

# 2026年1月 中2以下保護者会

- ①6月のまとめ
- ②寺子屋学力テスト状況
- ③事例としての寺子屋OB
- ④新年度の変更点

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」とはということか

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

→ 学ぶことが楽しい家庭環境

→ 知ることが楽しい＝調べる力

# 幼児・低学年であると伸びる子

- ①遅刻・欠席がない
- ②素直な子 →感情や考え・他人の考えを受容
- ③好奇心旺盛な子 →遊びや体験・親子のやり取り
- ④勝つために行動する子 →負けたら工夫・練習
- ⑤話が聞くことができる子 →リアクション・計画

# 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 →頭を使っているか
- 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
- ②勉強が習慣化している子
- ③指示の理由を考える子
- ④集団授業で、話を聞ける子
- ⑤習った内容を深められる子、調べられる子

# 寺子屋本楽寺、学力テスト状況

学年	平均得点	平均偏差値
低学年・小4A (2科目)	176(88%)	60
小5・小6A (4科目)	265(66%)	55
小5・小6B	271(68%)	57
中1	416(83%)	63
中2	457(91%)	70
中3	457(91%)	68

# 学力テストの目安

- ①低学年 → 結果より過程
  - ②小4A～小6A → 中学校で+1割取れる
  - ③小4B～小6B → 6割程度で金附中上位  
公立中10番内
- ※小学生は直しと、範囲チェック癖を
- ④中1～中2 → 学校のテストで+1割
  - ⑤中3 → 基礎力判定テスト

# 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
- ②勉強が習慣化している子
- ③指示の理由を考える子
- ④集団授業で、話を聞ける子
- ⑤習った内容を深められる子、調べられる子