては、次の点に留意して研究を深めている。

- ① 授業のねらい（知能因子）を十分に押さえる。
- ② 子どもの発達段階（興味・知識・思考）を考慮する。
- ③ 単なる子どもの興味だけに流されないで、教育的価値を十分に考慮する。
- ④ 一人ひとりの子どもの能力に十分対応できるように（能力の限界への挑戦）、内容に幅をもたせ、発展性のあるものにする。
- ⑤ 学習の流れに変化をもたせるようにする。
- ⑥ 個別指導について十分に配慮する。

(2) 指導技術の向上

知能教育というのは、知識を教えるのではなく考える力を育てるわけであり、必然的に教科の学習指導法とは異なる点が多くなる。そこで毎時間の実践記録を基に、次の点をポイントにして授業研究を深め、指導技術の向上を図っている。

- ① 一人ひとりの子どもの能力と個性に応じた指導を行なう。
- ② 意欲・集中力を育てる。
- ③ 教えるのではなく、考えさせることに重点を置く。
- ④ 思考過程を大切にす。〔「できた・できない」の結果だけにこだわらない。〕

(3) 実践結果の分析と資料作り

2. 今年度の活動の重点

- (1) わかりやすさを大切にした授業創り。
- (2) 二人指導などの聖徳の特色を活かした指導方法の研究を深め、指導技術の充実を図る。
- (3) 個性と能力に応じた指導の充実。
- (4) 『聖徳式知能検査法』の実施結果を分析し、更に充実させる。
- (5) 実践を通して、特色ある授業（ゲーム形式など）についてまとめ、教材開発や授業に活かす。

国語科研究部の活動計画

1. 目 標

- (1) 言葉に先行する精神発達の最前線における児童の成長の課題と児童を接触させることにより、その精神発達を促そうというのが私たちの基本的考え方である。
- (2) そのためには、英才児に特有の思考・感情および意識の発達の実態を捉え、その基礎資料に基づいた教材の開発、授業方法の研究がなくてはならない。

2. 研究課題

成長の課題を授業として取り上げるためにはこれに適した素材がなくてはならない。したがって、検定教科書をそのまま使用せず、幅広くさまざまな文章を集め教材としている。私たちには成長課題の特定と教材の選定が何よりも重要なことである。

そこで、人間の意識活動を大きく、感情・思考・構えの三つに分け、これに用具言語を加えた四本の柱によって私たちの国語の学習領域は構成されている。用具言語は言語作業的な領域を含み、主に練習によって習得するものである。言語作法・文法事項・漢字を含む語彙などである。

感情の領域は、感情であるから喜怒哀楽をとということだけでなく、子どもたちの感情発達の階梯を見届ける姿勢をとっている。例えば、「ごんぎつね」はひとりぼっちを、「しろいぼうし」は現実・非現実を考えるための材料となる。この場合授業はひとりぼっちをめぐるの、子どもたち一人ひとりの課題・問題点を整理する場となる。思考は感情とともに人間の精神活動の重要な一部である。人間の思考路線を、児童の中に追究する姿勢をとり、一人ひとりの思考の内容・方法・段階に接近している。構えとは、身構え・気構え・心構えなどという感覚構造を示す言葉で、母国語の習得を考えると、なくてはならない視点であると考えている。われわれは、生まれたときから、人間らしい対象の定め方を習得し、その対象と人間の交わりにおける人間限定のあり方を構えと呼んでいる。

3. 今年度の重点目標

- ① 児童の成長の実態と教材の系統性の追究。 イマジネーションがもたらす創造性の開発と育成、3～4年生の成長の節目に対応した教材の開発、高学年における思考教材の開発などの課題について研究を進めている。
- ② 卒業論文指導の充実。「私と言葉」これが論文のテーマであるが、子どもたち一人ひとりが自分の課題として取り組める題材の開発発見が課題である。書きながら考える、書くことによって考える、そうすることによってまだ明確にしていなかった問題点をつかんでいく、そのような姿勢を子どもたちに獲得してもらうためにも、言葉を考える題材の発見は急務である。
また、今年度で7回目となる卒論発表会のよりよい形態についても考えて行きたい。
- ③ 英才児の特徴を考えるための資料の収集。 教材構造が子どもたちの成長・発達に接触しているか検証するためにも、われわれの特色ある教育を推進するためにも必要な基礎資料である。
- ④ 素読。 輪講の実践からその可能性を追究する。

数学科研究部の活動計画

事象を数理的にとらえ、論理的に考え、統合的、発展的に考察し処理する能力と態度を育成することを目標としている。具体的な学習活動については、以下の通り。

- ：数量・図形などに関する、基礎的な知識の習得や基礎的な概念・原理・技能の理解・習熟を図り、的確に活用して数学的な処理・考えを生み出す能力を養う。
- ：数学的な用語や記号を用いることの意義について理解を深め、数量、図形の性質や関係を簡潔・明確に表現し、思考をする能力と態度を養う。
- ：事象の考察に際して適切な見通しを持ち、論理的に思考する能力を伸ばすと共に、目的に応じて結果を検証し処理する態度を養う。
- ：体系的に組み立てていく数学の考えを理解させ、その意義と方法を気付かせる。

1. 今年度活動のねらい

- (1) 児童が挑戦するなかで、能力を高められる授業及び教材の研究と充実。
- (2) 学年（クラス）間の相互連絡を密にして、系統的な学習指導の徹底を図る。
- (3) 各単元と知能因子の関係について探り、個々の創造性を生かした授業形態を追究する。

