



[STEAM教育]
思考力入試

2025
ガイドブック



聖学院 中学校
高等学校

聖学院の「思考力」

1

「学力の3要素」とされる前から 課題解決能力を重視

2020年教育改革では思考力を含む課題解決能力、いわゆる「学力の3要素」がポイントとなり、ここ数年「思考力・判断力・表現力」「主体性・多様性・協働性」という言葉がよく聞かれるようになりました。本校の思考力は「学力の3要素」の中の思考力ではなく、「**学力の3要素**」全てを網羅し育てていくプログラムです。聖学院は2013年度から「思考力入試」を開始。**早くから課題解決能力を重要視**し、育て方、入試方式などの経験と実績を蓄積してきました。

●思考力入試の変遷

2013年度	思考力入試スタート
2015年度	出願者増加
2016年度	思考力入試2種に増加。受験者増加 採点担当(6名)
2017年度	思考力採点委員会(16名) 受験者大幅増加
2018年度	難関思考力入試スタート 思考力入試3種に増加
2020年度	高校思考力入試スタート 思考力採点委員会(35名)
2022年度	難関思考力入試を改変し グローバル思考力特待入試をスタート
2023年度	M型思考力入試を改名 デザイン思考力入試をスタート

2

レゴ® シリアスプレイ® チーム

レゴ®シリアスプレイ®とは、**教育理論「コンストラクショニズム」に基づいた、レゴ®ブロックを用いたワークショップ**です。頭の中にある言語化しにくいイメージを、一旦レゴ®ブロックに置き換えることで具体化し、自分でも理解を深め、また他の人と共有しやすくします。加えて「手は第二の脳」とも言われ、手を動かすことで脳が活性化され、新しい気づきや論理的思考が生まれやすくなります。**NASAやGoogleを始めとした企業でも導入**されているワークショップです。

聖学院には**レゴ®シリアスプレイ®の研修を受けた教員が9名**いて、思考力を培うため授業や研修を組み立て、思考力入試の問題作成や採点にあたっています。



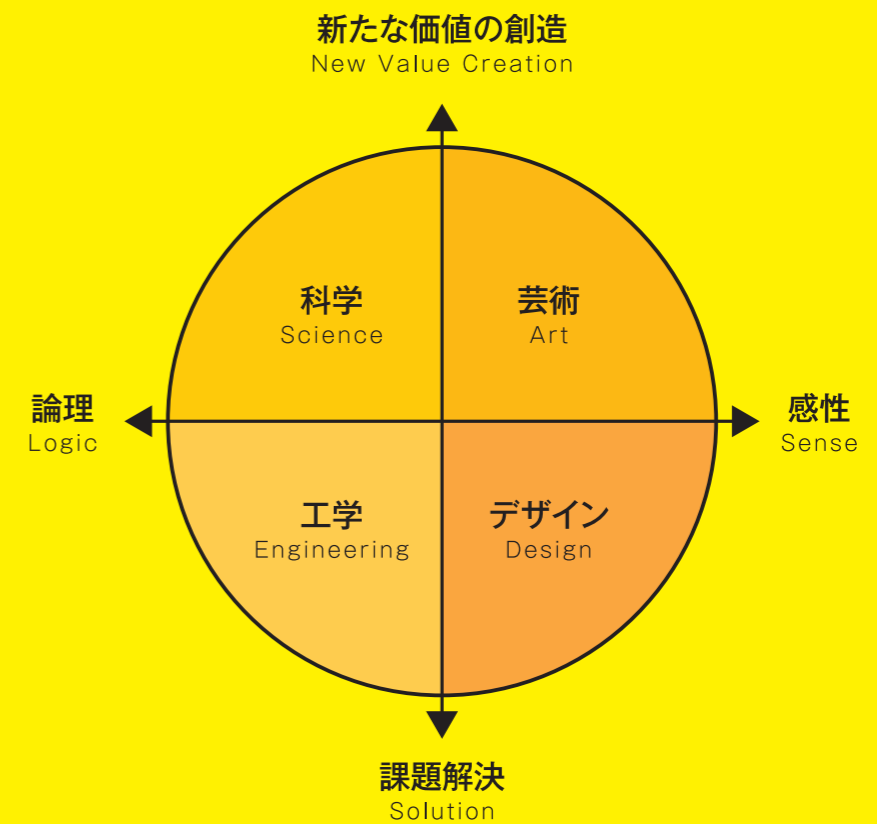
3

「思考力」のコンセプト

本校の「思考力」の**根本にはSTEAM教育**があります。現実の課題を解決する情報処理能力、科学的思考や今までにないものを見つけ出す感性と創造力。それらを育てるためのSTEAM教育に、スタンフォード大学の「d.school」が提唱するデザイン思考、マサチューセッツ工科大学メディアラボのNeri Oxman准教授が提唱したKrebs Cycle of Creativityを組み合わせ、さらにレゴ®シリアスプレイ®, SDGsの観点などを加えて作り出されたのが「思考力」です。

点数で客観的な成果が見える教科と違い、「学力の3要素」や「思考力」というと明確な教育メソッドがイメージしにくいかもしれません。しかし世界では、社会で現実にかかる課題とその解決能力に関して広く研究が行われています。**今や「学力の3要素」や「思考力」の育成は、形ある教育法**となりつつあり、聖学院でも**世界の研究成果を取り入れています**。

