



[STEAM教育]
思考力入試

2027
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」と言われる前から 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。聖学院の思考力は「学力の3要素」の中の思考力ではなく、「**学力の3要素**」**全てを網羅して**ていくプログラムです。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8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。



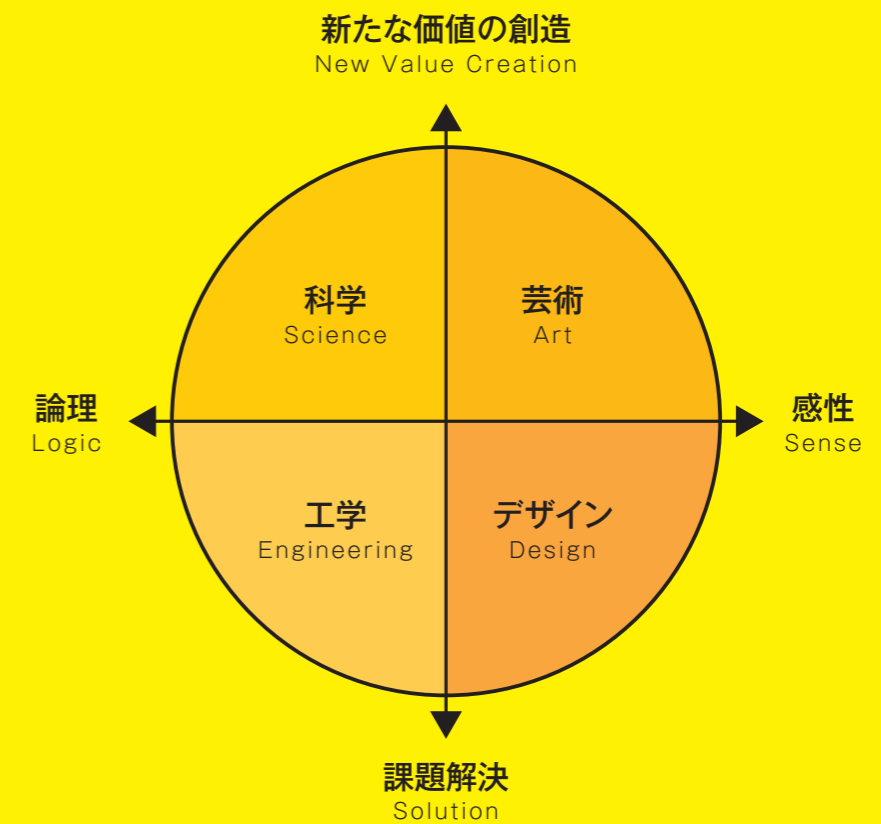
広報部長 理科 早川 太脩
 進路指導部長 英語科 井上 渉
 中学1学年担任 社会科主任 伊藤 航大
 教育統括部長 理科 玉木 聖一
 中学3学年主任 美術科 伊藤 隆之
 高校2学年GIC担任 国語科 土屋 遥一朗
 高校1学年GIC担任 音楽科・芸術科主任 川西 祐毅
 中学2学年担任 社会科 竹之内 慶樹

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人あたりに対して複数の教員で評価**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	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。

2027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 2026年12月20日(日)9:00~開始

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

※英検3級以上をお持ちの場合には加点をいたします。加点は100点満点に換算した点数です。3級・準2級は5点、2級以上は10点。手続きに関しては表下をご確認ください。

試験時間	集合時間 ~14:30	
	1時間目	思考力 15:00~16:20 (80分)
2時間目	協働振り返り 16:30~17:00 (30分)	

- 出願資格 2027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 9:00~16:00(日曜・祝日 その他学校の定める休校日を除く。)
- グローバル思考力入試 書類手続きに関して

事前提出書類	英検合格書や他の資格検定証明書等の写真、PDFデータ
提出期限	2027年2月3日(水)9:00
提出方法	出願サイトのマイページから提出

「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形作ります。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たとしても言葉で表現できないことがあります。そのような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
- アイディアを形にできる力
- 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