2. 今年度の活動の重点

- (1) 基礎学力の充実及び能力の限界に挑戦させるべく、個々の児童に応じた指導と教材研究を行う。
- (2) 一人ひとりの子どもの個性と能力差に応じたきめ細かい指導を行うため、二人指導制を更に充実させていく。
- (3) 毎月1回実践報告会を開き、各学年及びクラスごとの指導状況・反応・反省を出し合い、本校の数学教育の特徴をより明確に実践していくためのカリキュラム・テキスト教材・指導方法の再検討と熟成を図っていく。更に、プリント・ゲーム類もそれぞれのクラスの実態に応じて工夫し利用していく。
- (4) 授業研究の充実を図るために、校内授業研究や教科内での授業研究を行っていく。
- (5) 個性を伸ばすという本校の教育目標、また数学への興味付けという観点から、「算数オリンピック大会」など外部の催しにも積極的に参加する。
- (6) 各指導者が数学の指導に関する自主研究テーマを設定し、年間を通じてその研究に取り組む。また、その成果を互いに発表し検討を行うことにより、力量を高め合う。
- (7) 聖徳の特色ある数学教育を推進していく。

英語科研究部の活動計画

1. 活動のねらい

- (1) 前年度を振り返り、カリキュラムの精選・吟味を行う。
- (2) 子どもの活動を中心とした授業、教材に留意する。
- (3) 少人数での授業形態を活かし、一人ひとりの個性に合わせた指導に努める。
- (4) 授業形態にあわせた「評価方法」に留意する。
- (5) 異文化に触れる機会、教材の設定に留意する。
- (6) コミュニケーション能力育成のため、スピーチ活動に重点を置く。
- (7) インターネット等を使った国際交流を実践する。
- (8) 外国人教員とともに指導内容・方法・評価について研究する。

2. 方法

毎週行われている教科会の中で検討していく。

各教員がお互いの授業を研究し、英語科での共通の課題を見つけ取り組んでいく。

また、外部の様々な研修会等に参加し研鑽を積む。

3. 今年度の活動の重点

- (1) 子どもたちの興味関心や発達段階に応じたカリキュラムになるよう、今まで実践してきたテーマや指導内容についてももう一度検討、吟味していく。
- (2) 絵本を中心に、話の内容を楽しみながら、英語の単語や表現をできるだけ自然な形で身につけられるように指導していく。そのための絵本や教材の研究に力を入れていく。
- (3) 教員から一方的な知識を与える講義式の授業に陥らないように、ゲームやその他様々な活動を通して子ども主体の授業になるよう心がける。
また、小学生は音声面で優れているので、歌やナーサリーライム・ジャズチャンツなどを通して、この時期にしか身につけられない英語の音に慣れさせる。
- (4) 指導内容の検討だけでなく、その内容をどう教えていくかという指導方法について、教科内でお互いに提案し実践する。
- (5) 学校での英語教育の評価方法を考えると、ペーパーテストだけでは測れないものがある。面接試験を行うことで、子どものスピーキングやリスニングの力を知ることができる。その面接試験のあり方についてさらに研究、工夫する。また英語学習の集大成としてスピーチに取り組みさせる。
- (6) 本校での英語教育が現在中学校で行われている英語教育の先取り教育にならないように、小学校での英語教育の目標を再検討する。子どもたちが国際的視野を持った大人になるためには、どのような学習が必要なのか（特に小学校段階においては）を検討する。
- (7) 現在のカリキュラムに基づいた授業だけでなく、定期的に世界のいろいろな国の人たちと接する機会を持てるような企画を立てる。また、特別研究等の授業では、電子メールやテレビ会議のようなインターネットを利用した国際交流を研究し、実践していく。

理科学研究部の活動計画

1. 目 標

- (1) 各クラスに応じた授業を工夫し、児童の能力の限界に挑戦させ、学力を保障する学習指導の推進を行う。
- (2) 各学年の発達段階に応じた授業を工夫し2年生から6年生までの系統的な学習指導を目指す。
- (3) 飼育活動や観察会・見学会などの企画を通して、児童の科学や自然に対する興味・関心の向上をはかる。

2. 今年度の重点項目

(1) 英才児の知能を活かした授業の実践

英才児の創造的思考を引き出すための各学年の指導方法・内容を開発し、その実践を積み重ねていく。

(2) 日常生活に密着した理科の指導

身近な生活の中の疑問や自然と触れ合う実体験を大切にした指導の具体化をさらに進め。実践の中からよりよいものを目指していく。

(3) 自然観察会の充実

〈位置付け〉 ①自然と直接触れる場 ②授業への興味付けの場 ③授業の発展の場

今年度の主な活動内容（予定）は、以下の通り。

- a. 植物の観察（3年生対象） ◇川原の草花の観察・スケッチ …… 10月15日（2学期）
- b. 動物の観察（5・6年生対象）◇野鳥の生態の観察 …… 2月予定（3学期）
- c. 星の観望会（5・6年生対象）◇月・惑星の観望 …… 12月予定（2学期）
- d. 石の仲間集め（aと同時開催）◇石の色・粒子などの違い …… 10月15日（2学期）
- e. 鍾乳洞見学と川の上流域の観察（4年生対象） …… 地震のため中止（1学期）

(4) 特別授業の企画・実施

○ SSISS (Scientists Supporting Innovation of School Science) NPO 法人科学技術振興のための教育改革支援計画の特別授業を実施 …… 特別研究理科対象

(5) 気象観測活動の充実・地震に関する掲示の充実

東日本大震災を受け、気象観測委員会の活動の一環として、日常的な地震の観測活動に取り組み始めた。

3. 継続的に取り組んでいる項目

(1) 実験技能の向上と安全確保を目指した指導方法の開発。

(2) 視聴覚教材の充実。

(3) 施設を利用した校外授業の充実。

- 2年生『恐竜』 ◇国立科学博物館の見学 …… 10月（2学期）
- 5年生『星』 ◇プラネタリウムの見学 …… 12月（2学期）

(4) 飼育活動（水槽・温室）に関する研究。

地理科研究部の活動計画

1. 目標

- ① 「空間的な広がり」をつかませるために、さまざまな角度から地理的事象を眺め、思考させる。(2～4年)
- ② 人間関係を理解する上に於いて、自然環境を広い視野からとらえ、人間生活との関係、地域相互の関係を考察し、処理する能力と態度を育成する。(4～5年)