「思考力」の育成を通じ、教科の**点数だけでは見えてこない一人ひとりの特徴を伸ばし、世界で活躍できる人財を育成**していく。それが聖学院の「思考力」です。



思考力入試の概要

1

評価体制

「学力の3要素」の評価の方法が議論されることがあります。聖学院には**明確な指標とメソッドがあり、客観性をもって評価**しています。

何に着眼して評価するかを定義した「情報の読み取り」「課題発見力」「論理性」などの項目があり、それぞれに「情報を1つ抽出できている」「複数抽出できている」など5段階の評価基準が設けられています。これをルーブリックといい、その中から評価項目を試験ごとにピックアップして問題を作成します。受験生がそれぞれの項目においてどこまでできていたのか、この**解答用紙とルーブリック表を照らし合わせて採点**します。また採点は教員が**受験生1人あたり5名以上で評価**します。このため1人の採点官によって解答の解釈が偏ることもなく客観かつ公平な審査が行えます。

●ルーブリック例

	評価項目	評価段階				
INPUT	情報の読み取り・聞き取り	1	2	3	4	5
	人の話を聞く姿勢	1	2	3	4	5
	教養・知識活用	1	2	3	4	5
THINKING 協働性	課題発見力・探究度	1	2	3	4	5
	発想・創造力	1	2	3	4	5
	論理性	1	2	3	4	5
	粘り強い思考	1	2	3	4	5
OUTPUT リフレクション	協働性・他者理解	1	2	3	4	5
	言語表現(作文)	1	2	3	4	5
	ブロック・非言語表現	1	2	3	4	5
	振り返る力・客観性	1	2	3	4	5

●評価段階と評価基準例【情報の読み取り・聞き取り】

評価段階	評価基準
1	情報を1つは抽出できている
2	情報を複数抽出できている
3	複数抽出できた情報を比較・分類できる
4	複数抽出できた情報を比較・分類し、統合的に解釈することができる
5	述べられた理由や根拠に適切な具体例や体験が盛り込まれており、説得力のある説明ができています

2

思考力入試はこんな方にオススメです！

- 色々なことに興味がある・疑問をもつ
- 教えられた答えより自分で答えを見つけるのが好き
- 作文が好き
- 何かを作るのが好き
- 目標に向かってあきらめず試行錯誤する
- 遊びでもこだわりがある
- 何かに没頭できる
- 教科中心の入試では緊張して実力が発揮しにくい
- 発想が独自で面白い

3

入試対策

※「思考力セミナー」の実施については裏表紙の学校説明会をご確認ください。

- 本校の学校説明会で行う**思考力セミナー***(ワークショップ型授業)に参加すると模擬体験ができます。
- 勉強以外でも、気になることを自分で調べて考えを文章にすると発想力や表現力がつきます。
- 絵や工作などの作品の、色・形の説明をすると考えながら作る習慣がつきます。
- 思考力入試の過去問題は本校HPでご覧いただけます。

2025年度思考力入試 日程

※すべてインターネット出願(本校HPのバナーよりアクセスしてください)※出願事前入力 2024年12月20日(金)9:00~開始

	ものづくり思考力入試	デザイン思考力入試	グローバル思考力特待入試
試験日	2月1日(土) 午後	2月2日(日) 午後	2月4日(火) 午前
出願期間	1月10日(金) 9:00 ↓ 1月31日(金) 18:00	1月10日(金) 9:00 ↓ 2月1日(土) 23:59	1月10日(金) 9:00 ↓ 2月3日(月) 23:59
試験科目	思考力+協働振り返り		思考力+協働振り返り+面接
募集人員	15名	10名	5名
合格発表	HP 翌日 8:00~	HP 当日 22:30~	HP 当日 18:00~
合格判定	Advanced/Regular		特待生/Advanced/Regular
入学金支払期限	2月10日(月) 12:00まで		

	ものづくり思考力入試	デザイン思考力入試	グローバル思考力特待入試
試験時間	集合時間 ~14:30		集合時間 ~8:00
	1時間目	思考力 15:00~16:20 (80分)	思考力 8:30~9:50 (80分)
	2時間目	協働振り返り 16:30~17:00 (30分)	協働振り返り 10:00~10:30 (30分)
3時間目		面接[個人面接] 10:45~ (20分程度)	

- 出願資格 2025年3月に小学校卒業(卒業見込)または同等の学力を有する男子。本校の教育理念に賛同する者。
- 受験料 **3回まで25,000円 追加 5,000円/回**
- 窓口取扱時間 月~土 9:00~16:30(日曜・祝日 其他学校の定める休校日を除く。)

「ものづくり思考力」入試

協働的思考 + 創造的思考

ブロックを使った思考力入試です。設問に対して自分なりの答えをブロックで作り出します。そしてなぜそれを作ったのかを作文します。受験生の年頃では、頭の中で思い描いているものがあっても言葉で表現できないことがあります。そういう場合でも一旦ブロックで形にしておくことで整理できるようになります。また手を動かすことで脳も活性化し発想が得やすくなるという研究もあり、一見難しそうですが、ブロックなしで考えるより自然と答えが出てきやすくなります。情報を読みとる力や物事への探究心、表現力や伝える能力を計っています。

