

英才教育の追究

創造的知能の開発と育成 (XVII)

個性と能力差に対応した複数指導 (担任) 制 (XI)

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 (XⅧ)
- 個性と能力差に対応した複数指導 (担任) 制 (XⅠ)

- 平成 23 年度東京都児童生徒発明くふう展
において 24 回目の『学校賞』受賞
- 第 61 回読売新聞社主催 全国小・中学校作文
コンクールにおいて「文部科学大臣賞」受賞

リトミックあそび

幼稚園



お相撲さんと楽しむ会



自由あそび



おゆうぎ会



お店屋さんごっこ

小学校

働く消防写生会



特別授業



体育発表会



修学旅行



授業



卒業生を送る会



運動会



第 44 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」という答えだけではなく、「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 43 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のが分ります。（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24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います。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

第44回 公開研究発表会に当たって	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〉

本日の公開保育について	17
3歳児 (ほし組)「体育あそび」	18
3歳児 (はな組)「リトミックあそび」	20
4歳児 (そら・もり組)「知能あそび」	22
4歳児 (そら・もり組)「造形あそび」	26
5歳児 (つき・やま組)「知能あそび」	29
5歳児 (つき・やま組)「リトミックあそび」	34

小学校の指導案

◇公開授業〈9：30～10：30〉

1年生 (あずさ組)「知能訓練」	39
1年生 (やくも組)「数学」	45
2年生 (つばさ組)「理科」	47
2年生 (みずほ組)「知能訓練」	49
3年生 (あさぎり組)「国語」	53
3年生 (しらさぎ組)「地理」	57
5年生 (あけぼの・はくたか組)「数学A」	59
5年生 (あけぼの・はくたか組)「数学B」	61
6年生 (のぞみ組)「英語A」	63
6年生 (のぞみ組)「英語B」	65
6年生 (はやて組)「歴史」	67

全体会〈10：45～12：15〉

講演「聖徳学園小学校・幼稚園の教育」	71
園児・児童発表 年長児 歌 唱	
4年生 合 唱	
研究発表「創造的知能の育成 ～豊かな視点を育てる（数学・地理の授業実践から）～」	

平成24年度の研究活動計画

研究部の活動計画	75
知能教育研究部の活動計画	76
国語科研究部の活動計画	77
数学科研究部の活動計画	78
英語科研究部の活動計画	79
理科研究部の活動計画	80
地理科研究部の活動計画	81
歴史科研究部の活動計画	82
体育科研究部の活動計画	83
音楽科研究部の活動計画	84
美術科研究部の活動計画	85

研究発表会のあゆみ	87
-----------	----

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（XVII）

個性と能力差に対応した複数指導（担任）制（XI）

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	あそびの視点	あそびの題目及び内容	会場	頁
3歳	ほし	体育あそび	それぞれの運動能力に応じた二人指導	まねっこよーいドン！	ホール	18
	はな	リトミックあそび	一人ひとりの表現力を引き出す二人指導	3びきのこぶた ～おはなしの世界から～	はな	20
4歳	そら もり	知能あそび	一人ひとりの個性と概念的な能力を引き出す指導	スリーヒントクイズ！	もり	22
		造形あそび	子どもたちの発想を引き出す二人指導	パペット作りを楽しもう	そら	26
5歳	つき やま	知能あそび	一人ひとりの能力に応じて図形での見 通し力を引き出す指導	『迷路すごろく』 ～道をつないでゴールをめざそう！～	やま	29
		リトミックあそび	表現力や集中力を育てる リトミックあそび	音符動物園に行こう！	つき	34

◇ 授業公開（小学校 9：30～10：30）

学年	組	教科	授業の視点	授業の題目及び内容	会場	頁
1年	あずさ	知能訓練	創造的知能の開発と育成を 目指した指導	テトラミノパズル ～色々な組み合わせ方を考えよう～	あずさ	39
	やくも	数学	「何で？」に始まる子どもの 思考力を引き出す学習指導	たし算ゲーム「先生をたおせ！」 ～必勝法を考えよう～	やくも	45
2年	つばさ	理科	様々な形のこまづくりを通し、 創造的知能の開発を目指す	重心という視点から、こまが長 時間回るための工夫を探る	多目的 情報室	47
	みずほ	知能訓練	ゲームを通して柔軟な思考の 開発と育成を目指した学習指導	『言葉作りポーカー』 ～高得点を目指して言葉を作ろう～	みずほ	49
3年	あさぎり	国語	柔軟な人間関係を創る力を開発 する学習指導	思い違いに伴う感情、態度の 取り方について考える	あさぎり	53
	しらすぎ	地理	創造的な活動を通して豊かな視 点を育てる学習指導	街の写真とその方位をもとに、 地図を完成させる	しらすぎ	57
5年	あけぼの はくたか	数学A	一人ひとりの能力に応じて規則 性を発見していく学習指導	表にまとめた結果から、 色々な規則性を発見する	はくと	59
		数学B	ゲームを通して創造的知能の開 発と育成を目指した指導	対戦型ゲームで規則を見つけ 必勝法について考える	あさま	61

学年	組	教科	授業の視点	授業の題目及び内容	会場	頁
6年	のぞみ	英語A	一人ひとりの個性や興味・関心、能力に応じた英語学習	動物や世界遺産の英語を様々な活動を通して楽しく身に付ける	つばさ	63
		英語B	外国人との二人指導を十分に活かせる英語学習	自分の経験や思いなどを、学習してきた英語を使って表現する	のぞみ	65
	はやて	歴史	人物伝という視点から興味・関心に応じた学習	生まれながらの将軍家光の一生を追う中で幕府の成立を理解する	はやて	67

(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
4年生 合唱
- * 研究発表 創造的知能の育成 ～豊かな視点を育てる（数学・地理の授業実践から）～
数学科主任 細沼克吉

(3) 懇談会（会場：幼稚園ホール・理科実験室・多目的情報室 12：25～13：30）

- * 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、ご不明な点がありましたら、お気軽にご利用ください。

* 総合案内（9：00～10：30）

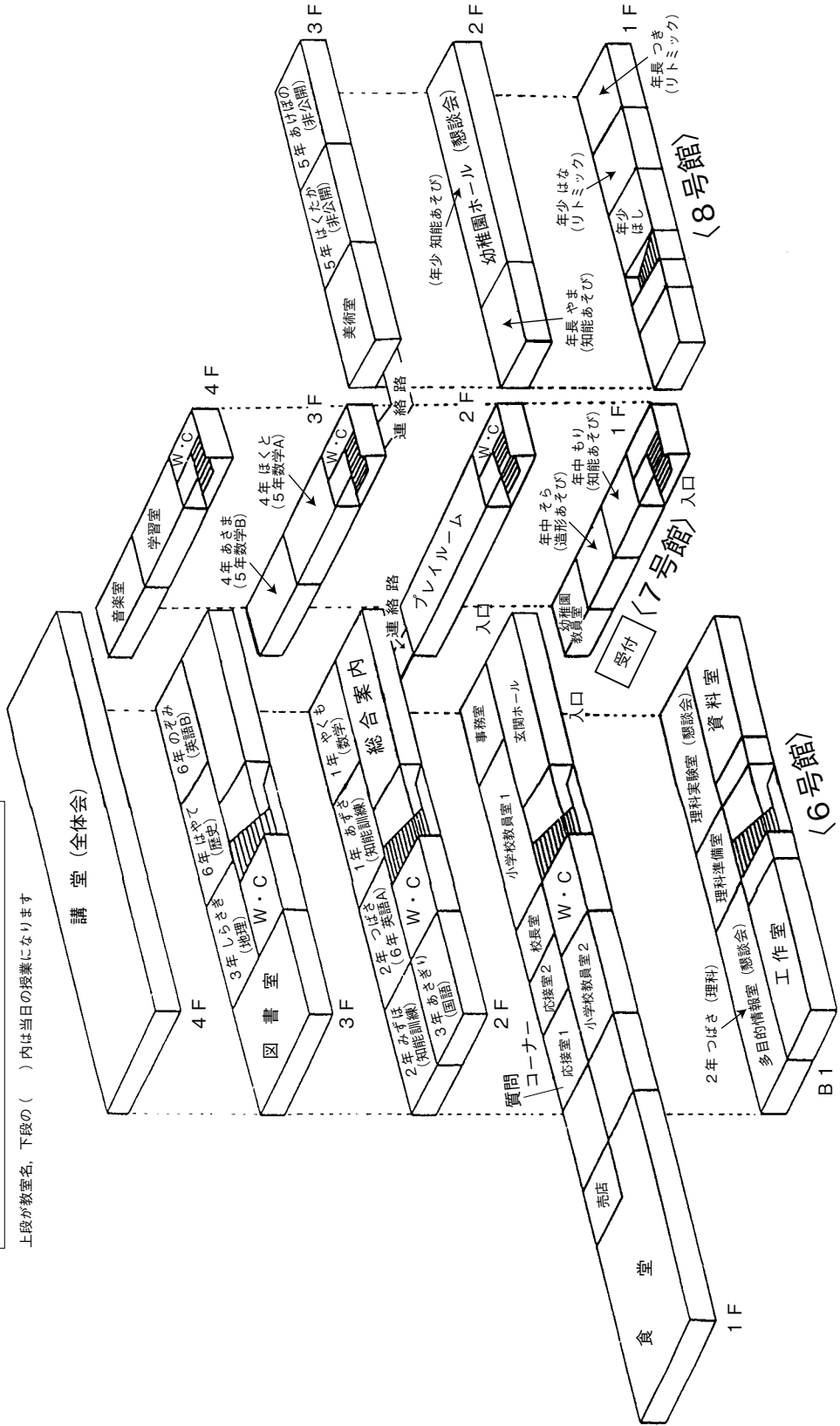
6号館2F（1年やくも組前廊下）に、教職員・案内役が待機しております。教室の場所、授業案内等、ご質問がございましたら、お気軽にお声がけください。

* 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

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
 上段が教室名、下段の()内は当日の授業になります



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。

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	・体育あそび (クラス活動)	・まねっこよ～いドン!
		はな	・リトミックあそび (クラス活動)	・3びきのこぶた ～おとなしの世界から～
4歳児	そら・もり	・知能あそび ・造形あそび (選択性)		・スリーヒントクイズ ・パペット作りを楽しもう
5歳児	つき・やま	・知能あそび ・リトミックあそび (選択性)		・『迷路すごろく』 ～道をつないでゴールをめざそう～ ・音符動物園へ行こう!

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。

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。

体育あそび指導案

9:15 ~ 10:15 於: 幼稚園ホール

指導者 永坂圭子
渡辺由美子

1. 年齢: 3歳児 (ほし組)

2. あそび設定の視点: それぞれの運動能力に応じた二人指導

3. 主題: まねっこよーいドン!

4. 主題について

かけっこ大好き, 模倣遊び大好きと, 身体を動かして遊ぶことが大好きな年少児。そこで, 今回は, 動物などの動きに挑戦していくことにより, 身体を動かすことを楽しみながら調整力を養っていけるようにしたい。

5. 園児の様子

4月に入園して2か月。ようやく幼稚園生活にも慣れてきて好きなあそびを見つけ出している。特にアスレチックに登ったり, 滑り台を滑ったり, スクーターに乗ったり戸外での遊びを満喫している。その中で, 子どもたちは, 登り方などを教師に教えてもらいながら体を動かすことの楽しみを覚えている。

日々の遊びの中で3歳児としての運動能力の養うような環境設定を心掛けている。

また, 男児22名女児6名というクラス構成も今年度の特徴の一つでもあるので, そのことをプラスにできる遊びを取り入れている。

6. 本時のねらい

- いろいろな動きをすることにより, 調整力を養う。
- 指示をよく聞きながら, 友だちと競争を楽しむ。

7. 本時の指導過程

教材の内容及び園児の活動	指導上の留意点
1. 整列 2. 挨拶 3. KIDS 体操	T 1, T 2: ホールで走る際の危険個所がな いか確認する。 T 1: 元気よく挨拶し, これからの活動に興 味を持たせる。 T 1, T 2: 準備体操をし, よく体をほぐし ておく。

<p>4. 色さがし</p>	<p>T 1: 色を指定しカウントダウンをし, 子どもたちを追いかける。 T 2: 子どもたちと色を探し, 見つけられない子の援助をしたり, ゲームを盛り上げたりする。</p>
<p>5. しっぽとり</p>	<p>T 1, T 2: 教師がネコになりしっぽを付けた子ども (ネズミ) を追いかけ, 逃げる楽しさを味わえるようにする。</p>
<p>6. 手あそび フランクパンあそびをする</p>	<p>T 1, T 2: 手あそびをして体を休められるようにする。</p>
<p>7. まねっこよーいドン *うさぎ *くま *かえる *赤ちゃん *カニ *へび *かけっこ</p>	<p>T 1: 見本をわかりやすく見せ, 順番でスタートさせる。 T 2: 上手な動きができている子どもを取り上げて, みんなの前で紹介する。 T 1, T 2: お友だちの動きにも興味を持って見ることができるよう促す。 T 1, T 2: それぞれの動きの違いをしっかりと意識させ, スピードばかりにとらわれないようにする。</p>
<p>8. 整理体操</p>	
<p>9. 挨拶</p>	<p>T 1: 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。

