



「燃え上がれ！団結の炎 天高く」～前例のない運動会～

体育主任 千原 大

新型コロナウイルス感染症の拡大を受け、新年度がスタートしたものの、これまでに多くの行事が中止や延期となってきました。すもう総体や水泳総体、水泳の授業の中止など、子どもたちの運動する機会が激減し、非常に大きなダメージを受けることになりました。全校児童が集まっての活動や縦割りでの活動も行うことができず、これまでと違った環境に戸惑いを隠せないのは子どもたちだけでなく、我々教職員も同じでした。

2学期から始まった運動会の練習では、全員がマスクを着用し、休憩時間には手洗いや手指消毒を行い、できる限りの感染症対策を講じながらの活動となりました。友達と抱き合って喜んだり、大きな声で声援を送ったりしていた、これまでの当たり前ができないもどかしさは、とても大きなものだったに違いありません。しかし、子どもたちはこの現状に不満を言うのではなく、この環境の下で今できる最大限のことを実行しようと立派に取り組みました。



運動会当日は来場制限や検温、立見席の入れ替わりなど、保護者の方にご無理を強いることが多くありましたが、スムーズな運営にご協力いただき本当にありがとうございました。限られた時間の中ではありましたが、仲間とともにグラウンドで躍動し、キラキラと輝く湯山っ子の姿を見ることができました。特に、湯山小のリーダーとして存分に活躍できた高学年は充実した時間を過ごせたのではないかと思います。

『今置かれた状況で、どのように考え、ベストを尽くすか——』

今年度も残り半年を切りました。ここから子どもたちの成長をぜひ楽しみにしていただければと思います。今後も体育的行事に対し、ご理解ご協力をよろしくお願いいたします。



「ゆめを実現していく力」を育てよう

研修主任 二宮 真美

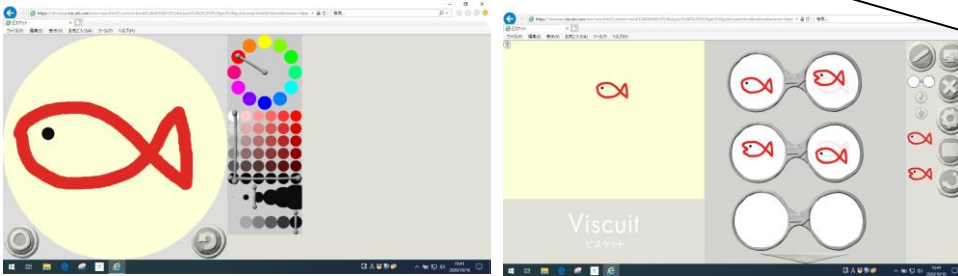
今年度より、新学習指導要領に基づく教育が全面実施され、本校でも、豊かな学びを保障できるようカリキュラムを見直し、外国語教育とプログラミング教育に力を入れて研究を行っています。

外国語教育では、「楽しい外国語」の授業を通して、子どもたちが英語に慣れ親しみ、基礎的な技能を身に付け、英語によるコミュニケーション能力の基礎が育つよう、日々取り組んでいます。

プログラミング教育では、学習や生活の様々な場で思考の基礎となるプログラミング的思考を育むことで、論理的な思考を養い、社会に生きて働く力の一つを身に付けていくことができるよう、全ての教育活動のどの場面でどのように取り入れるとよいか研究を重ねています。特に、高学年では、算数科や理科の学習を中心に、コンピュータを操作しながらのプログラミング体験も取り入れ、学んだ知識や技能等をより確実に身に付けられるようにしています。また、低・中学年では、楽しみながらプログラミングに慣れ、今後の学習の素地を育てるために簡単なプログラミング言語を用いて、自分の描いた絵やキャラクターを動かすプログラミング体験に取り組む予定です。1、2年生は、現在「プログラミング言語ビスケット」に挑戦しています。子どもたちは、自分の描いた絵が動いたり変わったりすると大喜びして、みんなに紹介しています。しかし、思ったように動かないことも多く「なんで動かないんだろう。」「どうすればいいのかな。」と何度も考えてやり直したり、プログラムを修正したりしながら解決策を見付けています。うまくいくと今度は、「魚が餌を食べるみたいになりたいよ。」と、どんどん新しい動きを考えていきます。子どもたちのこの思考の流れが、まさにプログラミング教育で培いたい力そのものです。

今年度の研究を通して、コミュニケーション力やプログラミング的思考を育むことで、本校が目指す「ゆめを実現していく力」を身に付けていってほしいと願っています。

プログラミング体験【Viscuit】の活用



【Viscuit】は「めがね」の仕組みの組み合わせで、いろいろなプログラムを作ることができ、子どもたちがプログラミングの楽しさを味わうことができます。

① 好きな絵をかく。

② 「めがね」の仕組みを利用して絵を動かす命令を考える。



『絵を動かすプログラムを考え中!!』



見て見て！
おもしろい
うごきにな
ったよ。



たのしいね。
どううご
きにしよう
かな。

『みんなで紹介しあったよ』