2. 指導方針

- ① 鳥瞰図的視点を獲得し、空間の連続性を意識しながら、地図を豊かなイメージでとらえていく能力を養う。
- ② 地図・統計の取扱いについての知識・技能を獲得し、それらを使いこなせる能力と態度を養う。
- ③ 地図・統計の中から、目的に応じて適切な資料を選択し、信頼性・妥当性を検証した上で、判断の基準の中に組み入れていく能力と態度を養う。
- ④ 諸外国の文化に対する理解を深め、国際社会に於ける日本の役割を考え、国家および世界の一員としての自覚を深める態度を養う。
- ⑤ 日本の国土の保全及び地球規模での環境問題について考える態度を養う。

3. 今年度の研究課題と教育活動

① 指導内容と教材の精選化

英才児の地図学習のあり方について、研究を深めていく。

5年生の産業の学習において、4年生までの学習をより有効に活用するための教材・授業形態を工夫していく。その際、日本と世界のつながりという点も重点の一つとしていく。

特別研究に関して、特に3学期の世界的な視野での問題解決のためのアプローチについて、さらに充実させていく。

② 学校行事と結びつけた効果的な学習の内容と方法の研究

林間学校・修学旅行などと、地図学習・自然地理・地誌学習との効果的な融合のさせ方について検討していく。また秋の校外授業については、4年生の上下水道、5年生の工場見学などを計画する。

③ 巡検（対象：5年生以上の希望者）の充実

身近な地域での地図の読図など、子ども達の主体的な取り組みを中心にして、毎年行っている。今年度は11月1日を予定している。

④ 作品および教材掲示の充実

スペースを最大限活用しながら、児童の作品や立体地図模型と説明文などを中心に、掲示が学習の意欲付けとなるよう心がける。

歴史科研究部の活動計画

歴史科では、4年生から3年間を通じて、歴史認識に必要なさまざまな思考力を育成することを目標としています。ただ単に知識を蓄積していくのではなく、頭の中に思い浮かべるイメージを大切に、そこから展開される歴史叙述をもっとも重視します。

歴史学習の第1段階は、「想像力の育成」です。過去の出来事という追体験のできないことを、子ども達が思考や体験の中に持っているものの中から、イメージとして再構築することに授業の重点を置いています。具体的には、歴史学習の導入期として物語を通して楽しく達成できるように工夫しています（昔話・人物伝学習）。

次の段階として、「立場や視点を転換してとらえる思考の育成」に重点が置かれます。その時代の人間になったつもりでものを考え、歴史事象を異なった視点から対比する思考の働きです。

こういった指導は、現代的な発想や一面的な思いこみに偏らない柔軟な思考を可能にさせます。5年生での人物伝学習で、吉田松陰と井伊直弼といった対極的な立場にある人物を扱うのは、このような理由からです。

そして最終段階として、「自分なりの課題を見つけ、資料に基づいた論理的な思考」ができるようにめざしています。ここで言う「論理的思考」とは、物事の原因・結果・影響が相互に関連しながら流れていくことを認識させることです。

こういった思考を学習の中で表現するとき、概念があいまいなままに知識を並べていくのではなく、人間が主人公となって自分なりの仮説や歴史叙述ができるように、一人ひとりの特性にあった働きかけを大切に考えています。

[今年度の重点課題]

1. 「学園のあゆみ」における授業深化をめざす

「建学の精神」を子ども達に伝える… 私学においては大変重要な課題です。歴史の授業では、卒業を前に人物伝として「学園のあゆみ」を取り上げてきましたが、さらなる教材研究によって、各学年の段階を追った学習をめざしています。

2. フィールド学習の充実

昨年度は戦国の山城・八王子城跡を計画しましたが、天候、災害等で実施できませんでした。子ども達にとって大変貴重な機会ですから、今年度も土曜休みを利用したフィールドワークの特別授業を実施します。今年は、調布飛行場を中心に戦争遺跡をフィールドワーク学習として歩く予定です。

3. 東日本大震災を子ども達にどう伝えるか

未曾有の被害をもたらした東日本大震災を、歴史的な災害というだけではなく、復興に向けての国民の動きも含め現在進行形の歴史としてとらえさせたいと思います。

4. 発表力の育成

6年生の3学期に卒業レポートを作り、その発表会を行っています。また、「特別研究」で、一人ひとりの個性が生きる発表ができるように指導しています。

体育科研究部の活動計画

聖徳学園では、児童の発達に応じた指導を行い、子ども達一人ひとりの能力を最大限に発揮できるようにしています。そこで、体育科では、次のことについて指導の重点を置いています。

1・2年生については「遊び」を中心として、子ども達が体育に対して興味を示し、楽しく学習出きるような教材づくりに重点を置いて指導しています。また、3・4年生では「ゲーム」を中心としてルールを守りながら、集団スポーツの楽しさを教えていきます。5・6年生になると今まで学習してきた内容に更に技術的な内容を加えて、基礎を中心に指導しています。

この時期に技術的な内容を学習することで、高学年での発展へと結びつけていきます。特に高学年になると授業での工夫が必要になり、『できるようになるためには』どうすればよいのか？など子ども達が考えられるようにさせることが大切です。

○ 聖徳学園として独自性を出した体育科としてのカリキュラムづくり

子ども達の発達段階を十分把握して、教材の工夫などを中心に、子ども達の意欲づけになるような授業方法を目指しています。子どもにとって、わかりやすく、身につけやすい内容にしていきたいと思えます。

体育科行事計画

聖徳の体育行事は以下の3つを行っています。

〈運動会〉 10月上旬

毎年、幼稚園と小学校と合同で運動会を行っています。内容については、体育科で検討し、できるだけ新鮮な内容を目指しています。特に児童一人ひとりが活躍できるように取り組みや役割を工夫して場を多く持たせています。

