

双葉西小だより

令和4年11月 7日 文責 学校長 窪田 正幸



深まる秋 2学期も後半へ・・・



11月 霜月を迎えました。朝夕の冷たい空気が秋の深まりを感じさせます。周囲の山々を見渡しますと、木々の葉が少しずつ思い思いの色に染まり始め、「山粧う」季節がやってきました。校庭の桜やモミジの木も少しずつ秋の色へと変わってきています。

さて、2学期も折り返しを過ぎ、後半に入りました。10月には6年生の陸上記録会や1年生・5年生・特別支援学級の校外学習、縦割り遊び等、予定していた行事が滞りなく行われてきました。今月には、今年度初めて体育館に全校児童が集まって「西小まつり」を実施する予定です。感染拡大防止の対策は十分に講じて実施しますが、季節の変わり目で体調を崩しやすい時期でもありますので、児童の健康管理について、ご家庭でもご協力をよろしくお願いします。

感染症対策について確認です

このところ、寒暖差から風邪症状が見られる児童も増えてきました。

現在甲斐市では、児童本人も含め、ご家族の方に風邪症状が見られる場合には、登校を見合わせていただいております。また、登校後に発熱や頭痛、咳などの風邪症状が見られた場合は、ご自宅で休養していただけるよう、保護者の方に連絡をし、ご兄弟も一緒に引き取りをお願いしております。子どもたちの健康を守るための措置として行わせていただいておりますので、ぜひご理解とご協力をお願いします。

なお、医療機関で受診をしていただき、『感染症ではない』との診断が医師から出た場合は、登校が可能です。

西小まつりにおけて

各学年が練習に取り組んでいます。見栄えを気にするのではなく、普段の学習の一環として、各学年の発達段階にに応じて、子どもたちに身に付けさせたい力を明確にしながら取り組んでいます。

各学年の代表児童に、頑張りたいことや見所を聴きました。

1年生「くじらぐも」

台詞を言う役なので、大きい声で友達と息を合わせて頑張りたいです。発表の最後まで、やる気目目で真剣にやります。楽しみにしてください。



2年生「ここがすごいぞ わたしたちの町」

わたしは、町たんけんでタイヤガーデンに行きました。すごいところがたくさんあったので、西小まつりでみんなに教えてあげたいです。



3年生「音楽 大好き!!」

私が3年生の発表で見てほしいのは、リコーダーです。1学期から練習して、たくさんの音が吹けるようになりました。ぜひ聴いてください。



4年生「ともだちと 旅に出よう」

カッコいいダンスを家や学校で真剣に練習しました。また、歌詞の意味を考えながら、手話にも挑戦しました。全国を旅する4年生をご覧ください。



5年生「元気・勇気そして希望・・・」

私たちの伝えたい思いは、「苦しい時も信じていれば何とかなる」です。運動会明けから練習を必死に頑張りました。本気の歌とダンスをぜひ見てください。



6年生「笑う門には福来たる☺」

6年生にとって最後の西小まつり。全力を尽くして頑張りたいと思います。私たちの全力ダンス、全力狂言、ぜひ楽しみにしてください。



プログラミング教育



プログラミング教育は、現行学習指導要領において新たに明記されたポイントの一つです。ねらいとして、

大まかにいうと ①「プログラミング的思考」を育むこと ②プログラムの働きやよさ等に気づくこと ③コンピュータ等を上手に活用してより良い社会を築いていこうとする態度を育むこと になります。これらのねらいを達成するために、算数や理科、総合的な学習の時間等の中で学習活動を仕組んでいくことになります。