「あなたの性格」を表すLEGOブロックを3つ選び、選んだ理由をそれぞれ説明してください。

問2

自分の身の回りで、あなたが「やだなあ」という感情になる状況をLEGOで作ってください。また、作品の説明を書いてください。

問3

問2であなたが感じる「やだなあ」の感情をLEGOで表してください。

問4

問3の作品（「やだなあ」の感情）は、具体的にどのような感情かを説明してください。作品の中に複数の感情が入っている場合は全て書いてください。その際に、資料1を参考にしても構いません。



資料集 (抜粋)

問1 解答例

- 【性格①】自分の穏やかな性格を表す自然の色のブロックにした。
- 【性格②】自分の性格の良い所と悪い所をでこぼこで表現したブロックだから。
- 【性格③】自分のガラスのような繊細な性格を表現したブロックだから。

問2 解答例

学校生活の中などで話し相手がいなく、寂しくてしょぼんとしてしまう状況。
※レゴ作品は06ページ

問3 解答例

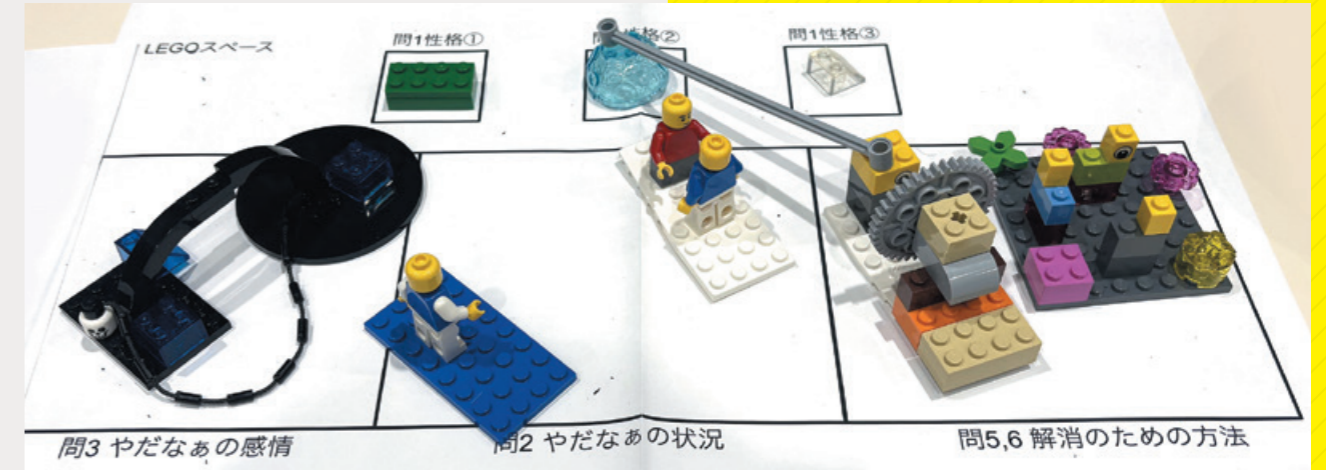
※レゴ作品は06ページ

問4 解答例

孤独や悲しみの感情であり、紐のようなLEGOで話せないという足かせを表現している。青いブロックはブルーな感情を表している。

問5

問3および問4の感情が、あなたにとって解消されるようにするには、問2の状況にどのように働きかけますか？その方法をLEGOで作ってください。また、作品の説明を書いてください。



問5 解答例

自分からいろいろな人に話しかけて、新しい人脈の花を咲かせられるように働きかけている様子をLEGOで表現した。

問6

問2の状況を好む人や、気にならない人もいます。そういった人たちのことも考える場合、問5の答えにどのような変更や工夫ができますか？自分の知っていることや、経験したこと、もしくは資料2を参考にしながら、問5のLEGO作品にその変更や工夫を表してください。また、作品の変更前と変更後が分かるように説明を200字以内で書いてください。



資料集 (抜粋)

【共有・振り返り】「客観性」を問う

共有・振り返り

- ① 他人の発表を聞いて気づいたことや、思いついたことを書いてください。
- ② 問6の作品は、問1の性格①～③のうちどれと関係がありそうですか？その関係性がよく表れるように、問1で選んだブロックと問6の作品を、配られた袋の中から5ブロック以内でつないでください。なぜそのブロックでつないだのか、なぜそのつなぎ方をしたのか理由を説明してください。