〈マラソン大会〉 11月上旬

マラソン大会に向けて、体育科では練習計画を設定し、実施しています。特に安全面に重点を置き、子ども達が粘り強く能力を発揮できることを心がけています。距離については、次の通りです。

距離：1～3年＝2km、4～6年＝4km

〈スキー学校〉 2月中旬

3～5年を対象にして、毎年、3泊4日間のスキー学校を開校しています。場所は長野県北志賀高原にある竜王スキー場で実施しています。自然の冬の厳しさや楽しさを感じながら、高学年は技術の向上、低学年は楽しさを学びながら、スキーに慣れさせていきます。子ども達の様子を見てみると、小学校時代に3回は行けることになり、かなり滑れるようになります。

〈その他〉

この他には、11月23日(祝)に東初協の私立小学校との交流として行われる体育発表会にも積極的に参加しています。

音楽科研究部の活動計画

子どもの生理的発達段階〈聴感覚、指先の働き、声帯など〉は、幼児期から児童期にかけて急激なものがあり、またその発達時期、速度には個人差もあります。この時期に、子どもがどう音楽と関わっていくかは、その後の音楽活動、音楽生活をより豊かにしていく力を自ら育む上で大変大切です。豊かな自己表現力のひとつとしての音楽は、やがて自己実現力ともなり、また人間社会における情操を高めるひとつの大切な要素となっていくと考えられます。

本校では、児童の発達段階を踏まえ、一人ひとりの実態や特質に留意しながら、様々な授業、音楽活動に取り組んでいます。その中でも特に、豊かな音楽体験、音楽の持つ芸術的特性である美的感動体験の分かち合いを何より大切にしています。その体験の分かち合いから生まれる心の解放感、協調性、社会性、創造性、探究心などを生かし、無理なく目標に向かわせることが出来るように研究活動に取り組んでいます。

1. 目標、及び活動内容

- ① 様々な音楽活動を通して刺激を与え、感性を育て、バランスよく基礎的な能力が身に着くよう工夫する。
- ② 見る・聴くことからイメージする〈鑑賞、読譜〉⇔表現する〈歌唱、器楽合奏、リトミック創作〉⇔聴き取る〈範唱、範奏、記譜、鑑賞〉など音楽の持つ多面性を、限られた授業時数の中で教材に生かすよう、そしてそれらが有機的に作用するよう考慮し研究する。
- ③ 低学年においては、特に聴力を通して音楽的な全てのものを体全体で感じさせ、児童の中に鼓動感が育つよう、高学年においてはそれらが豊かな表現につながるよう教材を配列し、その指導方法を研究する。

2. 今年度の活動の重点

- ① 児童の発達段階、技能の実態、嗜好を考慮し、授業のねらいを的確におさえた選曲、及びその編曲、作曲の実践研究。
- ② 個々の児童に対応できるように、その能力差に応じて児童が意欲的に取り組める教材の選定、及び充実とその指導方法の開発。
- ③ 自らみがき、獲得し、これを一人ひとりの感性、思考、判断、試行、表現の体系に組み込まれるよう、教材配列の見直し。
- ④ 学校行事〈演奏発表、聖徳祭など〉における各学年に適した内容の研究。(選曲、編曲、作曲)
- ⑤ 学級担任が学級経営に「音楽」が生かせるよう、教材、教具の一層の充実を図る。

美術科研究部の活動計画

1. 目的

- (1) 各学年の発達段階に応じた課題やテーマを設定し、のびやかな感受性と豊かな創造力が獲得できるように教材を工夫していく。
- (2) 個々の児童の個性が作品に反映し、よりの確な表現で仕上げたいけるように個別指導を確立していく。

2. 今年度の重点項目

- (1) 個性と能力に応じた、効果的な指導を工夫、開発していく。
- (2) 美術に対して興味が沸くような教材及び指導方法を追究していく。
- (3) 落ち着いた雰囲気の中で、児童が表現に取り組めるように、授業の展開を工夫していく。
- (4) 仕上げた作品に対して、自己評価の時間を確保していく。
- (5) 校内の作品展示に接することにより、児童の美術に対する関心や興味が向上し、鑑賞の能力が養われるようにする。

3. 研究課題

- (1) カリキュラムについて
絵画表現、彫刻表現、デザイン、工作の関連性とバランスの配慮及び一貫性を持たせたテーマの展開方法を開発していく。
- (2) 各学年・クラスの実態に見合ったテーマや教材を開発していく。
- (3) 学内展示の充実。児童の作品だけでなく、古今東西の美術作品も鑑賞ができるように展示方法を改善していく。
- (4) 東京私立小学校児童作品展への参加については、本校児童の特色が表わせるテーマを追求していく。

メ 毛

研究発表会の歩み

研究発表会の歩み

□ 第1回 (1969年)

主 題：学校における英才教育

記念講演 「学校における英才教育」	英才教育研究所長	伏 見 猛 彌
○研究発表 「国語教育について」	玉川大学 教授	上 原 輝 男
「数学教育について」	早稲田大学 教授	岩 崎 馨
「知能訓練について」	英才教育研究所	清 水 驍

□ 第2回 (1970年)

主 題：学校における英才教育

○記念講演 「英才教育5年間の経過と問題点」	英才教育研究所長	伏 見 猛 彌
○研究発表 「知能と学力との接点」	英才教育研究所 指 導 部 長	清 水 驍
「英研式知能検査法について」	英才教育研究所員	千 葉 晃

□ 第3回 (1971年)

主 題：学校における英才教育

○記念講演 「学校における英才教育の問題点」	英才教育研究所長	伏 見 猛 彌
○研究発表 「知能と学力との接点」	英才教育研究所 指 導 部 長	清 水 驍
「知能検査の問題点」	英才教育研究所員	千 葉 晃

□ 第4回 (1972年)