評価のポイント

- 課題を見出す力
- 自分との関わりを見出す力
- アイデアを形にできる力
- 他者への共有・振り返り

設問のポイントと実際の出題例／解答例 (※受験生の解答をそのまま掲載しています。)

【ブロック表現・文章表現】「創造的思考力」を問う

問1

最近自分がやったことの中で楽しかったことは何ですか？レゴで作品をひとつ作り、100字程度で説明してください。

問2

今あなたが気になっている環境問題は何ですか？下の語群からひとつ選び、気になっている理由とあわせて70字程度で説明をしてください。語群にない場合は、自分で考えても構いません。

【語群】

酸性雨／地球温暖化／大気汚染／生物多様性の危機／砂漠化／資源の枯渇／放射性廃棄物／食糧難

問3

自分の生活は、環境問題と必ずつながっています。つまり、問1と問2にも、見えないながらもつながりがあるのです。それがどんなつながりかを考え、説明をしてください。字数は問いません。

問4

資料集①～④のそれぞれについて、資料集の文中で自分が大事だと思うところに目印(下線、○で囲うなど)をつけてください。

資料集(抜粋)

問1 解答例

家で飼っている、誕生日の時に買ってもらった亀と月に一度外で散歩をします。そして最近、家の近くの神社で合格を願うのとついでに散歩をさせると、元気に歩きまわったり、名前を呼ぶと近寄ってきてくれたりと、とても楽しかったです。

問2 解答例

【気になっている環境問題】地球温暖化
ニュースでよく地球温暖化という言葉をよく聞きますが、私はあまり詳しく知りませんでした。しかし暖かくなり、海などの環境に悪影響をおよぼすことを知り、どうすれば良いか、疑問に思ったからです。

問3 解答例

私は亀を飼っているが亀だけではなく、海の中の生き物全てが地球温暖化によって何かしらの問題を抱えている。そして私たちがよく食べている魚でも有害な物質なども吸収して、あまり良くない状態になってしまい、それを私たちが食べてしまうと、体に悪影響をおよぼしてしまふ。また、そもそも魚を取れずに食べられなくなってしまい、生活が不自由になってしまふ。

問4 解答例

問5

今から10年後、プラスチックとの共存が大きく進みました。その社会では、あなたはどんな生活をしていますか、レゴ作品を作ってください。また、その情景を150字程度で説明してください。
なお、資料集⑧のように、世の中に存在するもの、できごとは「何かと何か」のような直線で繋がれたものだけではありません。見えないところで良いこと、悪いことをふくめていろいろなもの同士が複雑に関係しあっています。



問5の作品

問6

問5で書いたあなたの作文をもう一度読んでください。あなたの想像する10年後の社会について、最も近いものをア～エから1つ選び、○で囲んでください。

【10年前(2023年ごろ)に比べ…】

- ア、社会はプラスチックをほとんど使わなくなり、私たちの生活はプラスチック以外の素材に置きかわっている。
- イ、ある程度はプラスチックを使わなくなっている。
- ウ、使用するプラスチックの量はほとんど変わっていない。
- エ、使用するプラスチックの量は急激に増加している。

【共有・振り返り】「客観性」を問う

共有・振り返り

- 1 他人の意見を聞いて気づいたことは何ですか？
- 2 自分の解答を修正するとしたらどこをどのように直しますか？

思考のプロセス

自分とテーマの共通事項を形にすることで、テーマが身近になります。また、手を動かして作るという楽しさが加わることで、後に出てくる社会課題や多角的な視点に対しても、自分だったらどうするか積極的に考え、表現できるようになります。

問5 解答例

10年後は、プラスチック交換機を使っています。道ばたにあり、プラスチック製品を入れるとその場で、別の製品になります。プラスチックを使い回しています。例えば、プラスチックのフォークを入れて別のプラスチック製品を選択するとその製品になり出てきます。ついでに製品を変える時に出る電気で、近くの信号機などに接続して電気を供給できるので、CO₂の削減にもつながっています。

問6 解答例

【10年前(2023年ごろ)に比べ…】

- ア、社会はプラスチックをほとんど使わなくなり、私たちの生活はプラスチック以外の素材に置きかわっている。
- イ、ある程度はプラスチックを使わなくなっている。
- ウ、使用するプラスチックの量はほとんど変わっていない。
- エ、使用するプラスチックの量は急激に増加している。

共有・振り返り① 解答例

僕はプラスチックをそのまま再利用しようとしていたんですけど、他の人は、プラスチックを身近な物と置きかえて生活したり、別の素材が出てきて、プラスチックを使わなくなったと思ったら、別の素材が、悪影響を起こしていたりして面白かったし、興味深かったです。

共有・振り返り② 解答例

「別の物でも、別の製品に変えられるのか？」と聞かれたので、別の物でも、変えられるようにしていき、別の物で変えると、どんな「良いこと」や「悪いこと」が出てくるのかを考えなおして、どんな人や物にも悪影響を与えないようなプラスチックの、交換方法に変えていきたい。

(ことづくり思考力)

