

大野 岳

教育目標 「ふるさとを愛し 志をもつ児童生徒の育成」

～ふるさとに学ぶ ふるさとを学ぶ ふるさとの人と共に歩む～

令和5年2月2日発行 文責 校長 大島 和子

◎ 白熱したゲームが繰り広げられました。～ 「郷学館マッチ」開催

新型コロナの感染状況により延期されていた「郷学館マッチ」がようやく開催されました。12月にステージⅢ（8・9年）が、1月24日にステージⅠ（1～4年）が行いました。ステージⅢは、感染状況により残念ながら、それぞれ別時間での活動となってしまいましたが、ステージⅠは、縦割り班で活動を行うことができ、長縄の8の字跳びを行いました。



<熱戦のようす>

した。

そして、1月31日（火）にステージⅡ（5～7年生）がバスケットボールを行い、白熱したゲームを繰り広げていました。

それぞれのチームが一生懸命に、そして楽しそうにパスをつないでいる姿に、周囲の応援も熱を帯びていました。結果は、7年Aチームが

優勝、5年生Aチームが準優勝でした。

この郷学館マッチは、スポーツで競い合うことを通して、クラスや班の団結心を養い、コミュニケーション力を高め合うことや進行や得点係など運営に参加することで、主体性や公正な態度を養うことなどを目的としています。「郷学館マッチ」は、本校の特色であるステージでの活動の1つです。それぞれのステージでリーダーとなる4年生・7年生が活動を引っ張っていてくれることを大変頼もしく感じました。このような活動を通して、さらに様々な力を身に付けていてほしいと思います。

◎ 「Scratch」を使って考えました。～プログラミング教育

5年生の算数で「スクラッチを使って正方形・正三角形・正六角形をかこう」という内容の授業を行いました。この授業では、直線を引いたり、90度曲がったりする命令を組み合わせながら正方形などの線を描いていくものでした。正方形はすぐにできても、正三角形では思うような線を描くこと



<プログラムに取り組んでいるようす>



ができず、試行錯誤していましたが、角度の関係に気付き、思わず「できた！」と声に出す児童もいました。そして、どのように命令をしたのかをきちんと説明することもできていました。

文科省のプログラミング教育の概要には、「子供たちがこれからの社会を生きていくためには、コンピュータをより適切に、効果的に活用していくことが求められます。『コンピュータはプログラミングで動いている』ことを理解する、つまりコンピュータの仕組みの一端を知ることによって、コンピュータはブラックボックスでなくなり、より主体的に活用することにつながります。」とあります。本校では、5年生で「Scratch」、6年生で「MESH」を取り入れています。今後も、児童生徒がコンピュータを効果的に活用できるようになるための手立ての一つとして、プログラミング教育に取り組んでいきたいと思えます。

◎ おもちゃを通して9年生が1年生とふれ合いました。

～技術・家庭科（家庭分野）のふれ合い体験授業～



<ふれ合い体験のようす>

1月24日（火）の9年生の技術・家庭科の家庭分野（以下：家庭科）の授業で、「1年生とのふれ合い学習」がありました。家庭科の中では、「幼児とのかかわり」を学ぶ題材があります。以前は、ほとんどの中学校が近隣の保育所やこども園等に出向いてふれ合い体験を行っていましたが、コロナ禍になり、体験を行うことができない状況が続いています。本校では、体験に勝る学びはないと考え、1年生とのふれ合い体験を昨年度から実施しています。当日は、9年生が1年生とふれ合うために工夫を重ねたおもちゃを使って、遊び方を説明したり、一緒に遊んだりしてふれ合いました。9年生は、この活動を通して、目の高さを合わせて話を丁寧に聞いたり、ゆっくりとわかりやすく話したりすることの大切さを再確認していました。また、1年生も、9年生が制作してくれたおもちゃで夢中になって遊んでおり、教室が微笑ましい雰囲気になっていました。

力作ぞろいだったおもちゃは、1年生にプレゼントされました。



<9年生が製作したおもちゃ>

◎ 今年度最後の授業参観を実施します。

先日もお知らせをしておりましたが、2月24日（金）に、今年度最後の授業参観を実施します。（※9年生は受検や卒業式の関係上実施しません。）今回は、特に、各ステージの区切りとして、4年生は「10歳のちかい」、7年生は「立志式」を行います。その他の学年は教科の授業を実施します。学級懇談会も行いますので、ぜひご参観ください。