

2025年6月 中2以下保護者会

先細りではなく、
あと伸びする子の特徴
5選～6選

進学塾寺子屋本楽寺

大前提① 保護者や指導者「経験の罫」

教育の難しさ＝慣性の法則

①お家の方の経験 $n=1$

②塾の理屈 $n=1 + \text{今までの指導人数} + \text{理論}$

③他者と比較する(保護者・指導者の経験も)

保護者・子ども・学校・塾の相乗効果を楽しむ

大前提② スマホ・タブレット・ゲーム

- ・SNS、動画、ゲームでの使用3時間オーバー
- ・脳の発達に影響
- ・認知機能に影響、抑うつ症状

⇒ 寝室・勉強部屋に持ち込ませない

⇒ スマホ等を置く場所を作る

⇒ 相手に使わない時間を知らせる

⇒ 保護者がスマホに振り回されない生活を

大前提③ 「賢い」とはどういうことか

見える学力＝得点力 知識・技能・思考力

見える学力＝認知能力＝IQ

①言語理解 ②視空間 ③流動性推理

④ワーキングメモリー ④処理速度

見えない学力＝非認知能力＝GRIT(グリット)

興味の一貫性、努力の粘り強さ

→

→

幼児・低学年であると伸びる子

①遅刻・欠席がない

幼児・低学年であると伸びる子

②素直な子

幼児・低学年であると伸びる子

③好奇心旺盛な子

幼児・低学年であると伸びる子

④勝つために行動する子

幼児・低学年であると伸びる子

⑤話を聞くことができる子

幼児・低学年・高学年に共通すること

- ①楽しく学べる家庭環境
- ②自分のことは自分で。スケジュール管理
- ③当事者意識 自分で選ぶ・ストーリー
- ④夢中になるもの
- ⑤寺子屋の復習を、家で遊んでいるか

補足 効率と無駄は車の両輪

無駄に見えて、科学的に立証されている行動

- ・年中行事を知っている 教養・生活の切れ目
- ・親子の無駄な会話 ⇔ タスク管理・マネジメント
- ・ぼーっとする時間がある 記憶の整理
- ・自由な遊びの時間 創造力・問題解決力
- ・身体を動かす時間 記憶力・ワーキングメモリ
- ・自分で考える時間 自己意識と自信
⇔ 切り替え負荷・振り返り不足

高学年・中1中2であると伸びる子

①長期(3か月以上)の計画が立てられる子

高学年・中1中2であると伸びる子

②勉強が習慣化している子

高学年・中1中2であると伸びる子

③指示の理由を考える子

高学年・中1中2であると伸びる子

④集団授業で、話が聞ける子

高学年・中1中2であると伸びる子

⑤習った内容を深められる子、調べられる子

授業を振り返る → しっかり身に付ける、その次のステップ

注意事項：あくまで輪郭です。