共有・振り返り① 解答例

他人の発表を聞くと自分は気づけなかったり、その人が感じていることを知れるとより自分の考えや思考力が深まった。

共有・振り返り② 解答例

性格②のブロックは自分の性格の良い所や悪い所をでこぼこで表している。ブロックなので、自分の良い所を活かすということと、自分のやれること、やりたいことをやるということが共通していると思ったからつないだ。

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。

(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

【発見体験】「観察力」「論理性」を問う

問1

手元に7本の鉛筆があります。これらの鉛筆を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

この7本の鉛筆を書き比べてみましょう。
(文字や絵の上手・下手は関係ありません)



7本の鉛筆で文字や絵をかいてみて、気付いたことをなるべくたくさん書き出してみましょう。それぞれの鉛筆で気づいたこと、全体で気づいたことなどを書き出しましょう。

問3

なぜ鉛筆にはいろいろな種類の鉛筆があるのだと思いますか？資料を利用して自分の考えを書いてください。このとき、どの資料を利用したのか資料番号を右側に書いてください。一つの考えに複数の資料を利用するのもOKです。



資料⑤

問1 解答例

【注目したところ】 A・鉛筆の芯の太さ
B・鉛筆の形
C・文字が書いてある

【グループAの説明】 ①と③の鉛筆は他の鉛筆に比べて芯が太い。
【グループBの説明】 ①と④の鉛筆は三角形だが他の鉛筆は三角形ではない。
【グループCの説明】 ②⑤⑥⑦の鉛筆は何かしら文字が書いてある。

問2 解答例

【それぞれ】
①の鉛筆はふつうの鉛筆で「1」という手が書きやすい。
②の鉛筆は①の鉛筆より細く書けた。
③の鉛筆は1番濃く書け、目立ちやすい。
④の鉛筆は柔らかく書けて滑らかだった。
⑤と⑥の鉛筆は他の鉛筆より薄く書けて、書く音が少し他のと違った。
⑦の鉛筆は①の鉛筆と似ており、しっくりきた。
【全体】
全体では⑤と⑥の鉛筆は薄かったが、他の鉛筆は割とふつうの鉛筆に近く、①③⑤⑥の鉛筆は一本線が書きやすかった。そして②④⑦の鉛筆は、文字がふつうの鉛筆だが①③⑤⑥の鉛筆は文字を書くときに、濃くなりすぎたり薄くなりすぎたりしてしまった。①④⑦の鉛筆はていねいに書くことができた。

問3 解答例

【考えとその理由】
人それぞれの好みの鉛筆があるからだと思う。なぜなら資料④の4H~3Hは精密製図設計用だが、2H~Hは一般製図設計用などと、ほとんど変わらない鉛筆なのに細かく何に使うのかが決められているから。そして資料⑤のように、鉛筆の形によってどのような人が使うかがあり、例えば三角形の鉛筆は初めて鉛筆を持って書く幼児や、小さい子などが持ちやすい形になっているとか、人それぞれの持ちやすい鉛筆、書きやすい鉛筆などいろいろな人が、自分の好みに合う鉛筆だと作業などがスムーズにやすくなったりするから。また資料②を見ると、シャーペン40本より鉛筆1本の方が丈夫になっており、鉛筆1本の方が長くずっと書いて持ちなどがしやすいから鉛筆の方が良く、資料⑥のように鉛筆だと斜めにして書いたり多くの使い方があり、シャーペンなどより書きやすいから。
【資料番号】④⑤②⑥

【新たな問いの探究】「観察力」「創造性」を問う

問4

7本の鉛筆の中から、これはあまり必要ないな、あまり使えそうにないな、と思う鉛筆を1本選んでください。そして、なぜそう思うのか、理由もかきましよう。

問5

ある人から、問4であなたが答えた鉛筆について、逆に「これは絶対に必要だ」と言われてしまいました。なぜその人はそう考えたのでしょうか。自分なりに考えて答えを書いてみましょう。