主 題：小学校における知能教育

○記念講演 「小学生の知能とその教育」	英才教育研究所 所 長 代 行	清 水 驍
○研究発表 「知能診断と教育評価の関連」	英才教育研究所 研 究 部 長	千 葉 晃
○研究発表 「教科の教育と知能教育との接点」	本校教務主任	園 田 達 彦
○研究発表 「知能教育のための教材」	本校教諭	小 林 五 郎
	本校教諭	郡 司 英 幸
	本校教諭	成 田 幸 夫

□ 第5回 (1973年)

主 題：知能と学力

○記念講演 「本校における教育」	英才教育研究所 所 長 代 行	清 水 驍
------------------	--------------------	-------

○研究発表 「知能と学力との接点(1)」 — 知能指数と学業成績を中心にして —

本校教務主任 園田達彦

「本校における漢字指導」 本校教諭 小林五郎

□ 第6回 (1974年)

主 題：英才教育の追究 — 6年間の実践と問題点 —

○研究発表 — 各教科の実践をもとにして —

「数学科教材に対する児童の取り組み方」

本校教務主任 園田達彦

「歴史教育の方法と実践」 本校教諭 大竹良造

「思考の教材をどのように扱うか」 〃 草野修三

「空気の重さを中心にして」 〃 成田幸夫

□ 第7回 (1975年)

主 題：英才教育の追究 — 知能と学力 —

○記念講演 「現代学校と英才教育」 東京学芸大 学名譽教授 大嶋三男 先生

○研究発表 「知能と学力との接点(2)」 — 知能構造と学業成績を中心にして —

本校主事 園田達彦

○分科会研究発表

国語科 「英才児に於ける感情発達の過程」 本校教諭 草野修三

数学科 「知能因子からみた教材構造」 〃 吉井昇

理科 「理科工作教材を考える」 〃 成田幸夫

地理科 「地図と地球儀に対する児童の認識度」 〃 郡司英幸

□ 第8回 (1976年)

主 題：英才教育の追究 — 高知能児に応じた学習指導 —

○記念講演 「日本教育の課題」 国立教育研究所長 平塚益徳 先生

○研究発表 「知能と行動」 本校校務主任 小林五郎

○分科会研究発表

国語科 「文章理解の方法」 — 子どもの目に捉えられている場面映像はどのようなものか —

本校教諭 葛西琢也

数学科 「数学における英才児の特性」 本校主事 園田達彦

理科 「本校の子どもの理科に関する思考の特性」

本校教諭 成田幸夫

歴 史 「本校歴史科の授業展開」 — 因子別にみた知能の発達段階と

歴史科三段階の目標との関連 —
本 校 教 諭 大 竹 良 造

□ 第9回 (1977年)

主 題：英才教育の追究 — 知能開発をめざした学習指導 —

○記念講演 「英才教育について」 — 大脳生理学の立場から —

東 京 教 育 大 学
名 誉 教 授 杉 靖 三 郎 先 生

○分科会研究発表

知能教育「知能教育の必要性」 — 知能の発達過程を中心にして —

本 校 主 事 園 田 達 彦

国語科「知能と読みの接点」

本 校 校 務 主 任 小 林 五 郎

数学科「数学における英才児の特性とその指導法」

本 校 教 諭 吉 井 昇

理 科「科学的な思考方法と知能因子と学習課題との関連」

本 校 教 諭 成 田 幸 夫

地理科「地理科における知能因子と学習課題との関連」

本 校 教 務 主 任 郡 司 英 幸

□ 第10回 (1978年)

主 題：英才教育の追究 — 知能開発をめざした学習指導(2) —

○記念講演 「学校教育の現状と課題」 — 創造性豊かな子どもを育てるために —

筑 波 大 学 教 授 村 松 剛 先 生

○分科会研究発表

幼稚園教育「自主性を育てる遊び」

園 長 和 田 知 雄

知能教育「子どもの知能を伸ばすには」 — 意欲と集中力の育成と家庭の役割 —

本 校 主 事 園 田 達 彦

教科教育「知能開発（活用）をめざした学習指導」

本 校 校 務 主 任 小 林 五 郎

特別研究「一人ひとりの能力や個性に応じた指導」

本 校 教 務 主 任 郡 司 英 幸

□ 第11回 (1979年)

主 題：英才教育の追究 — 知能開発をめざした学習指導(3) —

○記念講演 「生涯教育と学校」

元 文 部 大 臣 永 井 道 雄 先 生

○分科会研究テーマ

幼稚園教育「本園における幼児教育」

知能教育「本園における知能教育」

教科教育（低学年）「知能開発をめざした学習指導」

教科教育（高学年）「一人ひとりの能力や個性に応じた指導」

□ 第12回（1980年）

主 題：英才教育の追究 — 知能開発をめざした学習指導(4) —

○記念講演 「これからの教育はどうあるべきか」

文部省教科調査官 渡辺富美雄先生

○研究発表 「卒業生の状況」— 追跡とその状況の分析 —

本校主事 園田達彦

□ 第13回（1981年）

主 題：英才教育の追究 — 知能開発をめざした

学習指導(5) —

○記念講演 「未来をみつめての教育」— 子どもの可能性を育てる教育 —

武蔵野音楽大学教授 大竹 武三先生

○分科会研究テーマ

幼稚園教育「本園における幼児教育」

知能教育「本園における知能教育」

教科教育（低学年）「知能開発をめざした学習指導」

教科教育（高学年）「一人ひとりの能力や個性に応じた指導」

□ 第14回（1983年）

主 題：英才教育の追究 — 英才教育15周年並びに校舎落成記念 —

低学年：知能開発をめざした学習指導(6)

高学年：一人ひとりの能力や個性に応じた指導(1)

○分科会研究テーマ

幼稚園教育「本園における幼稚園教育」

知能教育「本園における知能教育」

国語教育「本校における国語教育」

数学教育「本校における数学教育」

理科教育「本校における理科教育」

地理・歴史教育「本校における地理・歴史教育」

英語・体育教育「本校における英語・体育教育」

□ 第15回 (1984年)

主 題：英才教育の追究

低学年：知能開発をめざした学習指導(7)