リトミックあそび指導案

9:15～10:15 於: はな組保育室

指導者 荒井明子
久保千春

1. 年 齢: 3 歳児 (はな組)
2. あそび設定の視点: 一人ひとりの表現力を引き出す 2 人指導
3. 主 題: 3 びきのこぶた ～おはなしの世界から～
4. 主題について

子どもたちは、一度読んだことのある絵本や紙芝居でも、「またお話して。」と言うほど、何度も見たがったり聞きたがる。同じ内容でも、毎回違った感じ方ができるお話の世界には、子どもたちの心を引きつける力がある。お話を聞き、イメージを膨らませていく力を持っている子どもたちと一緒に、今回は『3 びきのこぶた』の話を題材にして、楽しく表現活動を行なっていきたいと思う。

5. 園児の様子

2ヶ月前に入園したばかりの子どもたちも、今では集団生活にも慣れ、元気に過ごすことができている。朝や帰りのお集まりで歌が始まると、大きな声で歌う姿が見られる。また手あそびでは音楽に合わせて身体を動かす子どももいる。リトミックあそびでも、ピアノの音に合わせて動いたり、自分の感じたことを表現して楽しく活動している。

6. 本時のねらい

お話を聞き、模倣表現を行なう中で、音の聞き分けを体験したり、自分のイメージした動きを伸びのび行い、表現する楽しさを感じる。

7. 本時の指導過程

教材の内容及び活動	指導上の留意点
<p>準備</p> <p>◎裸足になる (上履きと靴下を所定の位置に置く)</p> <p>手あそびをする</p> <p>円になる</p> <p>1. リトミックあそびのうた、あいさつ</p> <p>2. お返事はいい</p> <p>先生「○○くん」→子ども「はあい」</p>	<p>準備</p> <p>◎空間を広く使えるよう、環境作りをする。</p> <p>T 1: 全体を通してピアノを中心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> <p>T 1, T 2: これから活動が始まる意識を持たせるようにする。</p> <p>T 1, T 2: 一人ひとりお返事ができるように呼びかける。</p>

3. ウォーミングアップ

「♪」…歩く 「♪」…ゆっくり歩く
「♪♪」…かけ足

(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。

4. 「3びきのこぶた」

- ①お話を聞く。
- ②元気が出る歌“おおかみなんでこわくない”を歌う。
- ③こぶたになって歩く。
stop 高音（高いところをたたく）
stop 低音（低いところをたたく）
- ④お母さんぶたの話を聞く。
「さあ、ひとりで暮らしましょう。」
- ⑤家を作る。
“わらの家” ……軽い感じ
“木の家” ……高いところ低いところ
“レンガの家” ……重い感じ
- ⑥わらの家を作るグループと木の家を作るグループに分かれて、それぞれ家を作る。
- ⑦オオカミが登場，逃げる。
- ⑧みんなでレンガの家を作る。
- ⑨家の周りをそっと歩く⇔隠れる。

⑩オオカミをお湯の中に……。

5. おわりのあいさつ

T1：即時反応のピアノの合図を子どもたちにわかりやすいように伝える。子どもの動きを見て合図を出すタイミングを工夫する。

T2：なかなか取り組みない子どもがいたら励ましながら、一緒に行く。

T1：リズムの速さを変えながら、タイミングをつかませるようにする。

T1：子どもの興味を引きつけるように話す。

T1, T2：子どもと一緒に元気よく歌う。

T1：子どもの様子を見ながら合図を出す。

T1：高いところや低いところに気付いてたたけるように声かけをする。

T2：こぶたのお母さんになって子どもたちにお話をする。

T1, T2：家の建て方を子どもと一緒に考える。

T2：子どもの意見を聞きながら，作る家を決める。友だちと楽しくできるように雰囲気作りをする。

T1, T2：円になって座るように声かけをする。

T1：子どもの動きを見ながら合図を出す。

T2：怖がる子どもには付き添ってあげる。

T1, T2：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。

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。

知能あそび指導案

9:15～10:15 於：もり組保育室

指導者 大 嶋 比 查 子
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：一人ひとりの個性と概念的な能力を引き出す指導
3. 教材名：スリーヒントクイズ！
4. 本時刺激される知能因子：概念で単位を集中思考する (NMU)
5. 本時のねらい

与えられた3つの条件を満たすものを推理することにより、概念で単位を集中思考する能力を育てる。

6. 教材について

知能あそびでは、知能の発達が著しいこの時期に子どもたちが示す興味、関心の芽を育み、知的好奇心を刺激しながら、自分で考え楽しめる教材を用意して活動している。

パズルや迷路などの図形的な教材、双六や数合わせゲームなどの記号的な教材、仲よし探しやお話の不合理的を考える概念的な教材など年中は、素材や形式を工夫して年間24教材作成している。その中で概念の領域である「クイズ」をテーマに取り上げた。

小学校の知能訓練では、「なぞなぞ」や「推理クイズ」などを実施しているが、意欲は旺盛で興味、関心も高い。幼児にとっても「クイズ」はとても魅力的で、その言葉を耳にした子どもたちの反応は好奇心いっぱいである。そこで今回は年中の段階で考えられるものとして「スリーヒントクイズ！」を用意した。3つのヒントを聞いてひとつのものを推理して考えるあそびである。

例えば「黄色いものです。」「細長い形です。」「くだものです。」といった発問を聞いて答えるのである。なるべく自分の頭で考えることが目標となるが、年中の段階では、ヒントだけを聞いて考えたり、3つのヒントを重ね合わせて考えることが難しい子どももいる。また概念の課題は、生活経験や発達段階からいっても理解の差は大きい。そこで子どもたちにはいくつかの選択肢を与え、選んでもらう。一つ目はカードの中から探してとっていくカルタ形式である。選択肢は多めだが、問題やヒントの内容が解りやすくなっている。二つ目はプリントの中から探してシールを貼る形式である。選択肢は少ないが問題内容に難易度を上げている。ヒントを聞いて頭にパッと思い浮かんだものを探す子どももいれば、子どもによって選択肢の中から、「どれだろう？」と考える子どももいるであろう。子どもたちの能力に応じてヒントを増やすなど個々の対応を考えていきたい。そして三つ目は選択肢を与えず、ヒントを聞いて一斉で答えを考えるあそびである。個々で考えることは難しいが、挑戦問題としたい。また答えを出すことだけでなく考える過程を大事に、子どもたち

の反応を見ながら、場合によってはヒントを増やすなどして、それぞれに刺激になるように留意したい。

最後に与え方を工夫し、おじいさんの提示ボードを設定して発問したり、パペットを使って発問をすることで、子どもたちが、より楽しく興味を持って取り組めるように留意し、この教材で概念的な理解につなげ、子どもたちの考える力を育てていきたい。

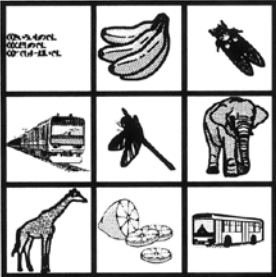
7. 園児のようす

4月から、新しく入園した子どもたちも園生活に慣れ、年少から進級した子どもたちと一緒に元気に遊び楽しんで生活している。子どもたちは週2回、カリキュラムあそびの時間に2つの活動の中から、知能あそびを選択する機会がある。5月から始まった選択制は子どもたちには初めての経験で、周りのお友達が気にしながら迷う様子も見られたが、何度か経験することで、その日紹介する活動がどんな内容なのか、好奇心に満ち溢れた眼が向けられ「やってみよう！」と自分で興味を持って選択する子も増えた。自分で選んでくることもあって、多くの子は夢中になって、時間いっぱい楽しみながら取り組んでいる。「楽しかった。もっとやりたい！」という声も聞かれる。個性豊かな子どもたちが、今回の教材で考えることを楽しみ、充実した時間を過ごせるように指導していきたい。

8. 本時の指導過程

*最初に2つ（知能あそび・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：9：00～9：15 場所：そら組保育室

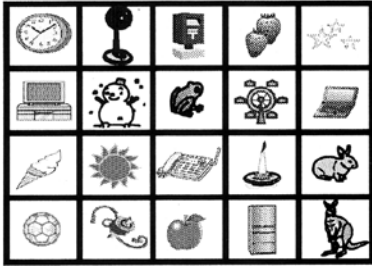
教材の内容及び園児の活動	指導上の留意点等
<p>1. 始まりのあいさつをする。</p> <p>2. 全員が集まってすわり、説明を聞いてやり方を理解する。</p> <p>*ヒント1 きいろいものです。</p> <p>*ヒント2 くだものです。</p> <p>*ヒント3 すっぱいです。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> 出席確認して、本日の健康状態等を把握する。 <p><T1></p> <ul style="list-style-type: none"> 3つのヒントのカードと選択肢を提示し、口頭で出題する。一斉で考え答えを選ばせる。 (答えのカードを裏返しすると、次の問題が出てくる。) 選択肢に頼るのではなく、まずは自分の頭で考えることを促す。 <p><T2></p> <ul style="list-style-type: none"> 子どもたちが考え方を理解しているか、一人ひとりの反応と様子を見る。

3. 席に着いて選択肢であるカードを受け取り、用意する。

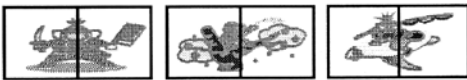
*ヒント1 丸いものです。

*ヒント2 赤いものです。

*ヒント3 木になります。(全 14 題)



• ヒントを聞いて答えが解ったら、そのカードを取り除いていく。全問終えたら、残ったカードを裏返し、パズルを完成する。



• カードを片付ける。

4. プリントの冊子を受け取り、用意する。
ヒント聞いて、4つの選択肢から答えとなるものにシールを貼る。

*ヒント1 土の中で育つんだよ。

*ヒント2 オレンジ色をしてるよ。

*ヒント3 カレーやシチューにはいってるよね。(全 12 題)

1



<T 2>

• 子どもたちの移動に気を配りそれぞれの席に着くように指示をする。

<T 1>

• 机を設定し、選択肢を配り準備を整える。

<T 1>

• 進め方と作業について説明する。

• 子どもたちの興味づけに、おじいさんの提示ボードを設定し、出題していく。

• 活動がスムーズに、行えているか全体の様子を確認しながら、理解できているか留意する。

<T 2>

• 机間巡視して、理解が出来ているか個々の対応をする。

<T 1>

• 正解を確認するために、全問終えたところで残ったカードを裏返し、パズルを完成させることを指示する。(2枚ずつ3つの絵が出来る。)

<T 1・T 2>

• カードを片付けて、次に行うプリントの冊子とシールを配る。

<T 1・T 2>

• 子どもたちの興味づけに、パペットで出題する。

(ヒントもパペットに合わせた言い回しになっている。)

• 全体の様子を確認しながら、作業がスムーズに行なわれているか、理解が出来ているか、個々の対応に留意する。

• 4 選択になっているが、問題の内容はステップアップしているため、よく考えることを促す。

<T 2>

• プリントの冊子を集める。

<p>5. 一斉でヒントを聞いて考える。</p> <p>*海にいます。</p> <p>*足がたくさんあります。</p> <p>*横に歩きます。(全 15 題)</p> <p>• 終わりのあいさつをする。</p>	<p>< T 1 ></p> <ul style="list-style-type: none"> • 挑戦問題として、選択肢がない問題を出題する。一斉で考えさせるが、個々で考えているか様子を見ながら、反応を見て発表させる。 <p>< T 2 ></p> <ul style="list-style-type: none"> • 机間巡視して、個々の対応をする。 <p>< T 1・T 2 ></p> <ul style="list-style-type: none"> • 本時のまとめをし、終わりのあいさつをする。
---	--

9. 評価

①クイズに興味を持って、意欲的に取り組んでいたか。

②3つのヒントを重ね合わせて、推理して考えることが出来たか。

以上の観点から、一人ひとりの取り組みと反応を指導者間で確認し評価していく。

造形あそび指導案

9:15～10:15 於：そら組保育室

指導者 園山 恵理子
高井 正 恵

1. 年 齢：4 歳児 (そら組・もり組)
2. あそび設定の視点：子どもたちの発想を引き出す二人指導
3. 主 題：パペット作りを楽しもう
4. 主題について

今回は、子どもたちが粘土を用いて「パペットの顔」を自由にイメージして作り上げていく活動を行う。「人間の顔」・「動物の顔」・「大好きなキャラクターの顔」、果たしてどんなパペットを子どもたちは作ろうとするのであろう。子どもたちなりにいろいろとこだわって、世界に一つだけの面白いパペットが完成できるような活動としていきたい。

5. 園児の様子

「先生、粘土やりたい。」「先生、粘土出して!」。あそびの設定をしている中で、必ずと言ってもよいほど、聞かれる子どもたちからのフレーズである。ひとり言のように「おだんご作ろう」と口にしてみたり、黙々と粘土の型抜きを繰り返したり、隣のお友だちと作品を見せ合いっこしておしゃべりを楽しんだり、あっという間に時間が過ぎていく。たった一つの粘土の塊を子どもたちは、本当に自由自在にイメージの中で操っていく。「粘土」は、子どもたちにとって本当に身近な素材である。

今回の活動では、子どもたちそれぞれが思い描く「パペット」を作り上げていくだけでなく、その制作過程も楽しみたいと思う。

6. 本時のねらい

- ・粘土の特長に気づき、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にする。
- ・子どもたちの個性がそれぞれの作品の中に、生き生きと表現できるようにする。