問6

文字や絵を書くにもコンパスに使うにも短すぎる鉛筆がたくさんあります。これらの短くなってしまった鉛筆の新たな使い道を考えてください。「書く」という鉛筆の機能にこだわる必要はなく、自由に発想してみてください。

問7

必要ないと思っていたものが必要になったり、視点を変えることで新しい利用方法に気付いたりします。問6のアイデアはどのように出てきたのか自分の考えをもう一度思い出し、なぜ視点を変えることが大事なのかを考えて、200字程度にまとめてください。

【共有・振り返り】「共感性」「客観性」を問う

共有・振り返り

- ①他の人の発表を聞いて、「なるほど」と思ったことなど、新しい発見を書きましょう。
- ②他の人の発表を聞いて、自分の絵や文章に何か「変更したい」または「書き加えたい」と思ったことがあれば書きましょう。

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」と新しいものを創り出す発想につながります。

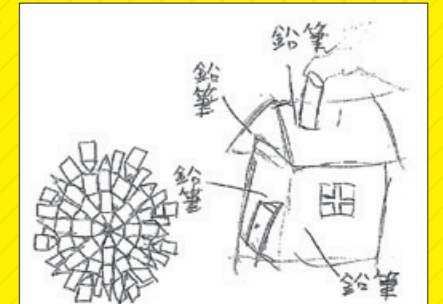
問4 解答例

【選んだ鉛筆の番号】⑤
【理由】
なぜなら⑤の鉛筆は薄すぎてあまり見えないからです。そして消しても少し残ってしまうからです。

問5 解答例

薄く書くことにより、力を入れなくてもすらすらと書いてスムーズに書くことができるからなのと、薄い鉛筆だと薄い線などを書くときに、すぐ書くことができるからだと思います。

問6 解答例



このように新しいアートの作品などができ、これを活かして家などを作れる可能性があります。しかも鉛筆は木でできていて環境にも良いからです。

問7 解答例

最近、家など住む場所が無い人がいるので、その人たちの為に何かできることがないかと考えていたところ、家が思い浮かび、鉛筆で家などを建てられたら、少しはそういう人たちが少なくなるのではと思ったからです。そして視点を変えることで他の考えや、やり方などが見えてきて、他の意見などを取り入れて今までの物より良くなると思い、視点を変えることは新しいものも見つけられて大切だと思ったからです。そして視点を変えなければ自分の考えしか分からず、自分の考えが中心と考えてしまう人が多いからです。

共有・振り返り① 解答例

他の人の発表を聞いて、積み木など短い鉛筆だけで作品を作るということに、とても良いなと思いました。また鉛筆で人と人との間を埋めることができるの分かり、参考にしたいと思い、そして短い鉛筆で大きな鉛筆を作るなど新しい考えが分かりました。他の人の鉛筆の作品と自分の作品を混ぜて作品なども作りたいです。

共有・振り返り② 解答例

他の人の発表を聞いて、自分の絵の「家」を変更したいと思いました。家の作りなどは考えてなかったのですが、積み木などを作る作り方で家を作ったり、またその家などを他の人に貸してその人と仲よくなりたいなと思いました。そしてその人たちがその家を貸してもらって、少しでも力になれるといいなとも思いました。

「グローバル思考力」入試

協働的思考 + 創造的思考 + 批判的思考

※作文は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？という創作意図は評価対象になります。作文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「休めた」または「休めなかった」と思ったときのことを思い出してください。どちらでもかまいません。そのときの気持ちをあらわす形を、LEGO作品にしてください。作ったあとで、下の作文を書いてください。

- どんな場面だったか
- どんな気持ちだったか
- まわりのようすはどうだったか



問1の作品

問4の作品

問2

下の【ことばの例】を見て、「休むときに大事だと思うこと」を3つ選んでください。この中に入らないものがあれば、自分で書き加えてもかまいません。

【ことばの例】

だれにもじゃまされない／何もしなくてもいい／体や心が楽になる／つぎのことをがんばれるようになる／ぼーっとできる／好きなことをしている／何も持っていない／何となくできる／人にまかせる勇気／やりたいのにやれない自分をゆるす