「デザイン思考力」入試

協働的思考 + 批判的思考

デザインに必要な考え方と手法を利用して問題を解決する「デザイン思考」を取り入れ、与えられた条件下でどれだけ考え、新しい何かをつくり出せるかを見る「ことづくり思考力入試」です。具体的には写真、グラフなど様々な資料を見て、感じたことや気づいたこと、自分との関わりなどを作文にします。テーマは小学生でも触れたことがある社会課題や社会事象で、例えば異文化についてどう考察するかなどが出題されます。共感・観察、情報の取り出し方、比較、分類など理論的な思考力と豊かな感性が問われます。

評価のポイント

- 共感・観察する力
- 課題発見する力
- 発想力とプロトタイプを作る力
- 他者への共有・振り返り

設問のポイントと実際の出題例／解答例

【情報抽出・比較分類】「観察力」「論理性」を問う

問1

資料①の樹皮の写真を見てください。これらの樹皮を2~3のグループに分けてみましょう。このとき、何に注目して分けたのか説明してください。

問2

写真①を見てください。これは聖学院通りの写真です。道路の両側にはプラタナスという木が植えられています。プラタナスがない場合の風景を想像してみてください。街路樹(プラタナス)がある場合とない場合の違いを考えてみながら、街路樹について、自分の意見を選んでください。また、その理由を書いてください。

問3

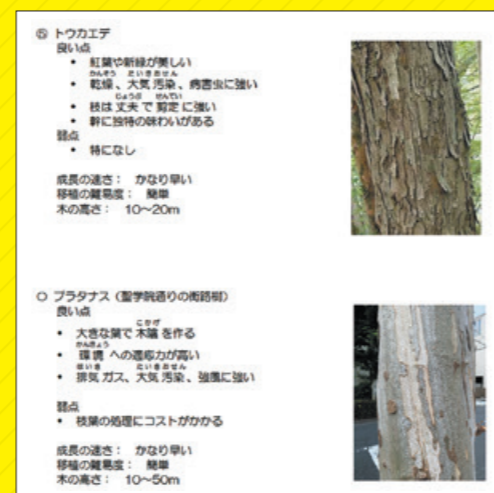
資料②は、日本で街路樹として多く利用されている木々についての説明と、それらの樹皮の写真です。それぞれの特徴を読み、街路樹として必要なことや大切なことは何かを考えて書いてください。



資料① (抜粋)



写真①



資料② (抜粋)

問1 解答例

- 【注目したところ】 凹凸の向き
 【グループ①の説明】 凹凸の向きが縦
 【グループ②の説明】 凹凸の向きが横
 【グループ③の説明】 凹凸がないひび割れていて一定の向きがない

問2 解答例

あった方がよい
 街路樹がないと、鳥や虫など、生き物の生活にも悪い影響を与える

問3 解答例

街路樹として大切なことは、街の人々がいい気持ちで暮らせることだと思う。花・新緑・紅葉といった美しいものと、大気汚染・排気ガス・病虫害などに強く耐える力がある。「自分も頑張ろう!」と元気になる

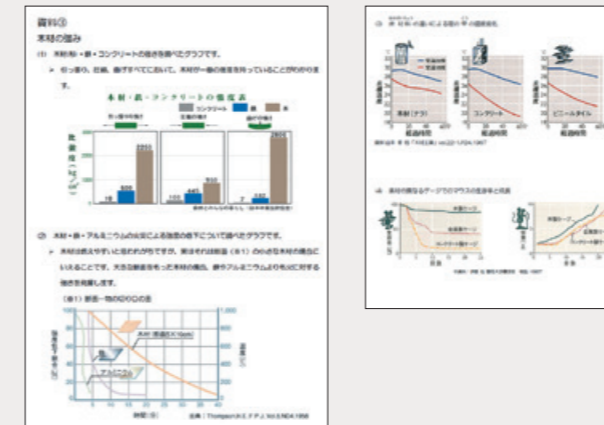
問4

桜は他の木々に比べて弱点が多いです。それでも街路樹として第2位という人気があります。それはなぜだと思いますか? 自分の意見を書きましょう。

【新たな問いの探究】「観察力」「創造性」を問う

問5

家を建てる時、木材、コンクリート、鉄などが利用されています。資料③は木材の強みや特徴をまとめています。内容を読んで、面白い・興味深いと思ったこと、逆に疑問に思ったことなどを書きだしてみましょう。



資料③ (抜粋)

問6

資料④には、木や木材の強みと弱点が書かれています。これらのことを踏まえて、木で作るのは無理だろうと思われるものを一つ、木を利用して作ることに挑戦します。何を木製に変えたいですか? 作ってみたいと思うものを考え、右の四角の中にかいてください。

問7

問1から問6をもう一度振り返ってみましょう。自分の生活の中で、木材や木の存在はどのようなものなのか、なぜ人々は木を利用するのか、木を利用することの意味を200字程度でまとめてください。

【共有・振り返り】「共感性」「客観性」を問う

共有・振り返り

- ① 他人の意見を聞いて気づいたことは何ですか?
- ② 自分の解答を修正するとしたらどこをどのように直しますか?

