

これからの新しい知能教育をめざす



「You can do it あそび」

2016.5

研究会報告

東京の江戸川区にある松本幼稚園で、知能教育の指導者の教育力・指導技術を学ぶ研究会が、今年も開かれました。生き生きとした輝きの目のあふれる授業をするには、教師の指導力を高めることが大切です。そのための方法として3つ考えられます。

- ①いろいろな人の話をよく聞く事。
- ②他の人の授業を機会あるごとに、たくさん観る事。
- ③恐れることなく、自分の授業を他の人に観てもらう事。

そのような研究会の模様を、時系列で報告しましょう。

※平成28年5月21日(土) 9:00 快晴

参加の先生方が授業をじっくり参観できるように、特別百合組だけの登園。(一クラスだけの登・降園は大変難儀な事です) しかも休日の土曜。園の職員方や父母の協力を得て、年長児34名の出席で始まりました。

使用教材は研究所の都合により、お知らせでは「動物のかくれんぼ」となっていたのですが、来年度以降に予定される教材に変更して行われました。

※授業研究「9個のさいころ遊び」10:00～指導和田

<ねらい>自分でドットカードを9個のさいころに貼り、そのさいころを使って、課題と同じ模様を箱の中に完成させるという“図形の体系を集中思考する”知能因子を刺激する教材でした。さいころの課題は、古くから知能テストにもあります。本時は数ではなく同じ形にする遊びでした。授業展開については、最後に代表的な感想文を掲載してありますので、どのような感じの授業だったか、温かな心?で推測してください。

※「接し方の心理学」11:00～講義 大野副園長

教師と子どもの接し方=接するという事は軋れきと摩擦(コンフリクト)が必ず存在する。その対応モードには、A・B・C・D・Eの5つのパターンがある。

A(全開) パターン—私が正しいから全て私の言う事を



「くるくる紐通し」で遊ぶ



「8枚の板」で遊ぶ

- 聞きなさいという、勝者と敗者がいる即決パターン。
- B(コラボレーティングモード) 一納得するまで相手に寄り添う。じっくり話して聞かせる時間のかかるパターン。
- C(コンプロマイジングモード) 妥協する。両方勝者であり、敗者でもある。もう1つ買って分けるパターン。
- D(アポライジングモード) 両者負け。逃げる。もうこの問題は後にしましょう、というパターン。
- E(アコモレイティングモード) 自分が負け相手の勝つパターン。
- 今自分がどこにいるのか考えるだけでも、指導に役に立つでしょう。心理学だけでなく、教育学、哲学にも通じる講義でした。

※「天秤ばかり」の教材のねらい 13:00～和田

比べる・評価判定するには、一定の基準が必要です。長い-短い、高い-低い、重い-軽い、という比較。数学的には1が基準です。それを工作で確認できるようにした「天秤ばかり遊び」教材。参加者全員、実際にその教材を作って遊びました。

<授業の感想文>子どもたちが教材に対して、大変興味を持って集中して取り組んでいる姿が多く見られ、子どもたちの引き込み方が凄いなと感じました。普段の授業でもあの様に子どもたちが教材に引き込まれていく様な授業が出来るように声掛けをもっと工夫したいと思いました。

※ 毎年知能工作の研究会を快く開催してくださる大野園長先生に、この場をお借りして心から感謝を述べます。

本年も本当にありがとうございました。そして、来年も・・・😊😊😊 文責 知能工作研究所 和田