問1

解答例

僕は釣りをしている休めなかった。でも、どっちかという楽しくて休めなかった。釣りはどんなものが釣れるか分からない。けど、それが冒険みたいでとてもワクワクした。それを、レゴで表現した。この立っている先には何があるんだろうと気になって覗いてる感じを思いながら作った。休めないほど「好き」を感じた。

問2

解答例

体や心が楽になる
ぼーっとできる
やりたいのにやれない自分をゆるす

問3

【資料A】【資料B】【資料C】を読んで、後の問いに答えなさい。

- 資料Aを見て、「なぜ休みにくくなっていそうか」について、資料の内容をもとに、自分の言葉で1つ書きなさい。
- 資料Bから、「休んでいる人を見た人は、どんな気持ちを持ちそうか」について、分かったことを、自分の言葉で1つ書きなさい。
- 資料Cを読んで、あなたが「人が休みにくくなるのは、気持ちの問題だけではなさそう」と考えた理由を1つ書きなさい。
- 資料Bは、「大人の社会」での意識調査です。資料Bのような気持ち、学校生活ではどのような場面で起こりそうですか。次の3つをすべて入れて、1つの具体的な場面として書きなさい。
・だれが
・どんな場面で
・何に気がつかって
休みにくくなっていそうですか。
- 問2までで考えていたあなたの「休む」と、問3の資料に出てくる人たちの「休む」を比べてみてください。同じところ・ちがうところのどちらか、あなたが大事だと思った方を1つえらび、そこから気づいたことを書きなさい。

問4

運動会・学芸会・合唱コンクール・文化祭などの学校行事の場面を想像してください。みんなで一つのことを成しとげようとしているときに、その中のある人は「少し休みたい」と思っています。一方この場には、休もうとしている人のほかにも、さまざまな立場や考えの人がいます。

- その状況をLEGOで表しなさい。
(立場のちがう人たちや、感情・関係・その場の空気が伝わるように)
- つくったLEGO作品を、以下の観点で説明してください。
・どんな学校行事の、どんな場面？
・どんな立場の人がいて、なぜそう思っている？
・その人たちの間に、どんな気持ちや空気があると思いますか。
・その他、作品について説明したいことがあれば書いてください。

問5

もし、あなたが問4の状況の一員だとしたら、どの立場が一番近いと感じましたか。また、その立場に立ったとき、どのような行動をしますか？その行動で良くなること／難しくなることの両方が伝わるように、問4の作品をふまえて、200字以内で書きなさい。

【共有・振り返り】「客観性」を問う

共有・振り返り

他の受験生の説明を聞いて、自分の作品を作ったときにはあまり考えていなかった点や、あらためて大事だと思った点を1つえらび、つぎの①②の両方について書きなさい。

- それはどんな点でしたか？
- なぜ、①の点に目が向いたと思いますか。

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。

【資料A】
「休みたいのに、休みにくい理由」
・宿題/テスト/予定が多く、時間がない
・休むと、まわりにおくれる気がする
・休むと、「やる気がない」と思われそう
・家での役割(家事・きょうだいの世話など)がある
・体はつかれているが、休んでいいかわからない
・休む場所や時間が見つからない

【資料B】
「休んでいる人」を見たときの感じ方(人の声)」
・「がんばっていないのかな、と悲しく思う」
・「少しずるい、と感じることがある」
・「心配になる」
・「特に何も感じない」

【資料C】
「人が休みにくくなる“まわりの条件”」
・まわりの人がみんな動いている
・自分が止まると、だれかに迷惑がかかりそう
・かわりにやってくれる人がいない
・評価が下がりそう
・あとで自分がもっと大変になりそう

問3 解答例

- モヤモヤ
- 自分より〇〇
- 「身体的」には余裕がある時がある
- 自分より何かが優れている人が、「作文を作る」などの問題が出ていて、その人がすぐ終わっていたとき「自分だけ得意だからずるい」や「裏ではがんばっているかも」と思う。
- 資料では、無理してる感があるけど、自分の休むは自分に甘い感じがする。また、なんで「無理してそう」と感じたのか偏見やその理由があると思った。