思考のプロセス

写真や資料を見比べたり分類したりすることで「なぜ違うのか?」という問いを考えやすくなります。ここで見つけた自分なりの答えは自信になり、「ではこういうことができるのではないか?」と新しいものを創り出す発想につながります。

問4 解答例

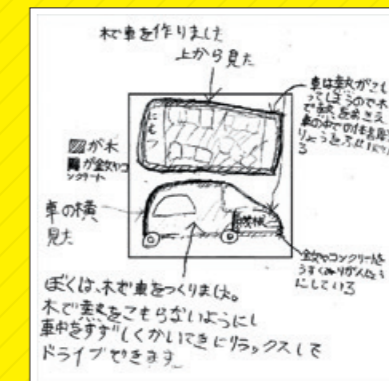
桜の木は美しい花を咲かせて、それが何十本と並んでいるとさらに美しいから。また、美しい花を咲かせた桜の木が並んでいると、元気をもらえる人も増え、人々の雰囲気が明るくなるから。

問5 解答例

木材は鉄やコンクリートよりも優れていることが多く、引っ張り・圧縮・曲げ・火災などにも強い。何故、木は鉄やコンクリートより優れていることが多いのに、木造建築の家は少ないのか? 何故、生き物を木材のゲージで飼うと、生存率が高く成長が早いのか?

問6 解答例

木で車をつくった。理由は、木にはリラックス効果があり、車よしいにくくするために考えた。また、車には熱がこもりやすいが、木で熱をこもらないようにし、車中をすずしくして快適にリラックスしてドライブできる。



問6のイラスト

問7 解答例

木材は便利だけでなく、身近に自然と触れ合うことができる。自宅に木材が使われていたら、小さいが自然に触れることができる。家で自然に触れることができる。

共有・振り返り① 解答例

木を使ってISSを作るという発表の中で、ISSのほとんどを木にするという環境にもよいという意見が新しい発見だった。また、木造の駅を作るという発表の中で、「火事にも強い」という意見も新たな発見だった。「200字まとめ」で「花は咲くことのない木でも、葉なども美しい」という意見が「木ですごいのは花だけではないな」と気付かされて、「なるほど」と思った。

共有・振り返り② 解答例

他人の発表で、「花は咲かない木でも、葉も美しい」という意見があり、ほくは「木は表面だけがよいのではなく、花や葉も美しい」と思った。だから、木の意味には「材質だけがよいのではなく、花や葉もキレイで、花や葉は家に簡単に持ち帰ることができ、家で楽しむこともできる」ということも書き加えたい。

「グローバル思考力特待」入試

協働的思考 + 創造的思考 + 批判的思考 ※作文・面接にて英語で表現することも可能

課題解決と価値創造に加え、グローバルな視点を見る思考力入試です。最初に写真や資料から情報を抽出・比較・分類し知識を活用する設問があります。さらに音声情報の聴き取りもあります。次に課題を発見し整理する設問があり、見いだした課題への解決策をブロックや文章で自由に表現します。なぜその形にしたのか？なぜその色にしたのか？という創作的図は評価対象になり、面接では作品のプレゼンテーションや質疑応答をします。作文や面接を英語で表現することもできます。他の人の意見を聞いて、どう自分の中に取り入れるかを見る共有と振り返りもあります。

評価のポイント

- 情報を抽出し、比較・分類する力
- 知識の活用する力
- 聴き取る力
- 課題を発見し、整理する力
- 課題解決策を表現する力
- 他者への共有・振り返り

設問のポイントと実際の出題例／解答例

【情報抽出・比較分類】「観察力」「論理性」を問う



問1

あなたが心を揺さぶられたと感じた出来事はなんですか？その時の状況をレゴで1作品づくり、その出来事を「いつ、どこで、どんなひとたちと」などを入れて文章で説明してください。

問2

あなたの「心を揺さぶられたと感じた出来事」の状況をすべて書き出し、「どんなところに心を揺さぶられたのか？」を答えなさい。

- ① その出来事で心を揺さぶられるひとたちはどんなひとたち？ 共感してくれるひとたちはどんなひとたち？なぜそう思った？
- ② その出来事を体験する前に持っていたかっとうや悩み、望みはなんですか？出来事に直接つながっていることではなくてもよい。
- ③ 本当のところその出来事のどんなところに心を揺さぶられたの？
- ④ その出来事を体験していないひとに伝えるとしたらどうする？どんなふうに伝える？どうやりますか？

問1 解答例

僕が小学四年生の時、宮崎県に行った。そこで僕はぶどうの収穫までの作業に心を揺さぶられた。ぶどうの収穫までの作業はとても大変だ。ぶどうは育てる人によって味が変わる。ぶどうは心をこめて作る方が確実においしい。僕のおじいちゃんはぶどう園を営んでいる。そこで僕はぶどうの育て方について教えてもらった。その時のおじいちゃんの顔は、とても真剣だった。僕は、おじいちゃんがどれだけ大切にぶどうを育てているかを知った。そこで頑張っているおじいちゃんに心を揺さぶられた。



問1の作品

問2 解答例

- ① 相手のことをよく観察して、細かいところまで見てくれる人。相手のことを観察しないと、どういった思いで取り組んでいるなど相手の気持ちが分からないと思うから。
- ② おじいちゃんのぶどう農園はどういう仕組みなのか。もっと宮崎の生き物とかをたくさん捕まえたい。もっとおじいちゃんと遊びたい。
- ③ おじいちゃんのぶどうに対する情熱やぶどうにかける思いなどが分かったところ。おじいちゃんが大切に心をこめてぶどうを育てているのを知ったところ。
- ④ 自分が体験した場所のほうがいちばん思いを知ってもらいたいから宮崎県に連れて行って同じ時期にやる。