高学年：一人ひとりの能力や個性に応じた指導(2)

○研究発表「子どものものの見方・考え方」— 国語の授業を通して —

本校校務主任 小林 五郎

○分科会研究テーマ

幼稚園教育「本園における幼稚園教育」

低学年教育「知能開発をめざした学習指導」

高学年教育「一人ひとりの能力や個性に応じた指導」

中学校教育「一人ひとりの能力や個性に応じた指導」

□ 第16回 (1985年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：考える力を育てる保育(1)

低学年：知能開発をめざした学習指導(8)

高学年：一人ひとりの能力や個性に応じた指導(3)

○研究発表「個性に応じた歴史学習」— イメージから論理的思考へ —

歴史科主任 大竹 良造

○分科会研究テーマ

教育課程「聖徳学園の教育について」

幼稚園教育「本園における幼稚園教育」

低学年教育「知能開発をめざした学習指導」

高学年教育「一人ひとりの能力や個性に応じた指導」

中学校教育「一人ひとりの能力や個性に応じた指導」

□ 第17回 (1986年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：考える力を育てる保育(2)

低学年：知能開発をめざした学習指導(9)

高学年：一人ひとりの能力や個性に応じた指導(4)

○研究発表「知能開発をめざした学習指導」— 地理・数学の授業から —

教 務 主 任 郡 司 英 幸

○分科会研究テーマ

教育課程「聖徳学園の教育について」

幼稚園教育「本園における幼稚園教育」
低学年教育「知能開発をめざした学習指導」
高学年教育「一人ひとりの能力や個性に応じた指導」
中学校教育「一人ひとりの能力や個性に応じた指導」

□ 第18回 (1987年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：考える力を育てる保育(3)
低学年：知能開発をめざした学習指導(10)
高学年：一人ひとりの能力や個性に応じた指導(5)

○園児・児童・生徒発表

- ① 歌と合奏 幼稚園年長組 指導者 鎌田禮子, 松本阿佐子
- ② 英語劇 「The King's New Clothes (はだかの王様)」〈原作アンゼルスン〉
中学2年生 指導者 米屋清貴, 佐藤久美子, 伊神直彦
- ③ 歌 唱 「山の歌」(夏の山, 山のこもりうた, 山のスケッチ, フニクリフニクラ)
- ④ 児童劇 「ほくたちの……ポチ」〈原作 梶本暁子〉
小学5年生 指導者 内藤茂, 仁科建司

□ 第19回 (1988年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：のびのびとした子どもの活動を豊かにする保育
低学年：知能開発をめざした学習指導
高学年：一人ひとりの能力や個性に応じた指導

○全体会

- ① 歌 唱 4年生・指導者：林谷英治
- ② 聖徳学園における英才教育
 - 英才教育の基本方針 本 校 主 事 園 田 達 彦
 - 知能教育 本 校 教 務 主 任 郡 司 英 幸
 - 能力に応じた指導 本 校 校 務 主 任 小 林 五 郎
 - 個性に応じた指導 歴 史 科 主 任 大 竹 良 造

□ 第20回 (1989年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：のびのびとした子どもの活動を豊かにする保育
低学年：知能開発をめざした学習指導
高学年：一人ひとりの能力や個性に応じた指導

○全体会

① 歌 唱 3, 5 年生・指導者：林谷英治, 関戸道成

② 児童劇 4 年生・指導者：板橋裕之

③ 研究発表「聖徳学園における英才教育」

小 松 賢 司 教諭

□ 第21回 (1990年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：のびのびとした子どもの活動を豊かにする保育

低学年：知能開発をめざした学習指導

高学年：一人ひとりの能力や個性に応じた指導

○全体会

① 研究発表「聖徳学園における英才教育」

●知能開発をめざした学習指導

葛 西 琢 也 教諭

●一人ひとりの能力や個性に応じた指導

大 竹 良 造 教諭

② 児童劇 3 年生あずさ組「半日村」・指導者：松崎昭彦教諭・山本友子教諭

③ 歌 唱 4 年生・指導者：林谷英治教諭

□ 第22回 (1991年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：のびのびとした子どもの活動を豊かにする保育

小学校：個性を生かす, その視点と方法を求めて

○全体会

① 講 演「聖徳学園の目指すもの」

— 幼稚園, 小学校, 中学校, 高等学校の一貫教育について —

幼 稚 園 長 和 田 知 雄
小 学 校 長

② 歌 唱 4 年生・指導者：林谷英治教諭

③ 歌 唱 5 年生・指導者：関戸道成教諭

□ 第23回 (1992年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：のびのびとした子どもの活動を助長する保育Ⅱ

小学校：個性を生かす, その視点と方法を求めてⅡ

○全体会

① 講 演「聖徳学園における幼稚園と, 小学校の教育」

— 幼稚園, 小学校の一貫教育について —

幼 稚 園 長 園 田 達 彦
小 学 校 長

- ② 研究発表「授業実践を通して『英才児』の個性を探る」

歴史科主任 内藤 茂

- ③ 歌唱 4年生・指導者：林谷英治教諭

□ 第24回 (1993年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：子どもの知能の発達を助長する遊びをもとめて (I)

小学校：個性を生かす，その視点と方法を求めて (III)

○全体会

- ① 講演「聖徳学園における幼稚園と小学校の教育」

幼稚園長 園田達彦
小学校長

- ② 研究発表「英才児の作文から，その個性を考える」

研究主任 葛西琢也
教務主任 草野修三

- ③ 歌唱 5年生・指導者：関戸道成教諭

□ 第25回 (1994年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：子どもの知能の発達を助長する遊びをもとめて (II)

小学校：個性を生かす，その視点と方法を求めて (IV)

○全体会

- ① 講演「聖徳学園における幼稚園と小学校の教育」

幼稚園長 園田達彦
小学校長

- ② 研究発表「英才児は地図をどう描くか — 子どもの空間認識と視点の転換 —」

地理科主任 松崎昭彦

- ③ 歌唱 5年生・指導者：関戸道成教諭

□ 第26回 (1995年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：子どもの知能の発達を助長する遊びをもとめて (III)