問4 解答例

(どんな学校行事の、どんな場面?)
劇などで、主に自分が思うありそうな場面。
(どんな立場の人がいて、なぜそう思っている?)
緑は舞台などでもう出番はなくて、休みたかったら休める人、赤は目に見えないところで作業や準備をしてくれている人、灰色は今が出番で、緊張して周りがあまり見れなくなっている人。灰色は、みんなに見られたら緊張するだろうし、がんばったら休めるし、裏でがんばってる人がいると思った。
(その人たちの間に、どんな気持ちや空気があると思いますか。)
緑は「やり切った!」、赤は「忙しい」、灰色は「がんばれ」「もうすぐ」「早く終わってほしい」空気があると思う。
(その他、作品について説明したいことがあれば書いてください。)
あえて何も無いスペースに旗を置いたのは、忙しい人には「ゴール」があるということを表現した。

問5 解答例

灰色が一番近いと思いました。多く経験してるから。こんな時に僕は、「もうすぐ終わるよ、がんばれ!」って思います。実際にこう思うと、少し気が楽になることが結構あるんです。けど、そう思いついてしまうと、「もうすぐ」に意識が行きすぎて演技力や集中力が落ちてしまうときもあるので、集中しなきゃという気持ちも大事だと思いました。それにこの思い方は、本当にもうすぐで劇などが終わる時にしか使えないな、とも思いました。

共有・振り返り① 解答例

やっぱり、自分で休むタイミングやそういうメリハリをつけるとかで区切るのはとても大事なんだと他の人の説明を聞いて思いました。また、自分が劇で他の人がスポーツ関連だったこと、相手(敵)のような存在がいたことで、比較するだけじゃないんだと気づきました。

共有・振り返り② 解答例

ちゃんと「休む」と「まだ休まない」の違いがハッキリしていて、自分には無かったことが結構多かったところがあると思います。「あ～確かに!」や、説明されて納得したところもあったので、みんな考え方は違うけど、良いところがあるな、と思いました。

Student's voice

ものづくり 思考力 で合格



高校1年生

感じたことを日々誰かと共有したことが、考えをまとめる練習になりました

自分で考えたことを文章にすることと、レゴで何かを作ることの両方が大好きです。ものづくり思考力入試を知った時、自分にあったシステムだと思い聖学院を受験することにしました。試験問題はランドセルがテーマでした。新しいランドセルを考えてレゴで作り、文章で説明するというものです。最近は電車通学の小学生が増えているので、僕は交通系ICカードをランドセルに内蔵すると良いのではと考えました。ランドセルの中にICカードをしまうと、改札前で取り出すのが結構面倒です。そのまま素通りできればとても楽になると思います。今付け加えるなら、ランドセルの紛失防止や内蔵したICカードの破損を防ぐ構造も追加したいです。作文に関して言うと、ニュースなどを見て、思ったことをいきなり文章にしようすると意外とまとまりません。うまくできなくてもまず親や学校の先生に自分の意見を話してみると、言いたいことが整理でき、書きやすくなります。そういう経験が思考力入試にも役だつと思います。

デザイン 思考力 で合格



中学3年生

物語を考えるのが好きなので、問題もストーリー立てて考えました

小さい頃から絵を描いたり物語を作るのが好きでした。そのことを知っていた小学校や塾の先生が、聖学院にいれば僕の創造力をいかせるのではないかと勧めてくれました。加えて両親も聖学院にとっても良い印象をもっていたので受験を決めました。試験では「葉っぱというみんなが頭に思い浮かべる形があります。それはなぜでしょう?」とか「国旗の共通点やその特徴を考えて答えなさい」という問題が出ました。葉については「本やアニメや映画など、よく目で見かけるものから人々のイメージが形成されていくのではないか」、国旗については「ライオンなどの強い動物や武器を描いて国の強さを象徴しているのではないか」と答えました。物語を考えるのが好きなので、答えを考える時も、なぜそうなったのかストーリー立てて考え、そのストーリーに沿って解答しました。試験自体が楽しかったです。聖学院は一人ひとりの特徴や個性を大切にしてくれる学校です。授業でも勉強以外でも頑張っていることを「いいね」と応援してくれます。自由で良い学校だと思います。