問3

ある街（資料1）であなたが祭りを企画することになりました。主催者からは「この街に人が集まる、または住む人が元気になるような祭り」を企画してほしいと伝えられています。なんのために、どんな祭りをどのように、どんなひとたちとやりますか？あなたの心が揺さぶられる視点、動画、資料1・II・III、あなたの経験を総動員してレゴで1作品をつくり、文章で説明しなさい。



資料集（抜粋）

【共有・振り返り】「客観性」を問う

共有・振り返り

- ① 他者の意見を聞いて気づいたことは何ですか？
- ② 自分の解答を修正するとしたらどこをどのように直しますか？

思考のプロセス

抽象的な事柄を、自分の経験と照らし合わせて考え、さらに形にすることで、具体化できます。また言語化することでなんとなく思っていたことが明確な思考としてアウトプットされ、難しい社会課題にも楽しんで取り組めるようになります。

問3 解答例

ロボットたちがおどりをしながら船を動かす祭りを企画。皆のおどりと動きをエネルギーに変えて、船が動く。船がゴールしたら花火が上がる。



問3の作品

共有・振り返り① 解答例

全員祭りの種類がちがった。町のことを考えている人と、にぎやかな祭りを考えている人、自然を大切にしている人にわかれた。だけど、みんな地域の人だけでなく色々な人のための祭りにしていた。色々な人を楽しんでもらうと言っていた。

共有・振り返り② 解答例

ポスターやアピールできるものを取り入れたらもっと良くなると思った。障がい者のことも考えるべき。もう少し明るくて良かったかもしれない。祭りらしさを入れる。自分の考え方は、地域を大切にすることを中心に考えていたがまわりの子たちの意見を聞いて「祭りはそれだけじゃない」と考えさせられました。地域も大切だが、その後なにで楽しむ？元気にさせる？を考えようと思いました。

Student's voice

ものづくり 思考力 で合格



中学3年生
三重 夏紀くん

ものづくりを通じて自分を表現したい、そんな自分にぴったりの入試です

僕は幼い頃からLEGOブロックやLaQで遊んでいたのですが、文章や言葉よりも造形の方が自分をうまく表現できます。そのため「ものづくり思考力入試」を知った時、自分にぴったりの入試だと思いました。もちろん作品を作るだけの試験ではありませんが、レゴを作りながらあれこれ考えていると自然と思考がまとまり、作文もうまく書けました。試験の振り返りにおいては他の受験生の作品を見て、自分ではすぐに出ない発想にとっても刺激を受けました。

思考力入試を通じて、「なぜそうなっているのか」と物事を今まで以上に深く考えるようになりました。また興味があることを積極的に調べるようになりました。プログラムもその一つで、授業で学んだことを応用してプログラムを作ってみたりしています。また聖学院にはファブラボという3Dプリンターやレーザーカッターを備えている施設があるので、プラモデルのパーツをPCで設計して3Dプリンターで出力するというのもしています。やりたいことは先生が応援してくれるし、なんでもできる環境が整っています。

デザイン 思考力 で合格



中学3年生
志賀 創くん

知識を得て終わりではなく、それを元に自分なりの答えを見つけるのが楽しい

僕は、早く計算を解くことやただ暗記することより、自分で答えを考える方が得意なので、その力を問ってくれる思考力入試を受けました。入学試験なのに他の受験生と意見交換したり、通常の受験では考えられない不思議な試験で楽しかったです。また思考力入試をきっかけに、それまで自分一人では考えるのが難しかった社会課題にも目がいくようになりました。その結果、ニュースを見るようになり、小学校のときは遠く感じていた世界の問題が、自分ごととして考えられるようになりました。今は環境問題に興味があつていろいろ調べています。調べる前までは気温が上がっていることを漠然と怖いと思っていました。しかしこの1年で自分が常識と思っていたものとは全然違うものが見えてきて、気温の上昇自体が問題じゃなく、もっと目を向けるべきところが他にあるのではと考えています。知識を獲得することは楽しいのですが、知識を得て終わりではなく、それを他の知識と組み合わせ、どうしたことなのか自分なりの答えを導き出すことが大切だと思います。

グローバル 思考力特待 で合格



中学3年生
久々宇 清典くん

入試の中に発見や気づきがあり、楽しんで取り組みました

聖学院を知ったのはHPがきっかけでした。自由な校風に加え、カンボジアやニュージーランドへの研修、糸魚川農村体験など他校にはない取り組みが多かったので面白そうだと思い受験を決めました。グローバル思考力入試は、ほとんど記述問題なのに加え、試験時間も長かったので時間配分が難しかったです。出題されたのはフルーツに関する事で、自分とフルーツの関わりや安い輸入品に対して国産品はどう対応すべきかなどを問われる問題でした。問題を解きながら「今こういう問題が社会にはあるんだ」とか「知ってるつもりだったけどこういう事例もあるんだ」という新しい発見がありました。第一印象は難しかったけど楽しんで取り組みました。試験が終わった後、フルーツの問題がどういうことだったのか母と話し合ったり調べたりして、もう一度整理しなおしました。おかげでその課題についてちゃんと理解できたのを覚えています。今は、中学3年生の夏に行われるオーストラリア研修が楽しみです。文化の違いなど新しい気づきがあれば良いなと思っています。