7. 本時の指導過程

*最初に2つ(知能あそび・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 9:00～9:15 場所：そら組保育室

*事前の準備

・机や材料(シルク粘土・粘土ベラ・粘土板・絵の具・カラー不織布・油性マジック・輪ゴム・牛乳パック・セロテープ等)の設定。

園児の活動	教師の動き 〈T 1・T 2：2 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する。</p> <p>4. パペット作り開始。</p> <p>I. 胴体作り ①首（牛乳パック） ②胴体（不織布）</p> <p>II. 顔作り</p> <ul style="list-style-type: none"> •粘土をこねる。 •絵の具を練り込む。 •顔を仕上げる。 <p>5. 鑑賞する。</p> <p>6. お片付けをする。</p> <p>7. 挨拶をする。</p>	<p>T 1：活動に入る挨拶をする。 T 2：人数を確認する。</p> <p>T 1：本時の活動内容を説明する。</p> <p>T 1：材料を提示し、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>T 1 & T 2：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>T 1：技法・表現について全体または個別にアドバイスしていく。</p> <p>T 2：時間内に作品が完成できるよう、作業面・技術面での援助を必要に応じて行う。</p> <p>T 1 & T 2：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することで、刺激が受けられるようにしていく。</p> <p>T 1：仕上げの時間になったことを知らせる。</p> <p>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がついていけるようにする。</p> <p>T 2：一人ひとりの様子を把握し、評価していく。</p> <p>T 1：お片付けを伝える。</p> <p>T 1：終了の挨拶をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> •挨拶をきちんと行う。 •子どもたちが「どんなパペットを作りたいか」について、問いかけの場を持つ。 •興味関心を引き付ける。 •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、楽しく取り組めるようにする。 •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。 •静かに友だちの作品を鑑賞することを伝える。 •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「パペット」を作ることができたか、を指導者間で確認し、評価していく。



知能あそび指導案

9：15～10：15 於：やま組保育室

指導者 粕加屋 恵子
大下 真由美

1. 年齢：5 歳児（つき組・やま組）
2. あそび設定の視点：一人ひとりの能力に応じて図形での見通し力を引き出す指導
3. 教材名：『迷路すごろく』～道をつないでゴールをめざそう～
4. 本時刺激される知能因子：図形で見通しを認知する（CFI）
5. 本時のねらい

スタートからゴールに向かって、どの道を通れば早くあがれるか先を見通すことにより、図形で見通しを認知する能力を育てる。

6. 教材について

子どもたちは好奇心が旺盛で、生活のどの場面においても、さまざまなことに興味や関心を持ち多くの経験をしている。車好きの子は、車体の一部を見て車種を当てられたりする。祖父母の相撲好きから相撲が好きになり、漢字を覚えた子もいる。興味のあることに集中して取り組む、一つのことを粘り強く考えることが意欲や集中力を高め、子どもの能力を開花させることにつながると考えている。

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している。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、友だちとの協力ややりとりなども大切に、グループでいっしょに考えたゲームを楽しんだりしながら知能教育をしている。

知能あそびで、年長になって増える課題の形式として、ゲームがあげられる。年中児の時に、七並べやひも通しゲームに取り組むと、自分がカードを出すこと、自分が次にどの穴にひもを通していくかに夢中で、相手の動きや先を見て次の手を考えるというかけ引きをするのは難しかった。年長になって少しずつ友だちの出すカードを見ながら自分のカードを出していくようになっていると思う。

「見通し」をたてるというのは、高度な思考になってくるが、知能あそびでは迷路などゴールを目指していくものや、駒取りゲームなど相手のコマを取るゲームなどの課題がある。迷路で先の道を見て続けていることを確認して進むことや、ゲームに何回戦も取り組む中で相手の動きを意識し、勝つための工夫をすることが要求される。

今回取り組む『迷路すごろく』は、図形での見通し力を養う迷路の課題のゲーム盤である。ス

タートからゴールを目指して早く行ける道を考えながら、サイコロを振って出た目の数によって進む。ラッキーマークに止まるとカードを回転させて道を変えることができる。自分に有利な道をつないだり、友だちの道を遠回りにさせたりしながら、ゴールを目指すゲームである。

ゲームを進めてうまく道を選んでいけるようになったら、さらに複雑な迷路に挑戦したり通行止めカードを使ったりして楽しくやりとりをしながら、一人ひとりの能力に対応し、見通し力を養っていききたい。

7. 園児のようす

年中の頃から話をきちんと聞いて、やり方をよく理解して取り組める子が多い。選択制なので、毎回違うメンバーで取り組むことになるが、自分で選んで参加したこともありほとんどの子が時間いっぱい熱心に取り組んでいる。

4月に取り組んだ数あそびでは、2数を合わせた数で大小ゲームをしたり、サイコロで2数を出しその数の差で進む双六をしたりしたが、やり方を理解しドットをヒントにして、和と差を混同することなく取り組んでいた。

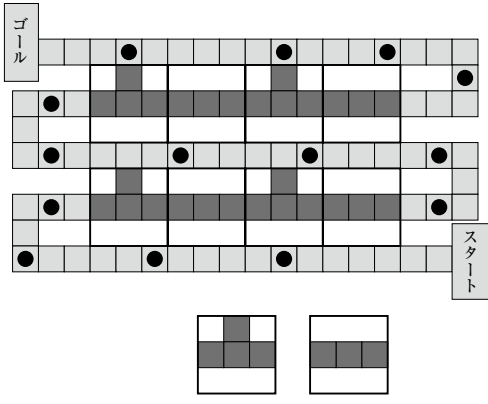
スリーヒントクイズでは、たくさんのクイズに取り組んだ。『ふでばこ、机とイス、ランドセル』がヒントの答えを、[としょかん、学校、ようちえん、本]から選ぶ問題で、なかなか答えが出せない子がいた。声をかけてみると、「だって、としょかんでもべんきょうするよね。」と迷っていた。ランドセルから総合すると「学校」とすぐに答えを処理していくことも大切だが、一つ一つじっくりどういう可能性があるか考えていく気持ちも大切に、結果だけでなく考える過程も大切にしていきたいと思う。

さらに、答えをこっそり見せてクイズのヒントを思いつく課題では、【らくだ】のヒントに「あしが4本」「さばくにいる」「こぶがある」、【ひこうき】のヒントに「とぶもの」「火がでる」「はね」、【りょこう】のヒントに「とまる」「にもつをもっていく」「かぞく」などの確かなヒントを考えることができた。ヒントを考えて友だちに当ててもらおうのだが、【ねぼう】では、「人がなる」「ねぶそく」「おふとん」をヒントに出したら「ちこく。」などの答えが出て、「おいしい!」「その前に!」など答えを促し、「ねぼう!」と答えを導き出せていた。ヒントの出し方も友だちとのやりとりもそれぞれ成長が感じられ、いろいろな考え方ができるようになってきたのを頼もしく感じた。今回ゲームの課題でも、やり方やルールを理解して、友だちとやりとりをしながらゴールをするのを楽しんでくれることを期待している。

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：幼稚園ホール

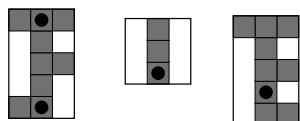
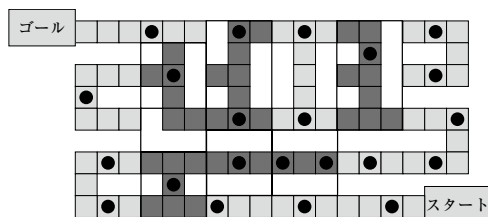
教材の内容及び園児の活動	指導上の留意点等
<p>1. 始まりのあいさつをする。</p> <p>2. 全員で集まってすわり，説明を聞いて，やり方を理解する。</p> <p>《ゲーム盤A》</p>  <p>《盤上のカード》</p> <p>・指導者の行うゲームを見て，ルールを理解すると共に進め方を一緒に考える。</p> <p>3. 〈ゲームA〉に取り組む。</p> <p>・いすを出してそれぞれの席につく。</p> <p>・じゃんけんで自分のコマと順番を決め，ゲームを始める。ゲーム盤Aに取り組む。</p>	<p>・出席確認をして，本日の健康状態等を把握する。</p> <p>〈T1・T2〉</p> <p>・説明用のゲーム盤，サイコロ，コマを使って指導者二人で説明用ゲームを行い，ルールとやり方を理解させる。</p> <p>《ゲームのやり方とルール》</p> <ol style="list-style-type: none"> ①じゃんけんで勝った順に自分のコマを決め，スタートのところに置く。 ②順番にサイコロを振り，出た目の数だけ進む。どの道を通ってもよい。 ③●のところに止まったら，1枚だけカードの向きを変えることができる。そして，コマを数の分進める。又，カードの上にも人のコマが乗っていても，そのまま動かすことができる。 ④道を変えられてどちらも進めなくなった時は，次の番が来たらカードを回転させて道をつなげて進むようにする。 ⑤早くゴールに到着した人の勝ち。 <p>〈T1〉</p> <p>・子どもたちに意見を聞くなど一緒に考えさせる。</p> <p>・ゲームAの説明が終わったら，ゲームB，Cについても説明を加えておく。</p> <p>〈T2〉</p> <p>・3～4人のグループを作って，席を指定する。</p> <p>〈T1・T2〉</p> <p>・それぞれのグループにゲーム盤A，サイコロ，コマ，対戦表，シールを配る。</p> <p>・各グループの順番を確認したら，ルールや進め方が理解できているか確認し，滞っているところには適宜助言していく。</p>

- ゴールまで行ったら、順に自分の対戦表の A のところにシールを貼る。
- 全員ゴールしたら、カードとコマを戻して 2 回戦目に取り組む。

4. 〈ゲーム B〉に取り組む。

- ゲーム盤を B に取り替える。
- じゃんけんで順番を決め、ゲーム B に取り組む。

《ゲーム盤 B》



〈盤上のカード例〉

- ゴールについたら、対戦表の B のところにシールを貼る。
- 全員がゴールをしてシールを貼れたら、2 回戦目に取り組む。

5. 〈ゲーム C〉に取り組む。

- ゲーム盤 B に、通行止めカードを加えてゲームをする。



- ゴールに向かって近い道を選んで進んでいるか、カードを回転させてうまく道をつないでいるか、子どもたち自身が気付けるように留意する。
- ゴールをした子から対戦表の該当の欄にシールを貼るようにし、全員ゴールしたら、カードをリセットして、2 回戦目に取り組むようにさせる。

〈T 1・T 2〉

- 2 回戦終わったグループからゲーム B のやり方を確認しながら、ゲーム盤を B に取り替えて渡す。(サイコロとコマは共通で使うようにする。)

《ゲーム B》

- 進め方はゲーム A と同様。
- 正方形と長方形の 2 種類のカードが盤上にある。
- A よりカードで道を動かせる範囲が広がっているため、相手とのやりとりがゴール近くまで可能になる。

〈T 1・T 2〉

- 自分に有利な道を考えて進むと共に、先を進んでいる相手の道を遠回りになるよう変えるなど効果的なカードの回転の仕方を考えるように留意する。
- 終わったらカードとコマを戻して 2 回戦目を行うよう指示する。

《ゲーム C》

- 通行止めカードを渡してゲーム C に取り組ませる。
- 進め方はゲーム A、B と同様。

<ul style="list-style-type: none"> ゴールしたら、対戦表Cのところに順にシールを貼る。 <p>6. 片付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲームの用具を所定の場所に片付ける。 <p>7. 終わりのあいさつをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●のところに止まったら、カードを回転させて道を変えるか、通行止めカードをどこかのマス目(道の上)に置くことができる。そして進む。 通行止めカードを置かれたら、そこは通れない。 その後●に止まったら、通行止めカードをどこかに移動させるか、どこかのカードを回転させるかどちらかを行って進む。 <p><T1・T2></p> <ul style="list-style-type: none"> ルールを理解し、通行止めカードを効果的に使えるよう留意し、適宜助言をする。 <p><T1・T2></p> <ul style="list-style-type: none"> 片付けの手順を指示する。 片付けが速やかに行えるよう対応する。 <ul style="list-style-type: none"> 本時のまとめをし、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 やり方を理解して楽しく取り組んでいたか。
- ② ゲームを通して友だちとやりとりし有利な道を考えるなど、それぞれの見通す力を引き出すことができたか。

リトミックあそび指導案

9:15 ~ 10:15 於:つき組保育室

指導者 神山 祐希
飯濱 久美子

1. 年齢:5歳児 (つき組)
2. あそび設定の視点:表現力や集中力を育てるリトミックあそび
3. 主題:音符動物園へ行こう!!
4. 主題について

子どもたちは年長になるまでに、リトミックあそびでたくさんの刺激を受けながら、イメージを広げる能力を身につけてきた。その経験を元に、♪, ♪, ♫, ♬ のリズムを取り入れながら、動物園をテーマに表現活動を繰り広げようと思う。

5. 園児の様子

年長になり、新しい環境にも慣れてきた子どもたち。自由あそびでは自分の好きなあそびをみつけ、友だちと活発に遊ぶ姿が見られる。リトミックあそびでは、年少・年中での経験を基に、更に活動の内容を深めているところである。