グローバル 思考力 で合格



高校1年生

他の受験生と考えを共有し、思考のヒントを得られるのが面白い

聖学院には、校内で養蜂を行い採れた蜂蜜で商品開発をする「みつばちプロジェクト」があります。僕は生き物に興味があり、中でも昆虫は図鑑で漢字を覚えたほど大好きです。「みつばちプロジェクト」があるから聖学院を選びました。僕は机に向かって問題を解くより、手を動かしながら考える方が好きです。そのため一般入試のほか、グローバル思考力入試も受けました。グローバル思考力入試の試験に際しては、過去の問題を解いていたのが役立ったと思っています。こういうことを問われるのか心構えができました。また振り返りと共有は、他の受験生から自分の答えにつながる何かしらの思考のヒントが得られ、面白く思いました。入学後はグローバルイノベーションラボという課外活動に参加しています。ものづくりや社会課題を通して、自分の感じたことや考えを表現して仲間と共有する活動です。高校にはグローバルイノベーションクラス(GIC)というものづくりやことづくりを中心に課題解決をする特別クラスがあり、今は「みつばちプロジェクト」と合わせてGICにも興味があります。

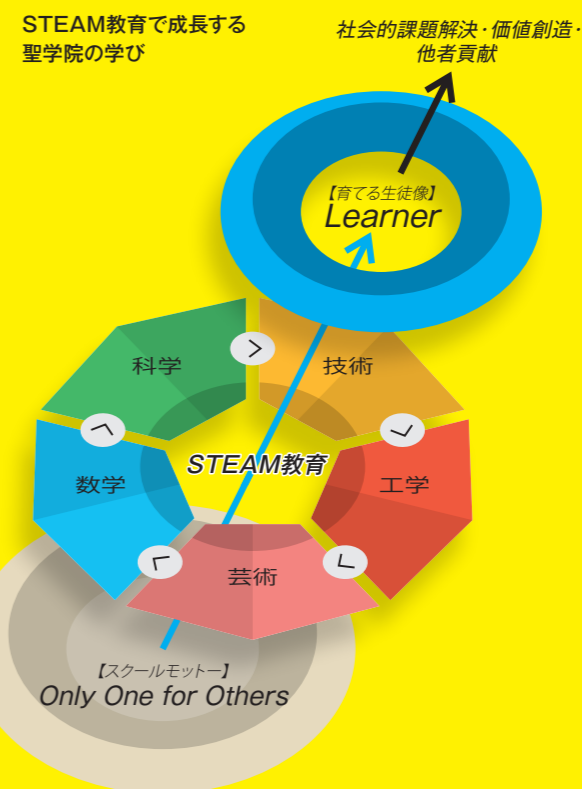
思考力を形成する STEAM教育

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

世界中の教育現場で活用されている小型コンピュータ「micro:bit」を使って、プログラミングの基礎を学びます。自分の入力がどのように結果として返ってくるのかを体験を通して理解し、論理的に考える力を育てていきます。また、micro:bitに内蔵されたセンサーやLED、無線機能などを活用し、実際にモノが動いたり反応したりするしくみを体感することで、プログラムと現実世界との結びつきを学びます。さらに、この学びを通して、身の回りの家電や社会のシステムがどのように制御され、どんな仕組みで動いているのかに目を向け、テクノロジーが支える現代社会の姿を捉える力を育てていきます。



●3Dプリンター(ファブラボ)

聖学院には3Dプリンター8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財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。作るだけでは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。



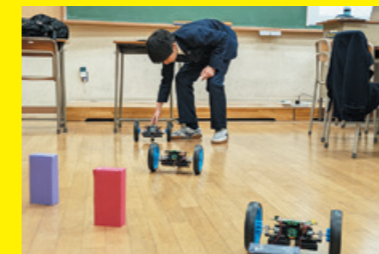
●情報×英語

2025年度は英語科と情報プログラミングが連携。テクノロジーを活用したビジュアル表現と英語の言語表現という両面から、国際社会で求められる発信力を自らの手で形にします。「好き」をテーマに、自分を伝えるスライドや映像作品をつくり上げる中で、創造的な自己表現力と異文化に届ける視点を養います。



