



理科だより

第7号（3月）
2026.2.25（水）発行
有田町立曲川小学校
文責：理科専科 伊東 雅和

日差しに春の気配が混じり始め、子どもたちを取り巻く自然も少しずつ春の装いをみしました。先週は「6年生を送る会」も終わり、6年生はあと1ヶ月足らずで卒業を迎えま

生もそれぞれ進級の時期が近づいてきました。理科の学習も全学年で最後の単元に入り、残すは1年間のまとめのみとなりました。この1年学びを通して、子どもたちが身のまわりの不思議に目を向ける力を少しでも育ててくれたらしく思います。

これまでご家庭での声かけや温かい応援で、子どもたちの探究心を支えてくださったことに、り感謝申し上げます。

理科室廊下には春の訪れを感じさせてくれる、
スイセン、サザンカ、アブラナを置いています。
また、ヤマアカガエルのオタマジャクシもいます。



かい き げ つ し ょ く 3月3日(火)皆既月食



なんと、3月3日（火）に「ひな祭り月食」が見られます。しかも、18時50分～22時17分までと、とても見やすい時間帯での天体ショーですのでぜひ親子で観測していただけたらと思います。

【各地の月食の見え方と高度】

現象	時刻	月の高度					
		札幌	仙台	東京	大阪	福岡	那覇
部分食の開始	18時50.2分	16	16	15	12	8	5
皆既食の開始	20時04.5分	29	30	30	27	23	21
食の最大	20時33.7分	33	35	35	32	28	27
皆既食の終了	21時02.9分	38	40	40	38	34	34
部分食の終了	22時17.4分	47	51	52	50	48	49
日入		17時26分	17時31分	17時38分	17時55分	18時16分	18時32分
薄明終了		19時00分	18時59分	19時02分	19時19分	19時39分	19時48分

※青い背景は薄明中であることを表します

左の表の福岡のデータを見ればわかるように、佐賀でも部分食開始のころは高度が低く観測しづらいと思われるかもしれませんが、その後は大丈夫だと思います。東から南の空が開けたところをご覧ください。

2026年3月の次にブラッドムーン（皆既月食の際に、地球の影に入った月が暗い赤色に見えることからそう呼ばれているそうです。日本では赤銅色と呼びます。）が起こるのは、2028年12月31日らしいです。今回見逃すと、しばらく見る事ができないようなので、貴重な機会です。観測の好条件がそろった今回、ぜひ晴れてほしいものです。



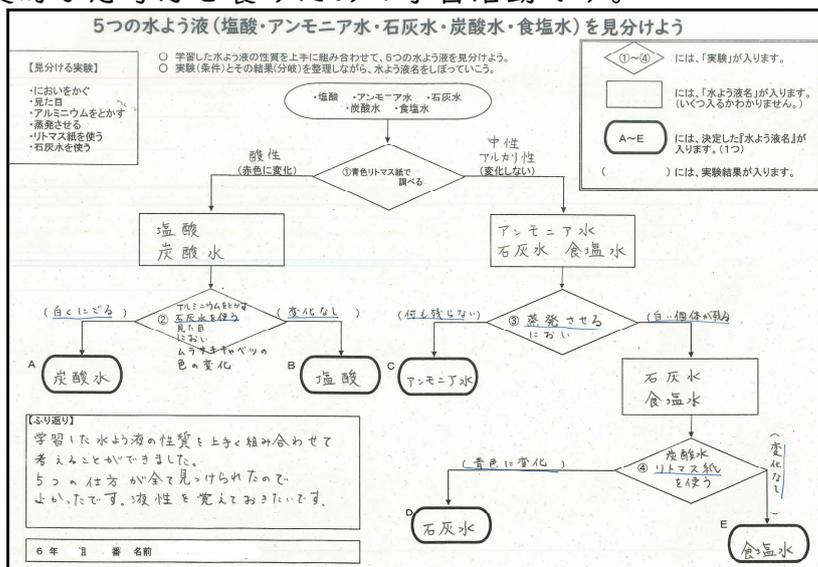
6年生でプログラミング体験をしました

プログラミング教育とは・・・

「プログラミング教育」という言葉を耳にされたことがあるかと思いますが、小学校の「プログラミング教育」は子どもたちにコンピューターの使い方やプログラミング言語を習得させることをねらったものではなく、「プログラミング的思考」を育成する教育活動のことを指しています。

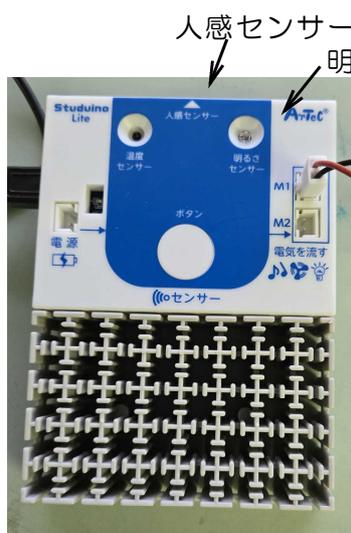
「プログラミング的思考」とは、物事を筋道立てて考え、論理的に解決方法を組み立てる力を指します。つまり、将来のIT人材を育成するための専門教育ではなく、将来どんな職業に就いても必要となる基礎的な思考力を養うための学習活動です。

例えば、右のプリントは、6年理科「水よう液の性質」のもので、「塩酸」「アンモニア水」「石灰水」「炭酸水」「食塩水」の5つの水よう液をどうやって見分けるのか、思考を整理しながら書いたものです。(フローチャート) 学習した水よう液の性質をうまく組み合わせるという活動ですが、コンピューターを使わずとも、りっぱに「プログラミング的思考」ができていますし、この考え方は理科に限らず他教科とも関連しています。



プログラミング体験とは・・・

6年生の理科では、「私たちの生活と電気」という単元の最後に「プログラミングを体験してみよう!」という学習があります。ここでは、身の回りにある電気製品の多くがプログラムによって効率的に動いているということを知り、実際にセンサーと組み合わせるプログラムを動かしてみます。曲川小学校では、「スタディーノライト」(写真)という製品を使って学習をしています。



人感センサー (反射された赤外線の大きさ数値で示します)
 明るさセンサー (明るさを数値で示します)
 出力 (電流を流す・・・発光ダイオードなどをつなぐ)

このスタディーノライトをプログラムを組んだクロムブックにつないで、プログラムを走らせるとセンサーが反応して、いろいろな動きをします。例えば、「暗いときに、人感センサーに物を近づけたら、発光ダイオードが10秒し、その後自動的に消える。(一般の防犯ライトと同じ動き)」というプログラム例は下のようになります。



下のリンクから、信号機を動かすプログラミング体験ができます。よろしかったら試してみてください。

<https://www.kyoiku-shuppan.co.jp/textbook/shou/rika/document/ducu2/docu211/index.html?authuser=0>