6. 本時のねらい

リズムの聞き分けを中心に、音符や休符を感覚的に捉える。イメージの世界の中で、それぞれの子どもたちの表現力を伸ばしていく。

7. 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:幼稚園ホール

教材の内容及び活動	指導上の留意点
<p>準備</p> <ul style="list-style-type: none"> • 裸足になる~手あそびをする~円になる <ol style="list-style-type: none"> 1. リトミックあそびのうた, あいさつ 2. お返事はいい 先生「○○くん」→子ども「はあい」 3. ウォーミングアップ 「♪」…歩く 「♪」…ゆっくり歩く 「♫」…駆け足 「♫」…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。 	<ul style="list-style-type: none"> ○空間を広く使えるよう、環境作りをする。 T1:全体を通してピアノを中心に活動を進めていく。 T2: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。 ○これから活動が始まる意識を持たせるようにする。 ○一人ひとり、または男女で返事ができるように呼びかける。 T1:即時反応のピアノの合図を子どもたちにわかりやすいように伝える。子どもの動

- 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。
- よろしくね～…合図で友だちと2人組

4. 「音符動物園へ行こう！」

音符動物園の動物さんは、音符が大好き。ある日、風の大魔神がやってきて、音符を吹き飛ばしてしまい、動物たちは元気をなくしてしまいました。

音符を取戻しに行こう！

①出発！

～乗り物に乗って～

②到着「扉を開けよう！」

休符の鍵を手に入れよう。

③音符を探しに…

- ♪ … STOP
- 強い風が吹いてきた…

④大魔神を遠くへ飛ばそう！

そお～と近づいて…STOP→しい～

みんなでパワーをためよう

〈音のエレベーター〉

風をおこして吹き飛ばそう！

⑤どんな動物がいるかな？

⑥リズムを取り戻そう！

リズムカードひろい

⑦動物たちとお散歩しよう。

- ♪
- ♪

きを見て合図を出す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：リズムの速さを変えたりしながら、タイミングをつかませるようにする。

T1：子どもたちの興味をひけるようにお話しをする。

T2：雰囲気を作り、考えを引き出す。

T1：危険のないよう留意する。

T2：子どもたちのイメージが広がりやすいように声がける。

T1：休符を見つけやすいように弾く。

T1, 2：子どもたちの個々の表現を認めながら進めていく。

T1：子どもの動きを見ながら合図を出す。

T2：子どもたちの意見を取り入れる。

T2：イメージをふくらませられるように援助していく。

T1：音階が聞きとりやすいように弾く。

T2：全員で輪になり、気持ちを合わせられるよう、声をかける。

T1：音の高さを手ではっきり表せるようにする。

T1：友だちとグループになれるよう声かけする。

T2：グループになれない子どもの援助をする。

T1, T2：子どもたちのイメージが広がるよう、声をかける。

子どもたちの表現をみんなで認めてあげられるよう、進めていく。

<p>• ♪ • ♪ ⑧ 帰りましょう</p> <p>5. 終わりのあいさつ</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。

小学校の部

知能訓練指導案

9：30～10：30 於：あずさ組教室

指導者 松尾由香
豊田奈都代

1. クラス名：あずさ組（1年生）

男子22名 女子12名 計34名 聖徳式（個人）平均IQ140.4

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：テトラミノパズル～色々な組み合わせ方を考えよう～

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）

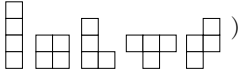
5. 本時のねらい

正方形4つが辺で接してできている図形（テトラミノ）のピースを、指定された枠の中に敷き詰める組み合わせ方を数多く考えさせることにより、図形で体系を拡散思考する力を育てる。

6. 教材について

図形を素材としたパズルは、ジグソーパズルを始めとして、市販されているものも数多くある。最近では、パソコンを使ってゲーム感覚のパズルにも子どもたちは親しんでいる。知能訓練の教材としても、2歳児用に用意された2ピースのピクチャーパズルから、小学生用にはセブンピースパズル等の集中思考力を要するパズルなどがあり、多くの子どもたちが熱心に取り組んでいる。

本時の教材は、一つの答えを導き出すパズルではなく、ある一定の枠の中に、一定のピースを敷き詰める組み合わせ方を数多く考えるもので、柔軟な思考力を発揮しながら、『創造的知能の開発』をねらうものである。

「テトラ（tetra）」とは、ギリシャ語の「四」の意味である。オミノ（omino）は正方形をつなげた図形のことをいう。4個の正方形のタイルを辺と辺がぴったりくっつくように並べると、テトラミノでは反転させた形を除いて5種類の並べ方がある。（）

ピースは、それぞれが4マスで構成されており、4の倍数の長方形の枠にうまく収まる入れ方が数種類ずつある。この入れ方をたくさん考えさせるのである。

今回は入学したばかりの1年生が取り組む教材として、なるべく単純な条件で、しかも、いくつかの組み合わせ方を考える楽しさを味わわせることにポイントを置くことにした。

このパズルは特徴として、ピースは5つの種類ごとに各2色ずつ、合計10種を違う色の画用紙で作成し、一つの枠の中では同じ色のピースを使わずに組み合わせることを条件とした。また、出来上がりのパズルを台紙に糊で貼り付けるようにした。これによって、一つの枠の中への敷き詰め方を、前に組み合わせたものと比較しながら違うものになるように考えて作業を進めていくことが

できる。出来上がりのパズルは色鮮やかな模様になり、違う入れ方をすればするだけ、いろいろな色合いの模様となる。

また、いろいろな敷き詰め方を、容易に気づくことができるように、まずは一斉で4×3のマス目で考えていく。ここで進め方と条件を理解していく。次に、個別で4×5の枠に挑戦する。実際に一人ひとりで取り組みながら、いろいろな組み合わせ方のできることに気づけていけるとよい。最終目標は10種のピースを1枚ずつ使って、5×8の枠に入れる入れ方を何組か考えさせることである。これは市販されているパズルにもあり、その組み合わせ方は783通りあることが確認されている。

本時は、60分という時間の中で、ある一定の条件のもとでピースを操作し、糊貼りをして作業を進めていく。条件をわかりやすく手短かに説明した後は、子どもたちが自由に思考力を発揮する時間を確保し、考えることは楽しいという気持ちで授業を受け、かつ、次につなげていけるようにしていきたい。

7. クラスの実態と指導の視点

今年度入学したあずさ組ではまだ数回の知能訓練の授業を行ったのみではあるが、全体的に知的好奇心が旺盛であり、どのような課題、形式に対しても素直に楽しんで取り組む様子が見られる。クラスの知能因子指数の平均から見ると、記憶力と評価力の平均因子指数が高く出ているところからも、方法の理解ができれば、自分の力で着実に考えを進めていくことができる集団であることが予想できるが、実情も伴っていると感じている。

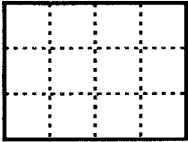
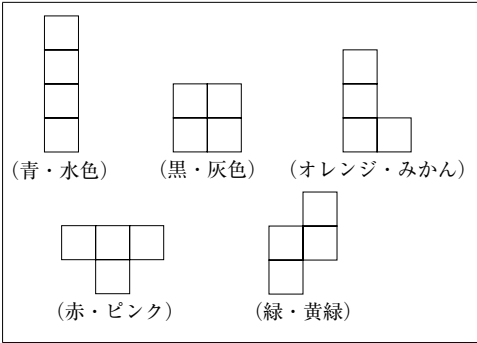
あずさ組の知能指数（IQ）及び知能因子指数平均は下表を参照

IQ	図形	記号	概念	認知	記憶	拡散思考	集中思考	評価
140.4	147.6	138.8	134.7	137.7	150.3	136.5	136.5	140.9

本時の授業は、図形の領域における拡散思考の力を養うことをねらいとしているが、まずは条件を理解し、一通りでなく何種類かの考え方を出すことが必要な課題に取り組むこととなる。多くの児童はパズル感覚で何種類ものピースの入れ方を柔軟に考えていくことができるだろう。そこからまだ見つけきれない方法をいかに見出すかが創造的思考力の発揮される場所である。

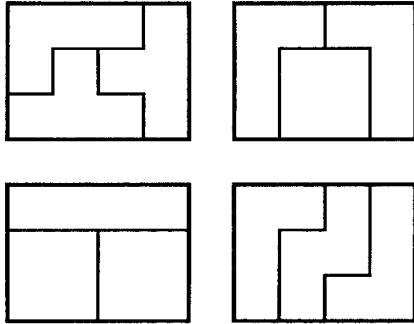
個別指導においては、本校の知能訓練科で行っている2人指導制の最大のメリットである「それぞれの児童の実態に応じた対応」が可能な点を最大限に活かし、一人ひとりが限界に挑戦する意欲を持って取り組めるような教材内容や言葉掛けを工夫していく。その上で、本校が開発すべき「創造的知能」が幅広く育つきっかけとなる授業にしていきたい。

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>1. 挨拶・出席確認</p> <p>2. 一斉で、4×3の枠に10枚のピースの中から3枚のピースを敷き詰める方法を考えながら、本時の活動内容を理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 提示されたピースを使って、決められた枠の中に、そのピースを入れる入れ方をいくつか考えていくパズルを行うことを知る。 <p>〈枠〉</p>  <p>〈ピース一覧〉</p>  <ul style="list-style-type: none"> （青・水色） （黒・灰色） （オレンジ・みかん） （赤・ピンク） （緑・黄緑） <ul style="list-style-type: none"> パズルを行う際の条件を知る。 ① 枠の中に隙間がないように、カードを敷き詰める。カード同士が重なってはいけない。 ② 同じ色のピースを、同じ枠の中に使ってはいけない。 ③ 同じ形のピースが2枚ずつあるので、よく見比べながら、図形の組み合わせ方がなるべく違う入れ方を考えるように何種類何通りも思いつく。 	<ul style="list-style-type: none"> 本日の健康状態も把握する。 <p>T1：一斉指導を進める。大判提示を使い、全体の児童の様子をつかみ、説明が行き渡るようにする。</p> <p>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。</p>

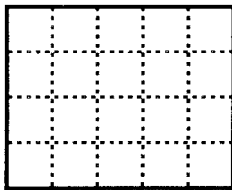
- 何人かの児童に考えたものを発表してもらおう。

〈予想される解答例〉



3. 個別に4×5の枠に10枚のピースの中から5枚のピースを敷き詰める方法を考える。

〈枠〉



- 個別の進め方を知る。
- ① 操作用の枠とピースを使って5枚のピースを枠内に敷き詰める。
 - ② ①を見ながら糊貼り用の台紙に貼る。
 - ③ 違う敷き詰め方を考えて、次の枠に貼る。

- 個別の活動に取り組む。

- 方法が理解できているかどうか、確認する。

- 出来上がったパズルと見比べながら、なるべくピースの組み合わせ方が違うものを、工夫して考えることが大事なことを伝える。

T1：大判提示を使って、作業の進め方を一斉説明する。

T2：机間巡視をしながら必要に応じて助言をする。

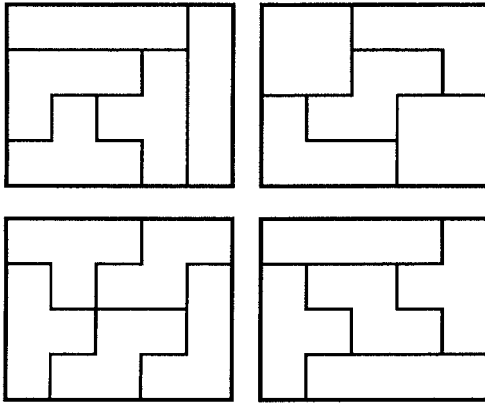
T1：4×5マスの操作用の枠とピースを配る。

T2：糊貼り用の台紙とピースの入った箱を配布する。

- 手元に準備のできたところで、作業の進め方を確認する。

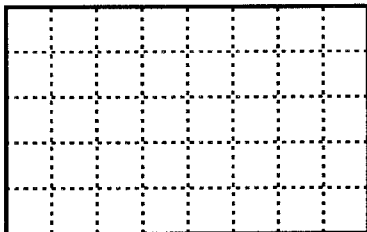
- 時間を区切って、短時間になるべくたくさんさんの組み合わせ方を考えさせるようにする。

〈予想される解答例〉

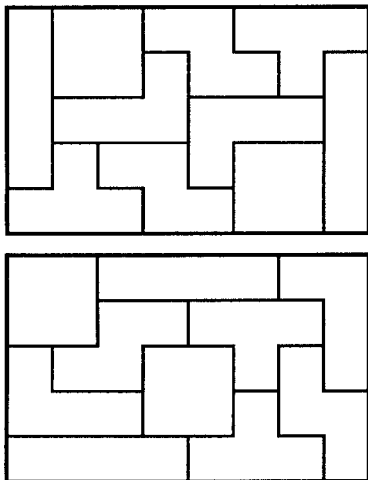


4. 個別に5×8の枠に10枚のピースを敷き詰める方法を考える。

〈枠〉



〈予想される解答例〉



- 理解不足の点などについて、2人の指導者で適宜、個別に助言をする。

- 同じ図形のピース2枚をうまく配置することがポイントとなるが、その点については子どもたちが作業しながら気づくかどうか、観察する。

T 1：全体の児童へ今の活動が終わり次へ進むことを伝える。

T 2：作品と操作用枠の回収をする。



- 児童の取り組みの様子によって、次の課題に取り組む頃合いを計り、スムーズに作業を切り替えられるようにする。

T 1：新しい課題についての説明をする。

このパズルはすべてのピースを1枚ずつ使用することを伝える。

T 2：新しい操作用の枠と糊貼り用の台紙を配布する。

- 一つ完成させるのにかなりの試行錯誤を要することが予想されるので、すぐにはできなくても諦めずに、色々な組み合わせ方を工夫して考えていくように促す。

- 様子によっては、興味付けとしてこの組み合わせ方には783通りあることを知らせる。

T 1：全体の児童へ今日の活動が終わることを伝える。

T 2：作品と操作用枠の回収をする。

5. まとめ

使用した用具を片付け、今日のパズルの感想をまとめる。

- 児童の感想を聞き、本時の課題が狙いを達成できたかどうかの判断材料とする。

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。

数学科学習指導案

9:30～10:30 於:やくも組教室

指導者 渡邊孝典
松崎昭彦

1. クラス名:やくも組(1年生)

