

＝令和元年度竜王小学校だより＝

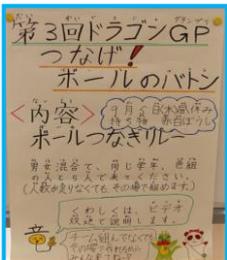
# 竜の子



令和元年9月12日  
No. 17  
校長 小尾 一彦

## 運動会特別日課が始まりました！

9月11日（水）より、運動会の特別日課が始まりました。本年度の運動会のテーマは、「**仲間と協力し全力で楽しみ！！～笑顔いっぱい最高の運動会～**」です。最初の全校練習で、児童会からこのテーマが発表されました。全校児童の気持ちを一つにして、真剣に全力で練習に取り組み、「感心」より「感動」ある運動会を創りあげてほしいと思います。職員も子どもたちの安全面に留意しながら指導していきます。保護者の皆様には、子どもたちの体調面も含めまして、ご支援ご協力をよろしくお願いいたします。9月28日の土曜日には、子どもたちも、保護者の皆様も、先生たちも「**笑顔いっぱい最高の運動会**」になることを期待しています！



### ■ 第3回ドラゴングランプリ開催！～ボールつなぎリレー～

9月5日（木）の昼休みに、児童会主催の「第3回ドラゴングランプリ」が開催されました。今回は、5人一組で「ボールつなぎリレー」を行いました。行きはボールを上から渡し、帰りは股の下から渡すゲームです。折り返しを行きすぎたり、ボールを上か下かどちらで渡すのかがわからなくなったり、笑顔いっぱいのイベントとなりました。本部役員のみなさん、準備や運営をありがとうございました。



### ■ クルマまるわかり教室～5年生～

9月6日（金）に5年生は、「クルマまるわかり教室」を行いました。人口増加や豊かな暮らしの中、環境問題も多く起こっています。そのような社会状況をふまえて、トヨタ自動車が出前授業として、クルマを通して環境を考える体験プログラムです。5年生は「森から見える」の学習で環境をテーマに取り組んでいます。講義やクイズ、カー&エコゲームの今回の学習を通して、環境について考える一つの題材になればよいと思います。



## ■ スクラッチを使ったプログラミング学習！～4年生～

4年生はプログラミング学習として、プログラミングソフトの「スクラッチ」を使った学習をしています。まずは、スクラッチの操作に慣れるということで、キャラクターを動かすことから始めました。背景を変えたり、音を出したり、新しいことにも挑戦する子どもたちもできました。小学校ではプログラミングをすることが目的ではありません。今後、教科や総合的な学習にスクラッチをどのように活用していくかが楽しみです。

→竜王小では、令和2年1月28日(火)にプログラミング学習をメインにした公開授業&研究会を開催します。

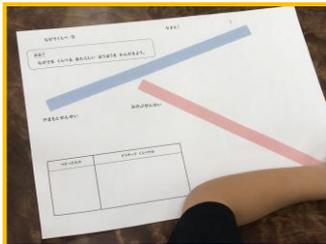


## ■ どちらがながい～1年3組 算数科研究授業より～

9月4日(水)の5校時に、山梨大学教職大学院の東海林麗華先生を指導助言者にお迎えし、1年3組の田中先生の研究授業及び研究会が行われました。本年度、本校ではプログラミング学習の研究と算数の問題解決型学習の研究を進めています。今回は2回目の授業研究会になります。「どちらがながい」という単元で、身近なものを使って、どのような方法で2つの長さを比べたらよいかを、子どもたちは、いろいろな方法を考えながら意欲的に取り組んでいました。

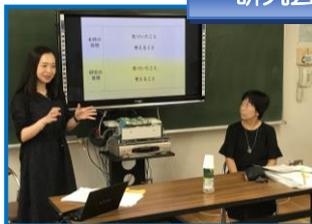


研究授業の様子



研究会では、東海林先生の考えからグループ分けはこれまでとは違い、誕生日で分けたり、アイスブレイキングを取り入れたり、発言がしやすい工夫が取られていました。そして、今回の授業の目標と、校内研究の目標に照らし合わせて、それぞれのグループごとに話し合いを進めました。活発なグループでの話し合い、そのあとは、それぞれの話し合いの結果の表をもとに、みんなで回りながらディスカッションを進めるスタイルは、とても有意義な研究会となりました。

研究会の様子



## ■ 2学期代表委員任命式～激励状が渡されました！～

9月6日(金)の学校集会で、2学期の3年生以上の代表委員に、校長から激励状が渡されました。各クラスのリーダーとなって、学級会で意見をまとめたり、代表委員会で話し合いをしたりしてほしいです。