小学校：個性を生かす，その視点と方法を求めて (V)

○全体会

- ① 講演「聖徳学園における幼稚園と小学校の教育」

幼稚園長 園田達彦
小学校長

-
- ② 研究発表「聖徳学園における創造力育成の実践
— 自由研究・特別研究を中心に —」
特別研究科主任 大河内 浩 樹

- ③ 合唱 4年生・指導者：林谷英治教諭

□ 第27回 (1996年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：こどもの知能の発達を助長する遊びを求めて (IV)

小学校：英才児の創造性の開発と育成 (I)

○全体会

- ① 合唱 4年生・指導者：林谷英治教諭

- ② 講演「聖徳学園における幼稚園と小学校の教育」

幼稚園長 園田達彦
小学校長

- ③ 研究発表「聖徳学園における創造力育成の実践」

工作科主任 加賀光悦

□ 第29回 (1997年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：子どもの知能の発達を助長する遊びを求めて (VI)

小学校：創造的知能の開発と育成 (II)

○全体会

- ① 講演「聖徳学園 幼稚園・小学校の教育」

幼稚園長 園田達彦
小学校長

- ② 研究発表「創造性と学習 — 数字の実践から —」

数学科主任 松浦博和

□ 第30回 (1998年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：子どもの知能の発達を助長する遊びを求めて (VII)

小学校：創造的知能の開発と育成 (III)

○全体会

- ① 講演「聖徳学園 幼稚園・小学校の教育」

幼稚園長 園田達彦
小学校長

- ② 研究発表「卒業生のその後」

教務主任 草野修三

□ 第31回 (1999年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：子どもの知能の発達を助長する遊びを求めて (Ⅷ)

小学校：創造的知能の開発と育成 (Ⅳ)

○全体会

① 講 演「聖徳学園 幼稚園・小学校の教育」

幼 稚 園 長 園 田 達 彦
小 学 校 長

② 研究発表「聖徳の英語教育」

英 語 科 主 任 藤 石 勝 巳

□ 第32回 (2000年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：子どもの知能の発達を助長する遊びを求めて (Ⅸ)

小学校：創造的知能の開発と育成 (Ⅴ)

○全体会

① 講 演「聖徳学園 幼稚園・小学校の教育」

幼 稚 園 長 園 田 達 彦
小 学 校 長

② 研究発表「歴史における概念形成のための想像力の育成」

歴 史 科 副 主 任 板 橋 裕 之

□ 第33回 (2001年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：子どもの知能の発達を助長する遊びを求めて (Ⅹ)

小学校：創造的知能の開発と育成 (Ⅵ)

○全体会

① 講 演「聖徳学園 幼稚園・小学校の教育」

幼 稚 園 長 園 田 達 彦
小 学 校 長

② 研究発表「創造的知能の開発と育成 — 知能訓練の実践から —」

知 能 訓 練 科 主 任 富 永 理 香 子

□ 第34回 (2002年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：個性と能力差に対応した複数指導 (担任) 制 (Ⅰ)

小学校：創造的知能の開発と育成 (Ⅶ)

○全体会

- ① 講演「聖徳学園 幼稚園・小学校の教育」

幼稚園長 園田達彦
小学校長

- ② 研究発表「聖徳学園小学校の理科教育」

理科主任 三輪広明

□ 第35回 (2003年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：個性と能力差に対応した複数指導（担任）制（Ⅱ）

小学校：創造的知能の開発と育成（Ⅷ）

○全体会

- ① 講演「聖徳学園 幼稚園・小学校の教育」

幼稚園長 園田達彦
小学校長

- ② 「創造的知能の開発と育成」— コンクール作品(作文)にみる聖徳児童の創造性—

国語科 内藤 茂

□ 第36回 (2004年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：個性と能力差に応じた複数指導（担任）制（Ⅲ）

小学校：創造的知能の開発と育成（Ⅸ）

○全体会

- ① 講演「聖徳学園 幼稚園・小学校の教育」

小学校長 園田達彦
幼稚園長

- ② 「聖徳における二人指導制」— 一人ひとりの個性と能力に応じた指導の追究—

教 頭 加賀光悦

□ 第37回 (2005年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：個性と能力差に応じた複数指導（担任）制（Ⅳ）

小学校：創造的知能の開発と育成（Ⅹ）

○全体会

- ① 講演「聖徳学園小学校・幼稚園の教育」

小学校長 園田達彦
幼稚園長

- ② 数学・個性的な解法— オープンエンドアプローチを通して—

数学科主任 齊藤 勇

□ 第38回 (2006年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：個性と能力差に応じた複数指導（担任）制（V）

小学校：創造的知能の開発と育成（XI）

○全体会

① 講 演「聖徳学園小学校・幼稚園の教育」

小 学 校 長 園 田 達 彦
幼 稚 園 長

② 学習発表「詩のボクシングの実践」— 英才児の個性・創造性育成の場として —

6 年 生 児 童 科 渡 辺 泰 介
国 語

□ 第39回 (2007年)

主 題：英才教育の追究

幼稚園：個性と能力差に応じた複数指導（担任）制（VI）

小学校：創造的知能の開発と育成（XII）

○全体会

① 講 演「聖徳学園小学校・幼稚園の教育」

小 学 校 長 園 田 達 彦
幼 稚 園 長

② 創造的知能の開発と育成研究 — 発明くふう展にみる聖徳児童の創造性 —

研 究 主 任 松 浦 博 和

□ 第40回 (2008年)

主 題：英才教育の追究

創造的知能の開発と育成（XIII）

個性と能力差に応じた複数指導（VII）

○全体会

① 講 演「聖徳学園小学校・幼稚園の教育」

小 学 校 長 郡 司 英 幸
幼 稚 園 長

② 知の冒険心を育む学校図書館

司 書 教 諭 江 橋 真 弓

□ 第41回 (2009年)