男子22名 女子11名 計33名 聖徳式(個人)平均IQ140.0

2. 授業設定の視点:「何で?」に始まる子どもの思考力を引き出す学習指導

3. 授業の題目:たし算ゲーム「先生をたおせ!」～必勝法を考えよう～

4. 題目について

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。

今回は、たし算のゲームをしながら、子どもたちが「なぜ?」の気持ちを持てるように授業を組み立てていく。

ゲームは、2人がお互いに1・2・3・4・5のカードを持ち、交互に出し合っていて合計を12にした方の勝ちというものである。教師と子どもでゲームを行い「何で先生ばかり勝つの?」と疑問を持ち、「先生に勝つにはどうしたらいいだろう?」と思考していくことがポイントとなる。

勝つための仕組みを考え、必勝法にたどり着くまでの子どもの意見を引き出ししながら、それを全体で共有できるように努めていきたい。

また発展として、カードの枚数を変えたり合計の数を変えたりしながら、ゲームの仕組みや必勝法についてより深い思考をすることにも挑戦させていきたい。

5. クラスの実態

小学校という新たな環境で学び始めて、約2ヵ月。様々な経験を通じて、一歩ずつ着実に成長を遂げている。クラス全体として、学習に対する意欲は高く、日々の授業に楽しく取り組むことができている。第1回目の数学の授業において、授業での構えとあわせて、「友達の意見・考えを大切にすること」「まちがいや失敗を恐れずに、どんどん発言すること」の2点をとりわけ意識して、数学の楽しさを感じて欲しいと話した。まだまだ発言のルールを守ることや学習姿勢には、個人差があるものの、積極的に自分の考えをまわりに伝え、それを共有しようとする姿勢は、このクラスの素晴らしい点といえる。本時の授業でも「どうすれば先生に勝てるか」という思いを共有させ、色々な角度から児童の考えを引き出すことが出来るよう、努めていきたい。

児童によっては、ルールを理解するために時間を要することがある。その場合には、2人指導制を活かして個々に対応し、全ての児童がゲームを楽しみつつ、学習内容を深めていくことができる

ようにしていく。

尚, 本クラスのIQ(知能指数)とFQ(知能因子指数)は下記の通りである。

IQ	図形	記号	概念	認知	記憶	拡散思考	集中思考	評価
140.0	146.5	137.7	135.8	139.0	149.9	135.4	134.2	141.5

6. 指導計画(1時間扱い)

たし算ゲーム「先生をたおせ!」～必勝法を考えよう～・・・1時間

7. 本時のねらい

自分なりに必勝法を考察し,「数の分解・合成」を使って,たし算ゲームの仕組みに気づくことができる。

8. 本時の指導過程

ねらい	学 習 活 動	指導の重点及び留意点
<p>指導の重点及び留意点</p> <p>1. ゲームの方法とルールを理解させる。</p> <p>2. ゲームを行い,仕組みを考えさせる。</p> <p>3. どうやったら勝てるか,気づかせる。</p> <p>4. 必勝法をもとに発展課題を考えさせる。</p>	<p>《ゲームのルール》</p> <p>① 二人一組となり対戦する。</p> <p>② 各自が1から5までの数字カードを1枚ずつ持つ。</p> <p>③ じゃんけんで先攻後攻を決め,先攻から1枚ずつ出す。</p> <p>④ 足した答えが12になった方が勝ち。</p> <p>• 教員と対戦する。 「何で先生が勝つの?」</p> <p>• 子ども同士でゲームを行い,必勝法を考える。</p> <p>• 発見した必勝法を発表する。</p> <p>• 「1から6までの数字カードで,足した答えが14になったら勝ち。」の場合での必勝法を考える。</p>	<p>• 「後攻の方が有利じゃない?」 「6がポイントかも?」</p> <p>• 理解できていない児童には,個別に声をかける。</p> <p>• 正解だけでなく,児童の気づき・発想・言葉を活かす。</p> <p>• これまでの学習をもとに,粘り強く考えられるよう,助言や声かけを行う。</p>

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：つばさ組（2年生）

男子23名 女子10名 計33名 聖徳式（個人）平均IQ 149.3

2. 授業設定の視点：様々な形のこまづくりを通し、創造的知能の開発を目指す。

3. 授業の題目：変わった形のこま作り

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である。理科の学習の一側面として、複数の事実の関係を考え、どのようなつながりがあるのか探っていくことがあげられる。実物に触れ、事象や事物のつながりについても考え、探究させていきたい。

本単元では、変わった形のこま作りの活動を通して、こまの重心とこまの回り方の関係を探らせていく。どんな形であってもよく回すためにどのような工夫をすればよいのか、実際にこまを作りながら探らせる。変わったこまの形を選び、こまの軸を通す位置、軸の長さとかまの高さなどを変えていきながら、これらの事柄とかまが回ることとの関連を知らず知らずのうちに探らせていきたい。

重心に関する単元は、2年次の3学期に行っている「おもりで動くおもちゃ」がある。ここでは、俵ころがし、起き上がりこぼし、やじろべえを作る。作りながら、おもりの位置、言い換えれば重心の位置によってそれぞれのおもちゃがどのように動いていくのか、探究していく。こまの学習は、重心の位置を考えていく上でも、この単元の学習の一助となるものとする。

5. クラスの実態

2年次から理科が始まる。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。身近な事象を改めて取り上げてみても、そこに学ぶ喜びを感じているようである。課題に当たっては、自分の考えるところを積極的に述べる子が多い。学年の特徴とも感じるが、他と異なる考えを述べるようなことになっても、そのことをあまり気にすることなく、発言ができる。これは、確かな理解へと導いてくれる大きな力であると感じる。

事象相互の関連に関しては未分化な段階にある。しかし、だからこそ持てる柔軟な思考が授業の中で多く見られる。それは、関連を見つめ直していく上でとっても大切なものであると感じる。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。今回はそのような子供たちの探求していく面を授業の中で生かしていきたいと考えている。

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
149.3	156.2	143.8	147.6	139.4	152.4	151.5	154.7	148.3

6. 指導計画

- (1) こまの作り方を理解する。……………1校時
- (2) 変わった形のこまが回る工夫を考える。……………2校時(本時1校時目)

7. 本時のねらい

変わった形のこまが長く回るためにはどのような工夫をすればよいのか、実際にこまを作りながら探求していく。

8. 本時の指導過程

ねらい	学習活動	指導の重点及び留意点
1. 課題の把握	問題1に個別に取り組む。 課題1 変わった形のこまを作ります。どのような工夫をすればよく回るのでしょうか。	<ul style="list-style-type: none"> ○どのような工夫が考えられるか、一斉で取り上げる。個別の探求のヒントとしたい。 ○1つの形で探究させることを基本とする。探究していく中で形を変えてもよいこととする。 ○こま本体の紙、軸となる棒は十分に用意し、試行錯誤が十分にできるようにする。 ○回っている時間は、2回計測し合計で比べる。
2. 一斉で考える。	課題2 どのようなこまが長く回るのだろうか。	<ul style="list-style-type: none"> ○長く回ったこまを班ごとに1つ出し、その中に共通することがないか探る。 ○軸を通す穴の位置、軸の長さ、こまの固定位置、こまの形について考察していく。
3. 学習のまとめ		<ul style="list-style-type: none"> ○次にこまを作る際にはどのようなこまにすればよいのかまとめしておく。

知能訓練指導案

9：30～10：30 於：みずほ組教室

指導者 地 挽 裕 子
梅 澤 郁 美

1. クラス名：みずほ組（2年生）

男子 22 名 女子 11 名 計 33 名 聖徳式（個人）平均 IQ 148.4

2. 授業設定の視点：ゲームを通して柔軟な思考の開発と育成を目指した学習指導

3. 教 材：言葉作りポーカー

4. 本時刺激される知能因子：記号で転換を評価する（EST）

5. 本時のねらい

与えられた文字を組み合わせてより高い点数をねらって言葉を作る事により、記号で転換を評価する能力を育てる。

6. 教材について

う い つ ほ か と

上の6枚の文字カードから意味のある言葉を作るとしたら、どんなものが思いつくだろうか。『いか』、『いと』、『かいとう』等、たくさんの言葉を思いつく。

6枚全てを活用すると『ほっかいどう』の1語にもなる。次々と言葉を考え出すには、文字数や組み合わせ方を、変化させて考えていく事になるのでこの場合、記号で転換を拡散思考する知能を使う。

本時に取り組む『言葉作りポーカー』は、上記の言葉作りにゲーム的要素を取り入れたことで拡散思考力と同時に評価力も必要になる。ゲームは、ポーカーのルールを模して作った文字数によって得点が定められており、6枚のカードで思いついた言葉の得点の合計で勝敗が決まる。同じ6枚でも組み合わせ方によって、できる言葉の数や文字数が違い、得点が変わってくるのである。

与える文字は『あ』から『ん』の清音のみだが、濁音や半濁音を付けたり、拗音（文字を小さくする）を使う事で言葉を作る可能性が広がる事についてはルールとして確認した上で、児童に柔軟に気付いてほしいと考えている。

場に広げられた札を見て、手札と交換するチャンスは3回ある。限られたチャンスの中で、配られた札のみで言葉作りを工夫するだけでなく、交換しながらより多くの、また高得点の言葉が作れそうなカードはどれなのかを意識して取り組んで欲しい。

「運よく」勝つのではなく、よりよい役をねらって比較判断（評価）することを狙いとして、このルールを設定した。

ゲームを進める際には、手札の1つの組み合わせに捉われずに、いろいろな角度から、言葉作り

を判断しなければならない。時には、いったんできた言葉を崩し、より高得点に結びつくカードと交換するといった柔軟な思考も求められる。

初めは、与えられたカードの中でとにかく言葉を作る、ということに視点が行きがちになることが予想される。しかし、1戦ごとに言葉をグループ内で発表しあって勝負する事を通して、高得点の言葉の要素に気づいたり、逆転に向けての挑戦意欲がかき立てられ、より高い点数をねらった深い思考へと結びついていくことを期待している。

このゲームを通して、考えること、そして問題を解決していく過程の楽しさを味わいつつ、創造的知能を高めていければと思う。

7. クラスの実態と指導の観点

どのような課題に対してもむらなく興味関心があり、2年生らしい構えで話を聞くことができる。集団としても、児童それぞれも反応が素直である。ゲーム形式に対する反応が特によく、楽しみながら考えを深め、切磋琢磨出来る。ルールを守り、楽しく取り組むコミュニケーション能力があり、ほとんどトラブルなくグループごとにゲームを進める力がある。課題によっては、説明の理解が自分なりで全体と異なる進め方になっている児童が点在している場合がある。個別の思考の様子を指導者が机間巡視で丁寧に見て、考え違いしたままに進める事が無いかを、細かく見る必要がある。また、授業には時間一杯向かえるものの、集中力には持続の様子に個人差がある。助言や励ましをばねにして再考していく素直さ、子どもらしさがあるので、言葉掛けの内容にも思考を深めるように工夫を要す。個別の様子をどれだけ見極め、適切に指導できるかが2人指導のポイントとなるクラスである。

《知能構造（クラス平均）のプロフィール》

IQ	図形	記号	概念	認知	記憶	拡散思考	集中思考	評価
148.4	153.9	147.5	143.9	140.4	151.3	144.6	154.3	151.6

本時に刺激する『拡散思考』平均 FQ144.6（知能因子指数）や『記号』平均 FQ147.5（知能因子指数）は、数値の上では得意とはいえないものの、最近の児童の反応の様子から活発な思考の様子が予想される。ゲームといったみんなですくしく取り組める形式を用いる中で様々な言葉を工夫して作り、考える楽しさを味わって欲しいと考えている。