その活動の一つとして、10月18日（火）に、5年生を対象にした【「トヨタ未来スクール」未来モビリティプログラミング教室】が行われました。これは、プログラミングで自動運転に挑戦しようというものです。自動運転モビリティ（移動手段）に見立てた「ミニ・イーパレット」をプログラミングして、ミッションに挑戦します。ミッションをクリアするための論理的思考やプログラミングの基本要素である、順次（順々に処理を実行していくこと）・分岐（条件によって実行する内容を変えること）・反復（ある処理を繰り返し実行すること）を楽しみながら学びます。…というとは何かとても難しそうですが、「一歩進む」「まつ」「右を向く」「左を向く」などの命令カードをミッションに従って並べることでプログラムを組み立て、「ミニ・イーパレット」を意図通りに走らせるというものです。ゲーム的な要素もあり、実際に自分がプログラミングしたものが目の前で動くという経験は、子どもにとっても、大きな驚きと喜びだったようです。

いまの私たちの周囲を眺めてみると、自動車や家電製品、スマートフォンなど、多くのものにコンピュータが内蔵されています。このコンピュータを、より適切に、より効果的に活用するためには、コンピュータを動かしている「プログラム」を知ることが大切です。そして、コンピュータに命令を与える「プログラミング」を知ること、より主体的にコンピュータを活用することにつながります。

文部科学省は、子どもたちが将来どのような仕事に就くとしても、コンピュータを理解し、活用する力が極めて重要になると考えているのです。予測が困難な時代を主体的に生きていくための1つの力ギが、コンピュータを理解することであり、それがプログラミング教育導入へとつながっています。

なぜ小学校にプログラミング教育を導入するのか 手引：P.1～

- 家電や自動車をはじめ身近な多くのものにコンピュータが内蔵
→ 人々の生活を便利で豊かに
コンピュータがあたかも「魔法の箱」のよう
- コンピュータをより適切、効果的に活用していくためには、その仕組みを知ることが重要
- コンピュータはプログラミングで動いている
→ コンピュータの仕組みを知る
→ より主体的に活用することにつながる
- 子供たちの可能性を広げることにもつながる
→ 起業する若者、特許を取得する子供も



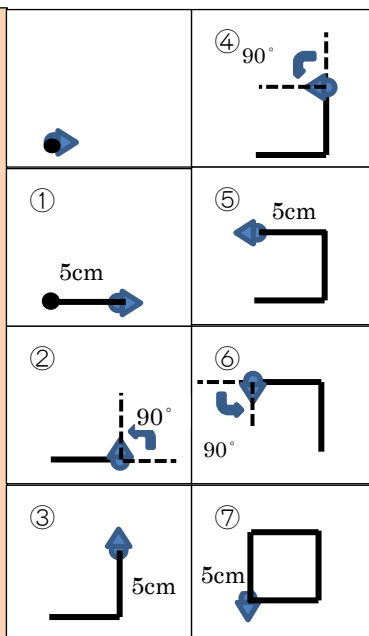
6年生が行った今年の全国学力学習状況調査においても、算数で下のようなプログラミングの問題が出題されました。（一部抜粋）

正解は「3」

コンピュータは、いろいろな命令を順序よく組み合わせて動かすことができます。この命令の組み合わせを「プログラム」といいます。（中略）

1辺が5cmの正方形をかくために、正方形のプログラムをつくりました。このプログラムを実行すると、右のように、スタート位置（・）から命令ごとに、 が の方向に進みながら直線を引いたり、矢印（）の向きに回転したりして、正方形をかくことができます。

- ① 5cmの直線を引く。
- ② 左に90°回転する。
- ③ 5cmの直線を引く。
- ④ 左に90°回転する。
- ⑤ 5cmの直線を引く。
- ⑥ 左に90°回転する。
- ⑦ 5cmの直線を引く。



では、下のプログラムを実行すると、どのような図形をかくことができますか。

- ① 4cmの直線を引く。
- ② 左に60°回転する。
- ③ 3cmの直線を引く。
- ④ 左に120°回転する。
- ⑤ 4cmの直線を引く。
- ⑥ 左に60°回転する。
- ⑦ 3cmの直線を引く。

- 1 二等辺三角形
- 2 長方形
- 3 平行四辺形
- 4 ひし形
- 5 正六角形