思考力を形成する STEAM教育

1

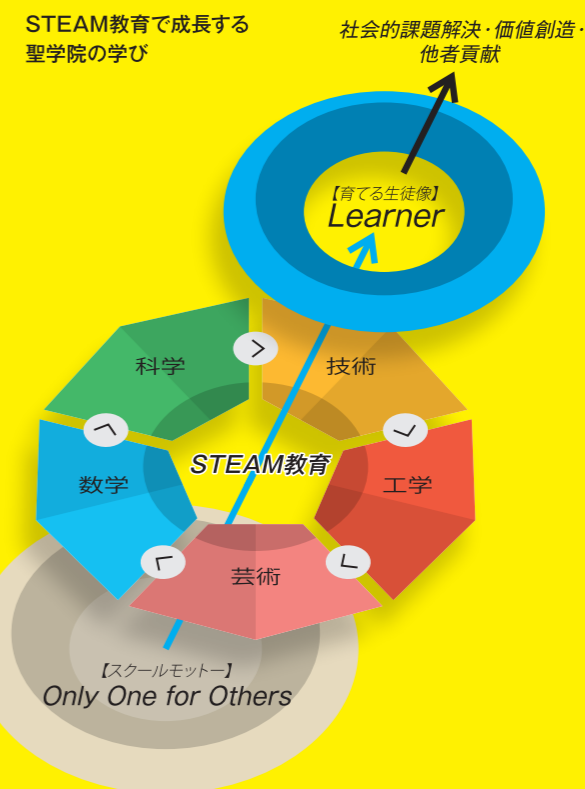
聖学院のSTEAM教育

STEAMとは、「科学」「技術」「工学」「芸術」「数学」の5つの頭文字を組み合わせたもので、学ぶテーマに対して、教科横断的にアプローチをする教育方法のことです。中学では情報プログラミングという本学独自の教科を中心に情報リテラシー、プログラミングを学びます。さらに他教科とのコラボレーション授業や、情報プログラミングで培った力の実践できるGlobal Innovation Lab (GIL) というプログラムもあります。中学の情報プログラミングの学びを元に、高校ではSTEAM教育をさらに特化させたGlobal Innovation Class (GIC) を設置。STEAM教育の他に、リベラルアーツ、英語でSDGsを考えるImmersionを組み合わせて学び、自分でプロジェクトに取り組むクラスです。

また授業においてはICTを活用することでクラス全体で意見や考え方を共有でき、そこから新しい価値観が生まれることもあります。アイデア重視のアウトプットタイプの生徒、知識を積み上げていくのが得意なインプットタイプの生徒、どちらも特徴をいかせる学びです。

聖学院にはOnly One for Othersというスクールモットーがあります。生徒一人ひとりが自分の賜物を大切に、その賜物を自分のためだけではなく他者や社会のためにも使える。そういう人を育てたいと思っています。その出発点となるのが好き・興味です。もっと知りたいと思うことが学びにつながっていき、学びが広がる喜びを知れば、教えられるのではなく、自ら必要な知識や技術に目を向け探究するLearnerとなります。テーマに対して自分なりのアプローチがしやすい聖学院のSTEAM教育は、Learner育成に非常に重要な役割を担っています。

Global Innovation Class (GIC)の詳細は「Global Innovation Classガイドブック」をご確認ください。



2 情報プログラミング

本学のSTEAM教育を体現した完全オリジナル科目で、これからの聖学院の学びの核をなす授業です。中学1年生の1学期に情報リテラシーを学び、2学期にプログラミングを覚え、3学期に3Dプリンターを使った「ものづくり」に挑戦します。情報プログラミングの授業を中心に他教科連携授業を行ったり、GILへ発展させていきます。

●情報リテラシー

情報リテラシーの授業では、情報とは何か情報の取り扱いなどを理解し、動画編集技術や人に伝える「情報」の仕組みについて学び、実践します。生徒たちが教え合い、プレゼンテーションをし、自分以外の考えも取り入れながらリテラシーを身につけていきます。



●プログラミング

スクラッチというブロック型のプログラミングツールを使ってプログラムを習得していきます。プログラムは物理的な形がないので、目に見える形につながらながら授業を進めていきます。例えばプログラムでドローンを飛ばしたりします。プログラムによってどのような世界が作れるのかを知り、「気づき」「思考」「調整」を繰り返してゴールを目指すワークの実践によって、プログラミング的思考の育成を促します。



●3Dプリンター(ファブラボ)

聖学院には3Dプリンター4台、レーザーカッター2台を備えたファブラボというものづくりステーションがあります。3学期はCADで立体的なデザインを作り、3Dプリンターで出力する授業を行います。10年、20年のスパンでテクノロジー技術が激しく変化・発展していく社会の中で、今起きていること、起ころうとしていることの仕組みが想像できるような人材育成を目標にしています。課外でもファブラボは活用されていて生徒たちは自在に機材を活用しています。