主 題：英才教育の追究

創造的知能の開発と育成 (XIV)

個性と能力差に応じた複数指導 (VIII)

○全体会

① 講 演「聖徳学園小学校・幼稚園の教育」

小 学 校 長 郡 司 英 幸
幼 稚 園 園 長

② 聖徳の理科教育について

理 科 主 任 米 持 勇

□ 第42回 (2010年)

主 題：英才教育の追究

創造的知能の開発と育成 (XV)

個性と能力差に応じた複数指導 (IX)

○全体会

① 講 演「聖徳学園小学校・幼稚園の教育」

小 学 校 長 加 賀 光 悦
幼 稚 園 園 長

② 聖徳の修学旅行

～子ども達が成長する5泊6日～

地 理 科 主 任 松 崎 昭 彦

研 究 同 人

(平成23年度)

[理事長]

長 尾 央

[聖徳幼稚園]

園 長 加 賀 光 悦

教 頭 松 浦 博 和

主 任 飯 濱 久美子

副 主 任 永 坂 圭 子

生活指導主任 岩 瀬 勝 彦

年 少 担 任 飯 濱 久美子 (知能あそび・造形あそび)

〃 高 井 正 恵 (リトミックあそび・体育あそび)

〃 渡 辺 由美子 (リトミックあそび・知能あそび)

〃 大 下 真由美 (造形あそび・体育あそび)

年 中 担 任 磯 沼 美 紀 (造形あそび・リトミックあそび)

〃 橋 本 祐 希 (リトミックあそび・造形あそび)

〃 久 保 千 春 (知能あそび・体育あそび)

年 長 担 任 荒 井 明 子 (リトミックあそび・造形あそび)

〃 永 坂 圭 子 (知能あそび・体育あそび)

〃 園 山 恵理子 (造形あそび・リトミックあそび)

専 科

専任教諭 佐 藤 憲 夫 (体育あそび)

〃 松 浦 博 和 (知能あそび)

〃 松 尾 由 香 (知能あそび)

講 師

〃 粕加屋 恵 子 (知能あそび)

〃 大 嶋 比查子 (知能あそび)

〃 上ノ宮 純 子 (延長保育)

〃 大 槻 妙 子 (延長保育)

〃 佐久間 由 紀 (延長保育)

[聖徳学園小学校]

校 長 加 賀 光 悦

教 頭 松 浦 博 和

教 頭 和 田 知 之

教 務 主 任 粕加屋 直 幸

研 究 主 任 大河内 浩 樹

生活指導主任 齋 藤 勇

低学年主任 由 里 敏 夫

高学年主任 板 橋 裕 之

担 任

つばさ組 (1年生)	由里敏夫 (国語・歴史)
〃	三輪広明 (理科・数学・美術)
みずほ組 (1年生)	齊藤 勇 (数学・地理・美術)
〃	渡辺泰介 (国語・英語・ゲーム・工作)
あさぎり組 (2年生)	佐藤 憲夫 (体育)
〃	千葉安弥子 (数学・家庭)
しらさぎ組 (2年生)	内藤 茂 (国語・歴史)
〃	渡邊孝典 (数学・知能訓練・ゲーム・工作)
あさま組 (3年生)	大河内浩樹 (理科)
ほくと組 (3年生)	古賀有史 (数学・英語・音楽)
3年学年担任	中野恵子 (数学・知能訓練・音楽)
あけぼの組 (4年生)	米持 勇 (理科・数学)
はくたか組 (4年生)	板橋裕之 (国語・歴史・体育)
4年学年担任	藤石勝巳 (英語)
のぞみ組 (5年生)	久下谷 明 (数学・地理)
はやて組 (5年生)	川上 貴 (数学・体育)
5年学年担任	草野修三 (国語・地理)
くろしお組 (6年生)	松崎昭彦 (数学・地理・歴史)
はやぶさ組 (6年生)	細沼克吉 (数学・地理・歴史)
6年学年担任	川口涼子 (国語・体育)

専 科

専任教諭	高橋まり子 (知能訓練・ゲーム・工作)
〃	豊田奈都代 (知能訓練)
〃	富永理香子 (知能訓練・国語)
〃	横野真弓 (知能訓練・ゲーム・工作)
〃	地挽裕子 (知能訓練)
〃	梅澤郁美 (知能訓練)
〃	松尾由香 (知能訓練)
〃	砂廣芳子 (知能訓練)
〃	浅利絵海 (知能訓練・ゲーム・工作)

司書教諭 江橋 真弓

養護教諭 松浦 由佳 (保健)

講 師	林 谷 英 治 (音楽)
〃	藤 原 陽 子 (英語)
〃	大 嶋 比 查 子 (知能訓練)
〃	粕 加 屋 恵 子 (知能訓練)
〃	松 村 英 恵 (美術)
〃	内 藤 晴 美 (知能訓練)
〃	山 田 桂 子 (知能訓練)
〃	アダム・イスフェンディヤー (英語)
〃	須 藤 泰 規 (美術)
〃	高 野 祐 司 (音楽)
テ ス タ ー	山 田 多 津 子 (知能検査)
〃	佐 藤 智 子 (知能検査)
事 務 次 長	道 箆 えり子
事 務	萩 原 夏 美 (庶務・経理)
〃	澁 谷 香 耶 (庶務・経理)
環 境 美 化	岩 瀬 勝 彦
〃	小 池 きみ江

第 43 回 公開研究発表会要項

発 行 日 平成 23 年 6 月 18 日
編集企画委員 松 浦 博 和
飯 瀨 久美子
豊 田 奈都代
発 行 者 加 賀 光 悦
発 行 所 聖 徳 学 園
東京都武蔵野市境南町 2-11-8
TEL (0 4 2 2) 3 1 - 3 8 3 9
印 刷 所 株式会社 文 伸

©2011 (800)

