



# かかやく子ども

～自立と共生の礎を培い、今と未来を豊かで創造的に生きる子どもを育てる学校～

長期休業期間であった「夏休み」が、終わりました。子どもたちは、それぞれの家庭や地域で有意義な生活を送りながら、一段と成長した姿で登校してくれたのではないかとおもっています。今日から、学期としては一番長い2学期が始まります。『やってみよう! 2018!! 考えて やってみて また考えて やってみる子ども』を合言葉にして、知育・徳育・体育の観点からさらなる成長が図れるよう教育活動を計画し、指導と支援をしていきますので、どうぞよろしくお願ひします。

さて、夏季休業期間中に、いろいろなスポーツの大会がテレビで放映されました。その中で、全国高校野球選手権大会の選手の姿に、毎年感動しています。

- ・アウトだと思っけていても全力で走り、ユニホームを汚しながらスライディングする姿
- ・守備につく時、全力で自分のポジションまで走る姿
- ・円陣を組んで、大きなかけ声をかけながら、チームが一丸となろうとしている姿
- ・応援団が結成され、汗をかきながら、音楽や大きなかけ声が最後まで続く姿・・・など

試合後の選手へのインタビューの映像は、日焼けした顔から流れる汗に、笑顔あり涙ありで、あの姿も輝いている姿の一場面であると感じました。また、インタビューをされている選手の中には、練習を続けてきた自分のことを一番に話すのではなく、家族や監督・コーチをはじめサポートしてくれた仲間への感謝の言葉と、応援をしてくださったすべての人への感謝の言葉を言っていたことが、印象的でした。目標を持ち、チームの仲間と何年間も一生懸命練習にできた姿が想像できました。全国高等学校野球選手権大会には、全国3781校が参加したそうです。それぞれの学校が、「(地方の大会で代表となり、)甲子園にでたい。」「甲子園で、1勝したい。」「甲子園で、優勝したい。」と思いながら練習してきたはずです。きっと授業が終わった放課後や土曜日・日曜日などはもちろんのこと、朝の練習や天候の厳しい中での練習にも耐えて試合に臨んだことでしょう。高校生になってから始めたのではなく、小さいときから練習した生徒も、たくさんいたと思います。大会を制したのは「大阪桐蔭高等学校」でしたが、3781校のすべての選手が、目標をもち努力してきたことを想像すると、すべての選手に拍手を送りたい気持ちになりました。目標をもつことは、とても大切なことです。優勝校以外は、必ず一回は負けたということを見ると、勝つことだけに意味があるのではなく、たとえ負けてしまうという結果になっても、それまで、どれだけ取り組んだのかという過程が重要なのです。

本校では、年に一度の運動会を、2学期最初の大きな学校行事として開催しています。

①一人ひとりが、運動会に向けて繰り返し練習をする。

②仲間とともに運動会をつくりあげる。

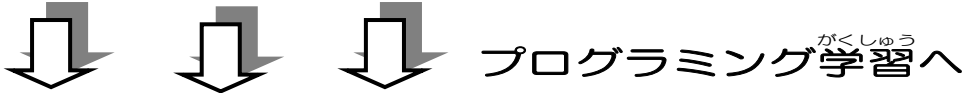
③競技や演技をしているみんなを応援する・・・ことを大切に、当日をむかえさせたいと考えています。

残暑が厳しい折、エアコンをうまく使いながら、熱中症対策をしていきます。保護者のみなさま方には、水筒の準備や体操服の洗濯など多大なご支援をいただくこととなりますが、励ましの言葉をかけていただくことも、よろしくお願ひします。

## 2年生国語科の中で「プログラミング学習」を！！【1学期実践】

2年生国語科では、物語「スイミー」を通して学習をしました。海の世界で生きる主人公スイミーが、マグロに兄弟を飲み込まれ、さびしい思いをしながらも、海のいろいろな生き物との出会いながら冒険していくお話です。また、兄弟と身体の色が違うことや、仲間と群れをつくりながら大きな魚に向かっていくことなど、人権教育の中でも重点となるお話です。学習の流れとしては次のような主題を学びながら、発展的な学習として「プログラミング学習」をしました。

- ◎知恵と勇気を振り絞って、新しい世界に飛び出すことが素晴らしいということ
- ◎個性を認め、一人ずつが社会の中で役割を持っているということ
- ◎困難にも負けず自己実現する中で、自己発見（自分のよさを見つけること）すること

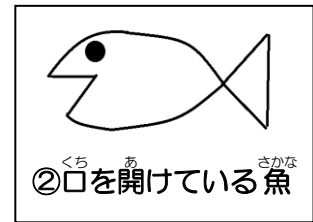
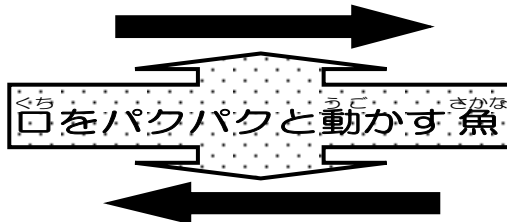
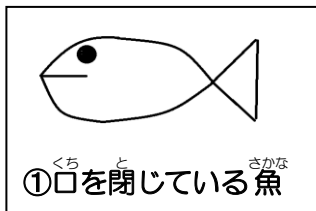


### 【プログラミングとは・・・】

コンピュータは、人間と違い、指示されたことしかできません。そこで、コンピュータに、「こうしてほしい。」ということ、を、「コンピュータが理解できるように、正確に伝える。」ことで、コンピュータを動かします。これを、プログラミングといいます。（コンピュータプログラムを作成することにより、人間の意図した処理を行うように、コンピュータに指示を与える行為・・・Wikipedia一部引用）

### 【コンピュータの画面上に学級で「海の世界」をつくり、一人ひとりがタブレットを使って魚を描き、描いた魚を「海の世界」に放流し、泳がせました。】

- A…タブレットの画面に、魚やタコなど「海の中に住む生き物」の絵を、**線の太さや彩色**に工夫しながら描きました。
- B…魚やタコなどの**泳ぐ場所**や**泳ぐ方向**、**泳ぐ速さ**を変えました。
- C…「口を閉じている魚（①）」と「口を開けている魚（②）」を、重ねて交互に登場させることにより、**口をパクパクと動かす魚**をつくりだすことができました。



### 【子どもの輝く姿】

1枚の画用紙に絵を描く楽しさは、図画工作科の時間に経験しています。プログラミングの学習では、タブレットの画面に動画をつくることの楽しさを味わうことができました。コンピュータに、自分の思いを指示として出し、試行錯誤しながらプログラミングをしました。自分の描いた魚が、泳ぐ速さや位置あるいは動き方を変えながら、動画をつくれたことに、目を輝かせていました。

### 「PTA環境整備作業」ありがとうございました

8月25日のPTA環境整備作業は、暑い中、草刈りや校舎内の掃除等をしていただき、本当にありがとうございました。美しく環境を整えていただき、気持ちよく2学期の学校生活をスタートすることができます。保護者のみなさまが方の学校に対する思いを子どもたちにも伝えながら、学校の環境を維持していきたいと思っております。

