学校だより

千栄っ子

12月号

令和４年１２月２３日
飯田市立千栄小学校
発行責任者　　大池　世佳

クラブ(2日)

第３回のクラブはお正月飾り（関口兼善さん)、デジタル写真（島岡章一さん)、万華鏡づくり（三浦宏子さん)、凧づくり（青山穂高さん、萩元文雄さん）デジタルものづくり（片桐康博さん、熊谷高明さん、田中悠貴さん）の５つに分かれて活動しました。しめ縄づくりでは縄をなうのに悪戦苦闘でしたが、立派なお正月飾りができました。デジタル写真では実際にタブレットやカメラを持って校外の撮影に出かけました。万華鏡は小瓶の中で液体に入ったビーズがゆっくり流れる様子にうっとり。マルチシートを使ったカイトは走る子どもに合わせ、悠々と舞っていました。デジタルものづくりは３D プリンター２台、マルチカッター１台、３D スキャナー１台を学校に運び入れての体験。講師の先生のご指導で、普段できない経験を積むことができました。

「主体的な学び」「個別最適な学び」 パート2

学校だより１０月号でお知らせしたように、千栄小学校では「主体的な学び」「個別最適な学び」の研究を進めています。(詳しくは１０月号をご覧ください。）１２月は体育の授業で、それぞれの子どもたちが自分の持つ力を十分発揮できるように、全校体育を試みました。多様な場を設定し、挑戦したい技に幅広く対応させ、技の出来栄えや克服するポイントを友だち同士教え合える学習を目標にしました。個人カードや技を克服するヒント画像を見たり、自分の動きを動画で確認したりしながら、目標に向かって一生懸命向き合う子どもの姿がありました。

今後、図工造形活動も全校授業を試みます。職員も研究し、子どもの学びの可能性を追究しています。

学び合い

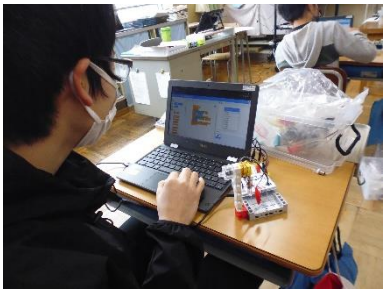
タブレットで確認

マット運動

多様な場での学び

プログラミング授業

－６年生は学習問題「暗いときだけ光る、ライトを作ろう。」に挑戦―



光センサーやライトを使い、どのようにプログラミングすれば暗闇でライトが光るか必死。センサーを手で覆い、闇を作りライトが光るか確認しながらプログラミングをやり直します。この授業では、プログラミング的な思考＜ゴールに達成するまでの動きを細かく分析し、効率的に動くルートを考え、試行錯誤しながら最適な道筋を導き出す思考＞ができることを目標としています。

例えば正三角形をプログラミングすると、長さ 5cm 進む➞左に 120°曲がる➞長さ 5cm 進む➞左に 120°曲がる➞長さ 5cm 進む➞左に 120°曲がると指示を出します。正三角形を正しくプログラミングするには「辺の長さがすべて等しい」「内角の大きさがすべて等しい」といった正三角形の性質を正しく理解していなければなりません。つまり、一つの概念をいくつかに分割し、段階を踏んで考える日常的に大切な思考になります。

さて、子どもたちは暗いときにだけ光るライトを作ることができたのでしょうか。

なかよし旬間・読書旬間から

＜なかよし旬間＞　千栄小学校のなかよしの木が、ありがとう・すごいね・ごめんねの実で一杯になりました。

＜読書旬間＞　委員会の児童会発表、先生の紹介本、家読郵便、読み聞かせ等の取り組みで、本を読む雰囲気が高まりました。ご家庭でも少しゲームやテレビを止めて、夜長にみなさんで読書を楽しんでください。

本の寄贈、ありがとうございました。

公益財団法人みずほ教育福祉財団「令和４年度へき地教育設備助成（図書寄贈）」事業に関わり、児童図書をいただきました。普段購入できないような高価な図書もいただきました。大切に使わせていただきます。

二学期、ありがとうございました。良い年をお迎えください。

８３日間の２学期、本日の終業式をもって終了となりました。屈託なく、かわいらしい子どもたちと喜怒哀楽を共にし、コロナ禍でも充実した学校生活を送ることができました。子どもたち、保護者・地域の皆様のご協力のお蔭で、様々な活動に取り組み、成果を収めることができましたことに感謝申し上げます。

来る２０２３年が皆様にとって、健やかで実り多き年になりますようにお祈り申し上げます。良い年をお迎えください。