8. 本時の指導過程

教材の内容及び学習活動	指導上の留意点																
<p>1. 導入</p> <ul style="list-style-type: none"> 指導者の話を聞き、本時の内容を理解する。 下の文字カードを提示し組み合わせて言葉を作る。 《文字カード》 <p>う い つ ほ か と</p> <ul style="list-style-type: none"> 作った言葉を発表する。 ゲームのルールを聞き、理解する。 <table border="1" data-bbox="211 826 577 1039"> <thead> <tr> <th colspan="2">得点表</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6文字</td> <td>10点</td> </tr> <tr> <td>5文字</td> <td>8点</td> </tr> <tr> <td>4文字</td> <td>4点</td> </tr> <tr> <td>3文字</td> <td>3点</td> </tr> <tr> <td>2文字</td> <td>2点</td> </tr> </tbody> </table> <p>《得点の出し方》</p> <ul style="list-style-type: none"> 「つかい」(3文字=3点) 「かいとう」(4文字=4点) 「ほっかいどう」(6文字=10点) 「つほ」「ゆうかん」 <p>(2文字(2点)+4文字(4点)=(6点))</p> <table border="1" data-bbox="182 1412 662 1717"> <tbody> <tr> <td>①3人1組で行う。</td> </tr> <tr> <td>②カードを6枚ずつ配り、カード立てに並べる。</td> </tr> <tr> <td>③場札を6枚広げ、残りは山にして中央につんでおく。</td> </tr> <tr> <td>④じゃんけんで順番を決め、勝った人から順番に6枚のカードの中で言葉がで</td> </tr> </tbody> </table>	得点表		6文字	10点	5文字	8点	4文字	4点	3文字	3点	2文字	2点	①3人1組で行う。	②カードを6枚ずつ配り、カード立てに並べる。	③場札を6枚広げ、残りは山にして中央につんでおく。	④じゃんけんで順番を決め、勝った人から順番に6枚のカードの中で言葉がで	<p>《言葉作り》</p> <ul style="list-style-type: none"> T 1：黒板に説明用ゲームカードと得点表を提示し、実際にゲームを進めながらわかり易く説明していく。 T 2：机間巡視をしながら、子どもが説明に集中できているか確認する。 <p>《ゲーム》</p> <ul style="list-style-type: none"> いろいろな角度から文字の組み合わせ方を考えさせていく。 T 1：文字を小さくする、濁点と半濁点をつけることについては児童が気づけるように留意し、ルールとして確認する。 T 1：得点の出し方をしっかりと理解させる。 T 2：期間巡視をしながらルールの理解等ができていのかどうか確認する。 2文字+4文字→6点 6文字→10点のの違いについて確認する。 ゲームの目的をしっかりと理解させる。 T 1・T 2：2人で模擬的にゲームを行いながら、具体的に分かり易く説明する。 ゲームの流れに応じ、どうしたら有利なカードの交換のしかたになるか柔軟に考えられるようにする。
得点表																	
6文字	10点																
5文字	8点																
4文字	4点																
3文字	3点																
2文字	2点																
①3人1組で行う。																	
②カードを6枚ずつ配り、カード立てに並べる。																	
③場札を6枚広げ、残りは山にして中央につんでおく。																	
④じゃんけんで順番を決め、勝った人から順番に6枚のカードの中で言葉がで																	

きるようにカードを交換していく。

※1回につき、1～6枚

⑤場に欲しい札がなければ、1回のみ場札を流して新しく山札をめくって場に広げる。

⑥手札を交換したくなければ、パスできる。

⑦同様にして、次の番の人もカードを交換する。

⑧全員が3回ずつ交換し終わったら手持ちの札を公表しあい、できた言葉の点数を記録用紙に記入していく。

⑨役や言葉の数の合計点にしたがって勝敗を決め、1回戦終了。

⑩何回戦かゲームを重ねていく。

※時間内にゲームが終わらない場合には、時間を区切り、指示後1周したらゲーム終了

2. 展開

- グループに分かれ、ゲームカード、カード立て記録用紙を受け取り、ゲームを進める。

3. まとめ

- 用具の片付けをする。
- どんな言葉ができたか発表しあう。

- 必ず2枚以上のカードを組み合わせて言葉を作らせる。

- 各グループにゲームカード、カード立てを配布してゲームに取り組ませる。

T1：ゲームカードを配布する。

T2：得点表と記録用紙を配布する。

T1・T2：机間巡視をしながらルール of 理解等ができていくかどうか確認し、助言指導する。

- できた言葉は記録用紙に記入させる。

- 高得点の取れた言葉を発表させ、本時の課題のねらいを達成できたかどうかの判断材料とする。

- おわりの挨拶をする。

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。

国語科学習指導案

9：30～10：30 於：あさぎり組教室

指導者 富 永 理香子

1. クラス名：あさぎり組（3年生）
男子18名 女子13名 計31名 聖徳式（個人）平均IQ149.7
2. 授業設定の視点：柔軟な人間関係を創る力を育てる学習指導。
3. 教材：「思い違い」
4. 目標：思い違いに伴う感情，態度の取り方について考える。
5. 教材設定の理由

(1) 指導観・教材観

本校では、3年生は初めてのクラス替えの学年である。他人の事が少しずつ気にかかる年齢にさしかかり、ちょっとした行き違いから喧嘩が始まることも少なくない。やった、やらない。取った、取らない。言った、言わない。唾を飛ばし、涙を流し、お互いに一步も譲らない。友だちに起きたいさかいのことは、事と次第を教員にしっかり話せる児童でも、自分に起きたとなると、自分の言い分をいつまでも主張し続ける状況がある。自分の感じたことや言い分を越えて、自分の言動を受けて相手がどう感じているかまで考えられれば、事態が収拾に向かう可能性が出てくるのであろうが、そこがうまくいかないのである。このような状況にある児童に、授業で本時の様な教材を扱い、いさかいの感情を整理させていくことは、大変有意義なことといえる。もちろん、今日明日のうちに客観の見地からものを言うようになるという訳ではないが、クラスの皆と一緒に考えていく中で、気づいていく部分も多いのである。これが、本校の国語教育の基本姿勢である。（詳しくは、冊子「聖徳の教育」をご覧ください。）

国語科の3年生のカリキュラムには、4月の始めから、対人感情や対人態度を扱ったものが並んでおり、あさぎり組も実践してきた。

まず、「明日は天気だ」という兄弟間のやりとりのお話である。羨ましさからくるからかいを追認し、より明確にした。「ところが」を境に話しは一転する。弟の気持ちがわかり、「しかたがないなあ。」と優しい兄にゆとりがなくなる。状況が変わって、良好だった2人の人間関係が陰悪な雰囲気になった。このままではいられない様子が伝わってくる。客観的立場から見やすい、お話の中のことについて、どのようにして、人間関係が修復されたのかを考えていった。意見を出し合い整理していくうちに、兄の気持ち、弟の気持ちを、もう一つの立場からとらえることができていった。兄をからかった弟が、実は兄のことを思って明日が天気になるようにてるてる坊主を作ってくれていた。そのことがわかったから、兄の心は晴れていくことができたことに気づいていった。

続く「雨と太陽」では、上品ではあるけれども母親の派手な傘をさして学校へ行かねばならなくなった男の子の恥かしさを扱った。恥かしいから急いで学校へ向かうと考える児童と、恥かしいからこそ、目立たないように平然と歩くと考える児童に二分。同じ感情を抱いても、取る行動が人によって違うこともあるのだと知る。ここでは主人公文助の気持ちになって、一つ出来事が起こる度に変化していく恥かしさの度合いを、困った顔のアイコンを書きこんで捉えていった。同じ境遇の仲間を見つけた時、そして恥かしい気持ちを打ち明けあった時に、恥かしさから抜け出せたことに気づいていった。

次の「自転車と本」では、自転車が得意な子どもと読書が上手な2人の子どものそれぞれの立場に立って、感情が人に伝わる時に成立する感情を考えていった。

今まで扱った教材を通して、一対一の対人感情や対人態度についての意識は高まってきたと考えられるので、より日常に近い形の教材に触れることで、実際の日常生活への還元を狙いたいと考えている。

本時に扱う「思い違い」というお話は、それまでの一対一の対人感情や対人態度が複合された形を取る。そのため、ここまでの教材とは違った脚本形式で、『気持ち』をより明確に具体的に、それぞれの立場に立って丁寧に考えていけることを期待している。ある一方ばかりから考えていたのでは見誤ってしまう。字面だけを追っていても正答は得られない。三つの場面からなるお話しの場面ごとに、区切って本文を提示して、一つ一つの言葉と行間を細かく読み取っていききたい。1の場面では、「あつし」と「よしお」の会話から、状況をしっかり押さえていきたい。また、より場面設定のイメージを持たせるために、2人が行ってしまった後の場面絵を描かせる。2の場面（本時）では、6人の登場人物をそれぞれ別の立場・別の人物としてイメージしていけるように、役をあてて音読させる、一つの台詞を取り上げて、読む時の注意書きを考えさせるなどの工夫をしたい。3の場面は、3年生にとっては少し背伸びした内容になる。ここでは、言葉では記されていない、いわば監督のような全体を見る目が必要になる。逆に言えば、いさかいを丸く収める一つの方法を示したこの場面を理解し、日常生活でこうした対人態度を取ることができたら、一段階も二段階も成長したといえるだろう。

あさぎり組がどこまで気づいていくことができるか、とても楽しみに思っている。

(2) 児童観

4月にクラス替えが行われ、新しい顔ぶれになって3ヶ月が経過する。例年何となく前のクラスの枠組みを残したままのことが多いこの時期だが、あさぎり組においては、授業中に見る限り一つのまとまりを見せている。学習に対しても前向きな態度がうかがわれ、4月当初に書かせた自己紹介を兼ねた作文でも、「漢字をたくさん勉強して書けるようになりたい。」「作文をうまく書けるように頑張りたい。」と綴った児童が多く、国語の授業に期待を寄せている様子である。

知能指数の面から見ると、『はたらき』で、「拡散思考」「集中思考」が飛び抜けている。これは、国語に欠かせない“想像力”が豊かで、解法へとじっくり考えることが得意と考えられるので、国語が好きだという児童が少なくないのうなずける。

学習における集中の度合いと気持ちの継続については、まだ未知の部分が多く残されているが、聴くべき時にはしっかり話を聴くという姿勢を崩さないように留意して指導にあたりたい。

【知能構造のプロフィールークラス平均一】

IQ	図形	記号	概念	認知	記憶	拡散思考	集中思考	評価
149.7	158.8	144.6	145.5	146.3	148.6	154.7	161.2	137.6

6. 指導計画

- ① 1の場面の状況把握 1校時
- ② 2の場面の状況把握とそれぞれの立場での感情把握 … 1校時（本時）
- ③ 3の場面の仲直りのきっかけの理解 1校時
- ④ 全体の読み合わせとまとめ 1校時

7. 本時の目標：脚本に書かれた台詞から想像して、それぞれの感情や態度の取り方を考える。

8. 本時の指導過程

ねらい	学 習 活 動	指導の重点及び留意点
(1) 前時の学習の確認をする。	○学習開始の挨拶をする。 ○素読讀本の第三輯を、全員で音読する。 1. 前時の内容（一の場面）を思い出す。	○授業の構えを導く。 ○児童が描いた場面絵をいくつか紹介して、状況を確認する。
(2) 2の場面の状況把握をする。	2. ①各自黙読し、登場人物ごと名前に色分けをする。 ②指名された6人の音読を聴き、状況をイメージする。	○2の場面のプリントの配布。 ○活動を理解して、進めているか確認。 ○あつし・よしお・じろう・みちお・ひさし・みつこの役を指名する。 ○適切な声の大きさとはっきりと声を出す事に注意して音読させる。
(3) じろう・あつし・ひさしの気持ちを考え、いさかいの原因を考える。	3. ①プリントの《 》にそれぞれの気持ちを考えて、思っていることを台詞のようにして書き込む。（個別活動）	○プリントの《 》の解答例 ア. じろう「ほんとだ、結び直してあげよう。」《飛んでいってしまったら、凧の持ち主がかわいそうだ。》

<p>(4) 本時のまとめを行う。</p>	<p>②プリントに書き込んだことをもとに、じろう・あつし・ひさしの気持ちを確認する。</p> <p>③いさかいの原因を考えて発表する。</p> <p>4. いさかいの原因を確認し、仲直りさせる方法があるとするれば、どんな方法があるかを考える。</p> <p>○学習終了の挨拶をする。</p>	<p>イ. あつし「何をするんだ、君たち。」《きっと、風にいたずらしているんだな。》</p> <p>ウ. ひさし「いじわるだな、君は。」《せっかく結んでやったのに、ひどいなあ。》</p> <p>エ. ひさし「あつし君、その本、君のかい。」《そんなにいじわるなことを言うのなら、やり返してやれ。》</p> <p>○自分の考えを短くまとめて発表できているか。</p> <p>○他の意見をきちんと聴いて理解できているか。</p> <p>○じろうの態度をあつしが思い違いをしたことを押さえられるか。</p> <p>○次の授業へ気持ちがつながるようにする。</p>
-----------------------	---	---

9. 評価：「思い違い」に伴う人間感情の交差に気づくことができたか。

地理科学習指導案

9：30～10：30 於：しらさぎ組教室

指導者 久下谷 明

1. クラス名：しらさぎ組（3年生）

男子18名 女子14名 計32名 聖徳式（個人）平均IQ149.3

2. 授業設定の視点：創造的な活動を通して豊かな視点を育てる学習指導

3. 授業の題目：街の写真とその方位をもとに、地図を完成させよう。

4. 題目について

本校では、2年生の学期末に特設（年間10時間）として地理の授業を行ない、地理への興味関心を広げ、そして、3年生から本格的に地理の学習がスタートする。

2年生～4年生前半では、「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、思考させることを目標とし、4年生後半から5年生にかけては、自然環境を広い視野から捉え、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していくことを目標としている。