4 課外活動

聖学院では、情報プログラミングの授業で得た知識・技術とマインドをさらに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「ものづくり」「プログラミング」「データサイエンス」「宇宙探索」「SDGsとLEGO」などをテーマに、企業や大学と連携し、授業とはまた異なる新たな学びをしています。さらには日本財団主催の「海洋研究3Dスーパーサイエンスプロジェクト」は全国最多の計3名が採択され、専門家や東京海洋大学の先生方と研究活動しています。他にも鎌倉・ファブシティを舞台に開催された「ファブクエスト2024」では地域課題に根差したアイデアとものづくりによるプロトタイプングが一体となった探究実践イベントにも上記で学んだ生徒たちが多数参加しています。



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

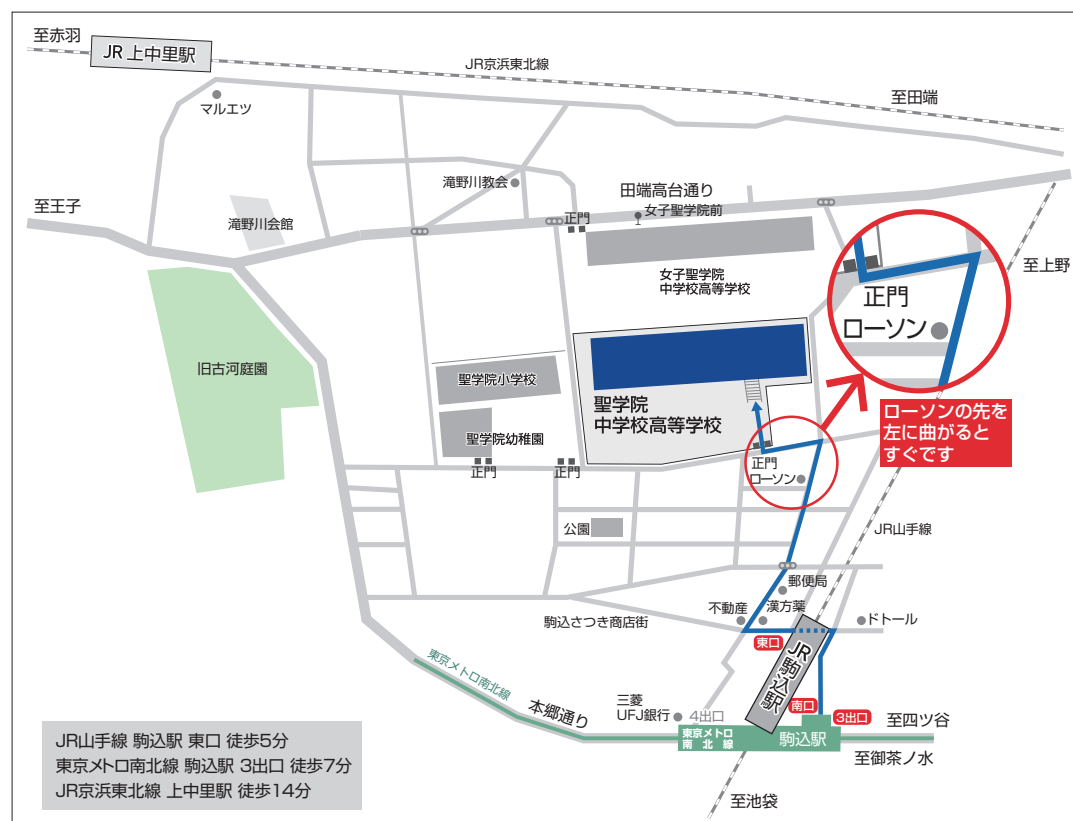


この活動は、文科省の「DXハイスクール」に採択されました

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13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11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25日(土)	オンライン学校説明会①	
8月22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19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
10月 3日(土)	校内見学会①	
10月24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 2日(月)・3日(火・祝)	創立記念祭	
11月 7日(土)	校内見学会②	
11月18日(水)	オンライン学校説明会②	
11月28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19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16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27日(土)	学校説明会・体験会⑦	

※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。



JR山手線 駒込駅 東口 徒歩5分
 東京メトロ南北線 駒込駅 3出口 徒歩7分
 JR京浜東北線 上中里駅 徒歩14分



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 9:00～16:00)

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