3 他教科連携例

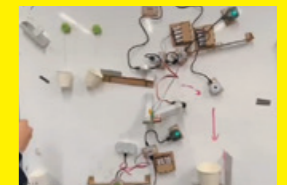
●情報×聖書

聖書の授業と情報プログラミングを組み合わせ、3Dプリンターを使って、クリスマスツリーに飾るオーナメントを作りました。作るだけでなく隣接する聖学院幼稚園、聖学院小学校、女子聖学院中学校・高等学校のツリーにも飾らせてもらいました。子どもたちには大好評でした。



●情報×理科

「電気と磁気」の分野において、電気をただ「使う」消費者ではなく、エンジニアの視点に立って電気を「使いこなす」所に焦点を当てました。そこで、GILでも使用したプロトタイピングツールである、VIVIWARE Cellとプログラミング、モーター等を用いて、NHKの番組「ビタゴラスイッチ」でお馴染みのビタゴラ装置を製作しました。



4 課外活動



「note」に課外活動の記事がまとめられています。詳しくは左の2次元コードからご確認ください。

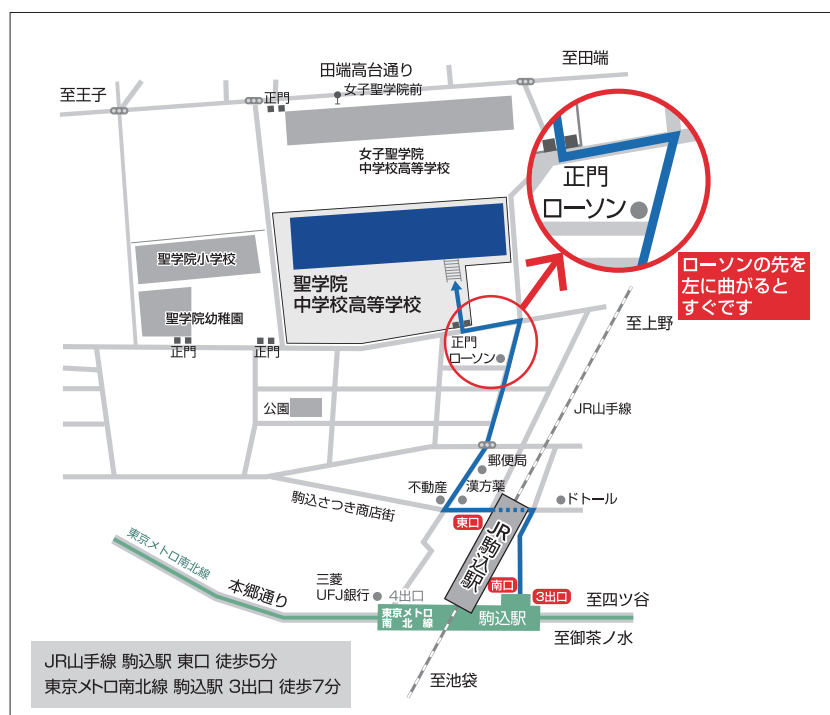
聖学院では、情報プログラミングの授業で得た知識と技術を実践できる環境も用意しています。それがGlobal Innovation Lab (GIL)です。GILでは「プログラミング」「データサイエンス」「宇宙探索」「SDGsLEGO」「Global体験」などをテーマに、企業や大学と連携し、大学の実験室レベルの学びをしています。他にも日本財団主催の「海洋研究3Dスーパーサイエンスプロジェクト」2021・2023にそれぞれ1名、計2名が採択されて参加し、上記プロジェクトのアンバサダーとして活躍していました。



学校説明会・公開イベント

開催日	イベント名	思考力セミナーの有無と対象学年
6月15日(土)	学校説明会・体験会②	思考力セミナー 5年生、6年生対象
7月13日(土)	学校説明会・体験会③／レゴキング選手権	思考力セミナー 5年生、6年生対象
7月27日(土)	オンライン学校説明会②	
8月24日(土)	学校説明会・体験会④	思考力セミナー 5年生、6年生対象
9月14日(土)	学校説明会・体験会⑤	思考力セミナー 5年生、6年生対象
9月21日(土)	校内見学会①	
10月12日(土)	校内見学会②	
11月 2日(土)・4日(月・祝)	創立記念祭	
10月26日(土)	学校説明会・体験会⑥	思考力セミナー 5年生、6年生対象
11月 9日(土)	校内見学会③	
11月13日(水)	オンライン学校説明会③	
11月30日(土)	入試対策説明会①	思考力セミナー 5年生、6年生対象
12月21日(土)	入試対策説明会②	思考力セミナー 5年生、6年生対象
1月11日(土)	入試対策説明会③	思考力セミナー 5年生、6年生対象
3月29日(土)	学校説明会・体験会	

※開催内容を変更する場合がございます。詳細は下記QRコードよりホームページをご確認ください。



聖学院 中学校
高等学校

お問い合わせ先 入試広報部
Tel 03-3917-1121 (代表)
(月～土 9:00～16:30)

<https://www.seigakuin.ed.jp/>
〒114-8502 東京都北区中里3-12-1
Fax 03-3917-1438