主な学習内容は下記の通りである。

2年生 「視点の転換（前から見ると・上から見ると）、鳥瞰図の視点（学校から武蔵境までの地図）、空間の連続性（川の絵巻物）」

3年生 「方位、地図記号、地図帳、統計資料、縮図、等高線」

4年生 「地図と地球儀、2万5千分の一地形図、日本の地形・気候・人口」

5年生 「日本の農業・水産業・工業、世界の中の日本」

本時の学習では、地図の中で自分の位置や建物などの位置関係を適切に把握しながら地図を完成させるとともに、完成した地図を利用して色々な道順を考えさせ、豊かな視点を育てることを目的としている。これまでの学習において、「北にまっすぐ進み、1つ目のT字路を左に曲がり、さらに進んでいくとどこに着く？」といった課題や、「南西に進み、突き当たりを北に曲がり、さらに進んで、1つ目のT字路で立ち止まります。そこから、北東方向に見える建物は何？」といった課題に取り組んでいる。このような活動を通して、地図を外から見た視点と、地図の中に入った視点の、2つの視点を使い分けられるように指導してきた。本時は、その発展とまとめの学習として位置付くものである。これまでの学習を活かしながら、楽しく学習を進めていければと考える。

5. クラスの実態

クラス全体として授業に取り組む姿勢が大変よい。90分で授業を行なっているが、集中を切らすことなく、楽しみながら最後まで取り組み、学習内容を深めていくことができている。

本時では、写真や説明文を手掛かりに地図を完成させていく活動を中心に授業を進めていく。課

題によっては、すぐに解決できずに立ち止まってしまう子も出てくるかもしれない。そのような時には、友達同士、互いに助け合い学び合うことで、理解を深めていくようにしていきたい。

尚、本クラスのIQ(知能指数)とFQ(知能因子指数)は下記の通りである。

IQ	図形	記号	概念	認知	記憶	拡散思考	集中思考	評価
149.3	157.8	141.5	148.4	145.1	145.7	152.9	162.0	140.7

6. 指導時間と内容

〈方位と地図〉4月～5月

- ・前後左右による位置の表し方……………1時間
- ・四方位による位置や方向の表し方……4時間
- ・八方位による位置や方向の表し方……5時間

〈地図記号と地図〉5月～6月

- ・地図記号について……………4時間
- ・地図記号と地図の見方……5時間
- ・本時……………1時間

7. 本時のねらい

街の写真とその方位をもとに、地図の中での位置関係を把握し、工夫して地図を完成させる。

8. 本時の指導過程

ねらい	学習活動	指導の重点及び留意点
(1) 止まった状態で、前後左右や東西南北の方向を適切に捉え、建物などを地図に書き入れていくことができる。	(1) 写真を見たり説明文を聞いたりしながら、地図上に建物(お店・施設)などのオリジナル記号を入れていく。	(1) 地図の中に入り込むことができるような場面設定を行なう。地図は基本的には上が北になっていることを確認する。児童に配布するものと同じ地図を黒板に拡大して貼り、全体でわかったことを共有していけるようにする。また、スクリーンには地図完成の手掛かりとなる写真や説明文を映し出す。オリジナルの記号作りのための時間もきちんと確保する。
(2) 動きを伴った状態で、前後左右や東西南北の方向を適切に捉え、道を伸ばしていくことができる。	(2) コマ送りの形で提示される写真を見ながら、道を伸ばしていき、地図を拡げていく。	(2) 自分のいる位置だけでなく、向きにも注意させる。写真だけでは、十分に道のつながりや建物の位置関係をつかめない場合には、説明文を読み、確認を行なう。また、友達と確認し合う時間を設け、説明し合い、学び合う機会をつくる。

数学科学習指導案

9:30～10:30 於:ほくと組教室

指導者 齊 藤 勇

1. クラス名:あけぼの・はくたかA組(5年生)

男子21名 女子12名 計33名 聖徳式(個人)平均IQ188.0

2. 授業設定の視点:一人ひとりの能力に応じて規則性を見つける学習指導

3. 題 目:規則性の応用(ペグゲーム)

4. 題目について

本校では独自のカリキュラムにより、数列の単元を扱う。簡単な数列については1年生から触れるが、本格的には5年生で扱う。初めに等差数列・等比数列について一般項の求め方や数列の和の求め方(等差数列のみ)を学習し、その後階差数列などの応用問題に挑戦させる。さらに次の段階では、子ども達が自ら規則性を発見し、公式化できるように指導していく。

本時は、5年生の時に規則性の発展として、ペグゲームを扱うことにした。ペグゲームとは、白黒同じ数ずつの碁石を入れ替える課題である。「空いているマスには、1個だけずらすことができる。」「隣り合う色の違う石は、1つだけ飛び越すことができる。」という2つのルールに従って、最少回数で碁石を入れ替えなければならない。まず、ルールをきちんと把握して、正確に碁石を移動できることがポイントになる。次に最少回数ということで、自分なりの方針(コツ)のもと動かしていくことが必要となる。

以上のように、試行錯誤を重ねなければならない課題であるが、思考を働かせながら楽しく取り組んでほしいと思う。

5. クラスの実態

男女合わせて32名のクラスである。一斉授業では、男女問わずに挙手が見られる。友達の意見を参考にして、更に考え方を広げられるように指導している。一方個別課題の時は思考速度に幅があるものの、一人ひとりがじっくりと考えながら取り組んでいる。本時で扱うパズル的な要素を含んだ課題には大変興味を示すので、柔軟な思考を生かして最少手順と規則性を発見してくれることに期待している。

本クラスのIQとFQ(知能因子指数)の平均は、以下の通りになっている。本時の授業では「図形」「記号」の領域と「拡散思考」「集中思考」の働きを刺激していく。

IQ	図形	記号	概念	認知	記憶	拡散思考	集中思考	評価
188.0	198.9	186.2	179.2	190.5	196.6	174.8	195.4	182.9

6. 指導計画

規則性の応用…………… 1 校時 (本時)

7. 本時のねらい

碁石の個数を色々と変化させた時、入れ替えに要する最小回数と、動かし方のコツを発見することができる。

8. 本時の指導過程

ね ら い	学 習 活 動	指導の重点及び留意点										
<p>1. 黒板に提示したペグゲームを使いルールを確認させる。</p> <p>2. 碁石の個数を変化させて、手順の最少回数を調べさせる。</p> <p>3. 最少回数を発表させて、その手順を確認させる。</p> <p>4. 動かし方のコツを用いて、碁石の個数が4個の場合の最少回数を求める。</p>	<p>碁石の数が黒白2個ずつの問題を解いていくことにより、ルールを理解する。</p> <p>試行錯誤しながら最少回数を求め、15回であることを発見する。</p> <table border="1" data-bbox="495 884 803 948"> <tr> <td>石の数</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>…</td> </tr> <tr> <td>手順数</td> <td>3</td> <td>8</td> <td>15</td> <td>…</td> </tr> </table> <p>黒板に提示したペグゲームを使いながら、最少手順を発表する。</p> <p>また、動かし方のコツも発表させる。</p> <p>《コツ》</p> <ul style="list-style-type: none"> • 元に戻らない。 • 飛び越し回数をできるだけ多くする。 <p>碁石の個数を4個にした場合の最少回数を予想させる。</p> <p>その後、動かし方のコツを使いながら、最少回数を求め、24回であることを確認する。</p>	石の数	1	2	3	…	手順数	3	8	15	…	<p>ゲーム形式で、興味を持たせる。</p> <p>最少手順ということをし、意識させる。</p> <p>碁石の数は、3個ずつの場合まで調べさせる。</p> <p>友達のを考え方をしっかりと聞くようにさせる。</p> <p>石の数と最小手順数の表を板書する。</p> <p>できた子どもには、碁石が5個以上の場合や、碁石の数(N)と手順数に規則性がないかを考えさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 手順数の増え方 5, 7, 9…《等差数列》 • $(N+1) \times (N+1) - 1$ • $(N+2) \times N$
石の数	1	2	3	…								
手順数	3	8	15	…								

数学科学習指導案

9：30～10：30 於：あさま組教室

指導者 米 持 勇

1. クラス名：あけぼの・はくたかB組（5年生）

男子18名 女子13名 計31名 聖徳式（個人）平均IQ：150.5

2. 授業設定の視点：ゲームを通して創造的知能の開発と育成を目指した指導

3. 授業の題目：ニムの必勝法について考える

4. 題目について

ニムとは、2人で行うレクリエーション数学ゲームのひとつである。代表的なものとして石取りゲームや棒引きゲームのようなものがある。一定のルールを設けて、交互に石や棒を取り合ながら、最後を取らされた方が負けになるというものである。今回行う棒引きゲームもいたってシンプルなルールであるが、引き分けというものがなく、子どもたちは対戦していく中で、どんな必勝法が存在するのかどうか、興味が湧く題材である。本校の児童はゲームが好きな児童が多く、対戦を通して、きまりや法則を見つけていくことができる。どちらかというゲームの中でも運まかせのものよりも、やりこむほど奥深い作戦があり、勝つために思考力を必要とするようなゲームにより興味を示す傾向がある。本時はいくつかのニムを紹介しながら、実際に対戦を通して、その中で何か法則を見つけ自分なりの必勝法を見出せるかが見所となる。

5. クラスの実態

全体的にはしっかりと考え、落ち着いて学習に取り組める児童が多い。数学に対してやや苦手意識を持っている児童もいるが、向上心が強く大変熱心に取り組んでいる。普段の授業では一人一人が自分のペースでじっくり取り組めるよう工夫しながら、課題にはあきらめずに取り組んでいく態度を身に付けさせるようにしている。高学年になると自信がないと手をあげない傾向が見られるが、本クラスはどちらかという既成概念にとらわれずに色々な角度から意見を持てる児童が多い。今回の授業においても一人一人が自らの考え方で何かしらの法則やきまりについて見出していければと思う。なお、本クラスのIQとFQ（知能因子指数）の平均は次のとおりである。

IQ	図形	記号	概念	認知	記憶	拡散思考	集中思考	評価
150.5	161.9	139.0	150.6	152.3	155.8	144.9	154.5	145.2

6. 指導計画

規則性の発展（本時）…………… 1時間（本時）

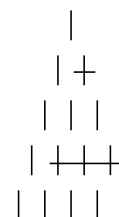
7. 本時のねらい ニムを実際に対戦しながらきまりや法則を発見し必勝法について考察する。

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. ニムの紹介と必勝法が存在することを理解する。 2. 棒消しゲームについて考える。 3. まとめを行う。	○いくつかの簡単なニムを導入として扱う。 ○「棒消しゲーム」を対戦しながら必勝法について考える。 ○意見を出し合い、まとめをする。	○一斉に対戦を行いながら気が付くところを発表していく。 ○必勝法について相談し合い実際に対戦して確かめ合う。 ○先攻、後攻について有利不利についても同時に考える。 ○お互いの意見を検証し合う。

棒消しゲーム

5段に合計15本の棒が並んでおり、これが先手と後手が交互に棒を横棒で消していく。他の段まで同時に消すことはできず、また同じ段でとなり合う棒なら何本でも消せるが、飛び越えて消すことはできない。最後の一本を消した人が負けとなる。



英語科学習指導案

9:30～10:30 於：つばさ組教室

指導者 藤 石 勝 巳

1. クラス名：のぞみA組(6年生)

男子 8名 女子 8名 計16名 聖徳式(個人)平均IQ 174.9

2. 授業設定の視点：一人ひとりの個性や興味・関心，能力に応じた英語学習

英語の学習を通して，一人ひとりの興味や関心を引き出せればと考えている。そのため英語の練習だけではなくテーマを通して世界を知り学んでいけるように心がけている。また一人ひとりの個性や能力に対応するため，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：“Which would you rather be?”(世界遺産をテーマに，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。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「Which would you rather be?」である。

アメリカのフォークシンガー Simon & Garfunkel の歌う「コンドルは飛んでいく」という曲に「I'd rather be a sparrow than a snail」「カタツムリになるならスズメになりたい。」という歌詞がある。その歌から広げ，自分が何か動物になるならどの動物になりたいのかを16匹の動物を通して英語の表現を練習する。また世界遺産の場所をテキストで取り上げ，二者選択の中でどちらになりたいかを考えさせ，同時に過去分詞形の表現(～したことがある。)を自然な形で学ばせていきたい。

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。

Aクラスでの2年目となるクラスである。一人ひとりの能力が高く、語学学習に大切なこつこつと取り組む子が多い。ただ年齢のせいもあるが声が出し切れない子もいるので、発音なども注意しながらしっかりと声を出させていきたい。

6. 目 標

- ① 動物の特徴を表す表現を身につける。
- ② [oa], [ui], [ey], [ie]の音の入った単語が読める。
- ③ 世界遺産のテキストを通して過去分詞形を含む表現(～したことがある)に慣れる。
- 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 日付等をノートに書く 3 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
音と文字との関係の練習	4 [oa], [ui], [ey], [ie]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
テキストの表現を学ぶ	5 テキストの表現を中心に「～したことがある。」という表現を練習する。	<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
動物の表現の練習	6 動物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"> • 正確に発音できているか
まとめ	7 あいさつ	

英語科学習指導案

9:30～10:30 於：のぞみ組教室

指導者 アダム・イスフェンディヤー
渡辺泰介

1. クラス名：のぞみB組(6年生)

