

1. 目標（総合目標）

1. 将棋の対局を通じて、礼にはじまり礼に終わる態度を身につけ、相手を尊重する姿勢や礼儀・マナーを学ぶ。
 2. 盤上に公開される情報をもとに、現在の状況からどう進めるべきかを自分の力で考え決断することを通じて、論理的思考力や判断力を養う。
 3. 対局や感想戦、仲間とのやり取りを通じてコミュニケーション力を育み、他者との協働や交流に積極的に取り組む。
 4. 勝敗の結果を受けとめ、自分の指し手を省みる姿勢を培い、相手を思いやる心や責任感を育てる。
-

2. 学習内容

1. 礼儀・マナー（挨拶・礼節）

- 対局前後の挨拶（「お願いします」「ありがとうございました」）の意味と大切さを理解する。
- 将棋盤・駒を大切に扱えるようになる。対局が終わったあとは駒の数を確認して片付けられるようになる。
- 対局中の礼儀作法（騒がない、駒音に配慮するなど）を身につける。

2. 洞察力・判断力（論理的思考力を含む）

- 将棋の基本ルール（駒の動かし方、王手・詰みの概念など）を理解し、実際の対局で活用する。
- 盤上にある情報をもとに、状況を判断する力を養う。
- 自分の力で考え、自分ひとりで決断する。
- 次の一手を考える際に、自分や相手の狙いを考えたり、複数の選択肢を検討してみることで、論理的に思考する方法を身につける。

3. コミュニケーション力

- 対局後の感想戦で、「なぜその手を指したか」「どうすれば良かったか」など、お互いの考え方を伝え合う。
- 対局を通じて、相手の意見や考え方を受けとめる態度を育み、自分の意見をわかりやすく伝える表現力を高める。
- 将棋を通じて学んだことや感じたことを学級内・家庭内などで共有し、コミュニケーションを広げる機会をつくる。

4. 思いやりの心

- 勝ち負けの結果を正しく受けとめ、「なぜ負けたのか」「どうすればもっと良い手を指せたか」と振り返る習慣を身につける。
- 自分のミスを他人のせいとせず、自分の判断として受けとめる態度を学ぶ。
- 悔しい経験をした仲間や対戦相手をいたわる言葉かけをするなど、相手の立場を思いやる行動を促す。

3. 指導計画（例）

【初級】

- 導入期
 - 将棋盤・駒に慣れ親しむ（駒の名称や動きの紹介。動きを何かの形に例えたり、体の動きを交えることも有用）。
 - 駒の並べ方と、対局を始めるときの挨拶（「お願いします」）を覚える。
 - 簡単な対局（平手または駒落ち）を行い、最後まで指し進める楽しさを感じる。終局について学ぶ。（「詰み」「投了」によって終わり、「負けました」「ありがとうございました」と挨拶する）
- 指導の重点
 - 礼儀・マナーの定着：「お願いします」「ありがとうございました」を自然に言えるように。
 - 盤面をよく見る習慣づくり：「相手の王様はどこかな？」といった簡単な観察力から始める。

【中級】

- 応用期
 - 基本的な攻め方・手筋・定跡の学習や、詰将棋の導入による思考力強化。
 - 感想戦での振り返りを習慣化し、「どこで形勢が変わったか」を話し合う。
 - 友達同士だけでなく、大人など年齢の離れた相手との対局体験も取り入れ、多様な考え方に触れる。
- 指導の重点
 - 洞察力・判断力の強化：相手の狙いを考えたり、複数の手を比較しながら指し手を決める過程を重視する。
 - コミュニケーション力の育成：感想戦やアドバイスの場面で、自分の考えや疑問を言葉で伝えられるように。

【上級】

- 発展期
 - 大会や校内リーグ戦などを実施し、勝敗の重みを体験するとともに責任感や自己管理能力を育む。
 - より高度な詰将棋や戦法研究を行い、論理的に読みを深める手法を学ぶ。
 - 感想戦では相手の狙いに着目して考えを引き出し合うことで、多様な戦術があることを理解する。
 - 指導の重点
 - 思いやりの心：負けたときの振る舞いや、相手の頑張りを認める言葉かけを具体的に身につける。
 - 論理的思考力の確立：どの手が良くてどの手が悪いか、その理由を理解できるようにする。
-

4. 指導方法の工夫

1. 段階的な教材・課題の活用
 - 初級者向けの詰将棋（1手詰）から徐々に手数長い詰将棋（3手・5手）へとステップアップを設ける。
 - 対局は駒落ちやミニゲームなど、平手以外の対戦も活用し、初学者や実力差がある場合でも互いに学び合える場をつくる。
 2. 学年や習熟度に応じたグループ活動
 - 初心者同士、経験者同士で対局や感想戦を行い、お互いのレベルに合った学びを促進する。
 - 上級者が初心者に教える「ペア指導」を取り入れ、コミュニケーション力やリーダーシップを養う。
 3. ICTの活用
 - オンラインでの講座や対局システムを活用して、学習時間外でも繰り返し学べる環境を提供する。
 - 将棋ソフトやドリル形式のアプリなどを活用し、自分一人でも将棋を学べる環境を提供する。
 4. 他教科や道徳科との関連づけ
 - 【算数】 盤面の構造や駒の動きに関する図形的理解、数字（手数）を用いた思考。
 - 【国語】 ある局面での自分の読み筋を伝えたり、相手の意見を聞くことを通じた表現力や読解力の向上。
 - 【図工/美術】：自作の盤・駒を作ったり、オリジナル書体を考えたりする。
 - 【社会】 将棋文化が根付いた江戸時代の社会背景について考察。
 - 【道徳】 ルールを守ることや勝敗を受け入れる態度、感謝の気持ちをテーマにした話し合い。
-

5. 評価の観点

1. 礼儀・マナー
 - きちんと挨拶をして、対局マナーを守れているか。
 - 将棋盤や駒を丁寧に扱えているか。終わったら片付けができていないか。
 - 相手の手番のとき、盤の前に座って静かに待つことができるか。
2. 判断力・論理的思考力
 - 自分の力で考え、自分の指し手を決断する姿勢が見られるか。
 - 相手の手を読み、論理的な思考で次の一手を考えているか。
 - なぜ自分は「この手が良い」と思うか説明できるか。
3. コミュニケーション力
 - 自分の意見を言葉でわかりやすく伝えたり、相手の意見を受けとめたりしているか。
 - 多くの相手と対戦して、仲間と交流できているか。
 - 年の離れた相手とも、将棋を通じた交流ができているか。
 - 棋力の低い子には、自ら進んで教えてあげることができているか。
4. 思いやりの心
 - 勝ち負けの結果を冷静に受けとめ、他人のせいにならず振り返る姿勢があるか。

- 相手の立場や気持ちを配慮した言葉かけや行動ができるか。
-

6. 指導上の留意点

- 子どもの興味・関心を大切に、「やりたい」「強くなりたい」という思いを尊重する。
- 短時間でも継続して取り組む機会を設定することで、着実に技能や考える力を伸ばす。
- 将棋特有の専門用語や理詰めのやりとりが苦手な子どもへの配慮を行い、わかりやすい言葉や手順の見せ方を工夫する。
- 個人差が出やすい活動であるため、個々の成長を認め合う雰囲気づくりを行う。
- 一度の授業に内容を詰め込みすぎず、反復を重視して知識の定着を図る。
- 技術的な指導にとどまらず、歴史や文化、制度なども授業に取り入れることで、多角的な学びにつなげ、棋力の低い子どもも関心を持って参加できるようにする。

(将棋の伝来、家元制度、現代のタイトル戦やプロ制度、将棋盤・駒づくりなど)