男子 12名 女子 2名 計14名 聖徳式(個人)平均IQ 161.7

(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,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,その特性を生かして,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：世界遺産を通じて,英語の表現を学ぶ

4. 題目について

6年生1学期後半は,いくつかの世界遺産を取り上げ,主に「そこに行ってみよう」「そこでこんなことがしたい」というフレーズの定着を図る。高学年として,地理的なことや歴史的なことに興味幅が広がっている児童が多く,今回のテーマでも,提示したフレーズ以外にも主体的な発話が多く見られている。自分の興味から発展してさらに難しい表現を学ぼうという意欲が現れている。

5. クラスの実態

このクラスは,男子12名に対して女子が2名と少々アンバランスだが,授業中はそれを感じることは少ない。英語の授業に対しては意欲的な子が多く,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,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,学習したフレーズを使っ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りようとする姿勢が現れている。

Lesson Plan 6th Grade english class 16/06/12

Warm up and Song

Hello Goodbye

Structure Review

I would like to go to...and see

Nuts game

The students are put into 3 teams

Students race to put 5 nuts into a bowl with chopsticks

The fastest has to turn round and read out what is on the board, earning 1 point

Speech demonstration

3 - 4 students will demonstrate their speech

Hangman - Place names

Split the class into 3 teams

Each team has a tree with 5 apples

Blank spaces are drawn on the board and in turns, teams guess which letters go in the spaces

If the team chooses a correct letter, the team receives one apple

If the team guess wrong they lose one apple

When the team gets 10 apples, or guesses a word, they receive one point

If they get 10 points, they receive 5 new apples (starting again)

If the team loses all their apples, they lose one point and receive 5 new apples

歴史科学習指導案

9：30～10：30 於：はやて組教室

指導者 板橋裕之

1. クラス名：はやて組（6年生）

男子23名 女子9名 計32名 聖徳式（個人）平均IQ173.6

2. 授業設定の視点：

家康によって開かれた江戸幕府は、その後260余年にわたり続くことになるが、その政治の仕組みの基礎は、二代将軍秀忠に続く家光によってほぼ完成されたといえる。そこで、三代将軍家光の生い立ちも踏まえ彼の性格や考え方といった背景をおさえながら、彼の行った大名統制をはじめとする幕府の基礎作りを理解する。

3. 主 題：日本通史「生まれながらの将軍『徳川家光』と大名統制」

4. 主題について：

本校において3年生の段階から行っている歴史授業は、長年にわたる本校児童の歴史的思考力とといったものを調査・研究・授業実践を通し、系統的、体系的に組み立ててきたものである。

6年生に焦点を当てるならば、授業の視点は以下のような四つの学習能力に分類し設定されている。

6年次における四つの学習能力とその内容

資料活用能力

問題意識にあった資料を探し、問題解決の手段として使うことが出来る

創造的思考力

学習目標に結びつく課題を自分で見つけて学習を発展することが出来る

論理的思考力

できごとの因果関係を考えながら、問題解決に迫ることが出来る

客観的思考力

歴史上の人物の一生を現代社会とは違う時間差を押さえた生活として考えることが出来る

そこでの指導のねらいは、各時代の特徴をつかむことを中心にした日本歴史の全体像をつかむことであり、それを歴史上の人物の働きを通して把握させることである。それは、単に知識を詰め込むといったことではなく大きく捉えるならば、過去の様々な人々の行動を知ることを通して「人間とは何か」「社会の発展とは何か」「社会はどう発展していくべきか」といった自らを見つめ、未来を見つめる目を養うものでもあるといえる。

ところで、本校では6年生の学習に至るまでに、「昔話」「人物伝」と子ども達の発達段階を踏ま

え、興味関心に合わせ授業を設定してきているが、「昔話」で養ってきた歴史的概念といったものや、「人物伝」で養ってきた人物の物の見方・考え方を見る視点が日本通史の授業で生きてくるのである。

今回、主題として設定されている「生まれながらの将軍『徳川家光』と大名統制」も当然そうした視点で授業が展開されることになる。

家康は秀吉の死後に関ヶ原の戦いで勝利をおさめると、天下人となって江戸幕府を開き、その二年後には将軍職を三男の秀忠に譲ることになる。（このことに関しては、すでに本校の子ども達は、4年生時の幼少期を中心とした人物伝「徳川家康」において、ある程度おさえている。）それは、「自分の後には徳川家が代々将軍職を継ぐ」といったことを天下に示すためのものであった。裏を返せば、未だ徳川の地位と力は不安定なものであり、全国の大名をどう治めるか苦心している現れでもあった。そうした状況の中で二十歳という若さで将軍の職に就いたのが三代家光であった。

父秀忠の「幕府の基礎は、まだ十分とは言えない。さまざまな法令や幕府の仕組みも確かなものとはいえない。自分が死んだら、これまでのものを遠慮なく改めて、徳川の天下を固めて欲しい。それが孝行というものだ」という遺言にもあるように、家光が将軍についた当時はまだまだ不安定な政権であり、それを確かなものにするために大胆な方策をとった人物である。それをなしとげることが出来たのは、一つには彼の激しい気性であり、同時に祖父、父とは異なり生まれながらの将軍、つまり誰に遠慮することなく政治を進めていく立場にいたからであろう。また、彼の乳母であるお福（後の春日局）の存在や、秀忠とその妻であるお江に溺愛された弟の国松（後の忠長）の存在は、彼の生き方や考え方に大きな影響を与えた事としておさえておかななくてはならないことであろう。授業では、彼の生い立ちを背景としながら、二十歳で将軍となり諸大名を江戸城に集め「生まれながらの将軍」の話をした事例や、参勤交代に象徴されるような大名統制といった一連の取り組みを取り上げ、ねらいに迫りたいと考えている。

5. クラスの実態：

本校の児童は、最初にもふれているように4・5年生における「人物伝」の学習を通し、ある程度人物の生い立ちや行動を追う中で歴史を学ぶ視点が養われてきている学年であり、同時に、様々な事象を単に知識として理解するだけでなく各場面を自分なりにイメージすることにより、歴史的背景も押さえる事が出来つつある児童でもある。特にそこで生かされてくるのが、三年生から養ってきた想像力、つまり歴史的概念形成といった視点であり、先にもふれた四・五年で学習してきた人物の一生を追いながらその人物の生き方・考え方に迫る視点である。そうした「昔話」や「人物伝」の学習がどう日本史の学習に反映されてくるのか、授業者としても期待したいところである。

6. 目 標：

三代将軍家光の行動を追う中、大名を統制し江戸幕府の基礎を確立してきた事に気づく

7. 指導計画：3時間扱い

1. 「関ヶ原の戦い」と家康の願い
2. 家光の生い立ち

3. 江戸城における「生まれながらの将軍」の話

大名統制（武家諸法度—参勤交代）

8. 本時のねらい

江戸城に諸大名を集めての「生まれながらの将軍」の話や参勤交代などの大名統制を学ぶ中で、江戸幕府の基礎を確立してきた事に気づく

9. 本時の授業展開

指導過程	児童の学習内容	指導上の留意点
<p>1. 復習</p> <p>2. 江戸城での家光の話を見聞に聞かせる中で、その性格と江戸幕府の基礎を固めようとしている状況を把握する。</p> <p>3. 武家諸法度を読ませ、感想を出し合う中、大名統制に結びつくことに気づかせる。</p> <p>武家諸法度の中の「参勤交代」が何故大名統制にとって効果的であったのかを考えさせる。</p>	<p>家康の願いは何であったのかを思い起こす。</p> <p>外様大名役をその場で数名選び、実際に家光役となって語る教師の話を受け、家光が去った後に、それぞれの外様大名がどのようにその話を受け取り考えたかを自由に言い合う。</p> <p>その後、「生まれながらの将軍である」と言い切った背景を考えあう。</p> <p>大名を従わせる方法としてどんなことが考えられるか自由に発表する。</p> <p>教師が提示する「武家諸法度」（家光が修正したもの）を読みその感想を言い合う。</p> <p>一年ごとに江戸に参勤すること、妻子は江戸に住むこと等が幕府にとってどんな意味があるのかを考えあう。</p>	<p>基礎がまだ不安定であることを感じとらせ、本時に生かせるようにする。</p> <p>経験豊かな大名、遙かに年上の大名を前にして「生まれながらの将軍である」と言いきった家光の性格や幼少期の環境や影響なども踏まえて幕府の基礎固めをしつつあることに気づかせる。</p> <p>大名統制の中の「改易・減封・転封」による統制に関しては「大名は鉢植えの木」の話と関連させて簡単に終えるのみとする。武家諸法度が大名統制に結びつくといったことが何となく感じ取れればここではよしとする。</p> <p>自らの立場に置き換えて考えさせる。</p>

はやて組(6年生)

<p>大名行列の苦勞を知る中で、更に上記の内容を理解させる。</p> <p>4. まとめ</p>	<p>大名行列の絵からどんなことを知ることが出来るのかを言い合う。</p> <p>教師の話す「大名行列の苦勞話」から統制の意味を再度考える。</p> <p>本時のねらいを教師の話を聞きながら整理する。</p>	<p>一般的に持っていた大名行列のイメージと実際に違いを感じ取れるようにさせる。</p> <p>江戸城にける家光の話を再度思い出させ、その言葉のもつ意味を今一度確認できるようにさせる。</p>
--	--	--

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
4年生 合 唱
3. 研 究 発 表 「創造的知能の育成
～豊かな視点を育てる（数学・地理の授業実践から）～」
数学科主任 細沼 克吉

平成24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できるわけで、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) 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。
- (2) 『聖徳式知能検査法』の実施結果を分析し、改訂に取り組む。
- (3) 個性と能力に応じた指導の充実。
- (4) 授業での実践を通しての研究を継続的にまとめ、次の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き、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、このような姿勢を子どもたちが獲得していくためにも、そこに至るための学習の充実を更に促していく必要がある。

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) 小学校での英語教育の評価方法を考えるとき、ペーパーテストだけでは測れないものが多い。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ませる。
- (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（2・3年生対象）◇川原の草花の観察・スケッチ …… 10月13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 …… 1月18日（3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13日（2学期）
 - e. 上流域の観察（4年生対象） …… 地震のため中止（1学期）
 - f. 金環日食の観望会（全学年対象）◇金環日食の観望 …… 5月21日（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んでいる。

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 …… 9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、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きました。4年生から6年生まで、48名の歴史好きが参加しました。今年度は、戦国の山城・八王子城跡を歩くことを予定しています。

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います。

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)」〈原作アンゼルセン〉
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

□ 第43回 (2011年)

主 題：英才教育の追究

創造的知能の開発と育成 (XVI)

個性と能力差に応じた複数指導 (X)

○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 創造的知能の育成

～幼稚園の知能あそびから小学校の授業へ～

知 能 訓 練 科 砂 廣 芳 子

研 究 同 人

(平成24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 渡 辺 由美子 (リトミックあそび・知能あそび)

〃 永 坂 圭 子 (造形あそび・体育あそび)

〃 荒 井 明 子 (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 中 担 任 園 山 恵理子 (造形あそび・リトミックあそび)

〃 磯 沼 美 紀 (体育あそび・知能あそび)

〃 高 井 正 恵 (リトミックあそび・造形あそび)

年 長 担 任 飯 濱 久美子 (リトミックあそび・造形あそび)

〃 大 下 真由美 (知能あそび・体育あそび)

〃 神 山 祐 希 (リトミックあそび・造形あそび)

専 科

専 任 教 諭 佐 藤 憲 夫 (体育あそび)

〃 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)

〃 松 浦 雅 美 (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)

〃 水野カサンドラ (英語あそび)

[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

あずさ組 (1年生)	川 上 貴 (数学・体育・美術)
〃	内 藤 茂 (国語・歴史)
やくも組 (1年生)	由 里 敏 夫 (国語・歴史)
〃	渡 邊 孝 典 (数学・知能訓練・美術)
つばさ組 (2年生)	三 輪 広 明 (理科・数学)
〃	明 石 このみ (国語・英語・ゲーム・工作)
みずほ組 (2年生)	渡 辺 泰 介 (国語・英語・ゲーム・工作)
〃	千 葉 安 弥 子 (数学・家庭)
あさぎり組 (3年生)	細 沼 克 吉 (数学・地理・歴史)
しらさぎ組 (3年生)	川 口 涼 子 (国語)
3年学年担任	藤 石 勝 巳 (英語・知能訓練)
あさま組 (4年生)	大河内 浩 樹 (理科)
はくと組 (4年生)	古 賀 有 史 (音楽・英語・数学)
4年学年担任	中 野 恵 子 (数学・知能訓練)
あけぼの組 (5年生)	米 持 勇 (理科・数学)
はくたか組 (5年生)	齊 藤 勇 (数学・地理)
5年学年担任	草 野 修 三 (国語・地理)
のぞみ組 (6年生)	久下谷 明 (数学・地理)
はやて組 (6年生)	板 橋 裕 之 (国語・歴史・体育)
6年学年担任	松 崎 昭 彦 (地理・数学・歴史)

専 科

専任教諭	佐 藤 憲 夫 (体育)
〃	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	吉 村 厚 子 (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)
〃	三 品 亜 美 (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 簀 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 44 回 公開研究発表会要項

発 行 日 平成 24 年 6 月 16 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

©2012 (800)

