



学習参観・親力アップ講演会 ありがとうございます!

学習参観日はいかがでしたでしょうか。今回は国語や算数だけでなく、学級活動や道徳などの授業もありました。6年生は、スマートフォンを持つことや使い方について、資料を読みながら話し合い、お家の方にも一緒に考えてもらう機会となりました。久しぶりの授業参観でしたが、お家の皆さんには、どの学級も真剣に授業に向かっている姿を見ていただけたのではないかと思います。

そのあとの「親力アップ講演会」では、秋田大学准教授の上村佐知子先生から「子どもたちの心の問題とネット依存」と題して講演をしていただきました。本校でもネット利用の危険度が高まっている実態がありましたので、約160人と多くの保護者の皆さんが参加されました。講演では、ネット依存についてチェックリストを示されてゲームの使用をコントロールできない人はゲーム障害といい、治療に必要な疾病として扱われること。そして、それが脳に影響を与え、自分の意思ではやめられない状態になってしまうのが依存症であること。さらに、そうならない対策として、ゲーム使用についてあまり批判的にならずに子どもの言うことに耳を傾けること、そして、きちんと子どもと向き合って話し合うことが大切だと話されました。その際にゲーム機を取り上げたり、さまざまな交換条件を示すというような、いわば「とりひき」をしないこと、互いに納得、合意の上でルールを決めて取り組むことが大切だそうです。そのためには家族の協力が大切で、親も子どもと一緒にゲームをやってみると見えてくるものがあると話されていました。何よりも、親子が向き合うことが大切なようです。心がけていきたいものです。



前PTA会長 T. ○○さんが
東北ブロックPTA協議会より
表彰状をいただきました。

※ 昨年度、美郷町PTA連合会長として
ご尽力くださったT. さんの功績に対し
て表彰状をいただいております。ご紹介
いたします。おめでとうございます。
(ご本人からは、K. だけに「光栄です。」というコ
メントをいただきました。)



委員会活動 がんばっています!

環境クイズラリー (環境委員会)

かぜを予防しよう! (保健・給食委員会)

12月3日、「環境クイズラリー」が開催されました。校内8カ所をチームで回りながら環境に関するクイズに挑戦します。スタートしてから全部を解き終わってゴールするまでのタイムで競います。

例えば、「使い捨てマスクをボイ捨てすると、土になるまでどれくらいかかるか?①7年②70年③700年」などのようなクイズが用意されています。

クイズを解きながら環境への理解を深める取組です。1年生から6年生まで34チームが参加しました。子どもたちは、協力しながらゴールを目指します。スタートしてから10分ほどでほとんどのチームがゴールしました。毎回ですが、このようなミニ集会は盛り上がります。最後に全員に賞状と参加賞が渡されました。

一番早くゴールしたのは、5年のI. OOさん, O. OOさん, S. OOさんのチームでした。また、今回は6年生と1年生のペア学年で出場したチームもあって心温まる楽しい参加の仕方だと感じました。環境委員会の皆さん、楽しい企画でした。

1～3人1組でクイズを解きます。



みごとにチームワークで優勝の5年生チーム

寒くなりインフルエンザなどの感染症が流行する時期になりました。そこで保健・給食委員会では、感染予防を呼びかける企画を考えてくれました。コロナ禍の中、大きな集会はできないため、保健・給食委員会の皆さんが各教室へ行って、かぜ予防を呼びかける紙芝居とクイズをしてくださいました。本校では、現在、かぜやインフルエンザなどの流行の兆しはありません。冬休みまで、マスク着用、うがい・手洗いをしっかり行って、健康で過ごしたいものです。



かぜ予防のクイズに挑戦

スクラッチで正多角形を描いてみよう! プログラミングカーを動かしてみよう!

今年度から学校では、プログラミング教育に取り組むことになっています。プログラミング教育で重視されているのは、プログラミングを学ぶことによって身につく論理的に考える力、プログラミング的思考です。プログラミング的思考はパソコンを使わなくても学ぶことができますが、学年に応じて楽しく学ぶことが大切です。今回は、ICT支援員のT.先生の力をお借りして、6年生と3・4年生がプログラミング学習をしました。6年生はスクラッチというソフトを使って正多角形の図形をパソコンで描くことに挑戦しました。子どもたちからは、「難しいと思っていたけれど、正多角形を描くこともやり方さえわかれば簡単にできた。今回は正五角形までしかできなかったけれど、正十角形以上にも挑戦してみたい。」などの感想がありました。

3・4年生は、プログラミングカーを使いながら、命令を伝えてイメージ通りに車を動かすことに挑戦しました。「どう動かせばゴールにたどり着けるかをグループで協力して考えることができました。カードをスキャンして、その通りに車が動くのがおもしろかったです。次は、カードを増やしてやってみたいです。また、他のロボットのプログラムにも挑戦してみたいです。」など、どの子どももたくさんの振り返り(感想)を書いてくれました。まずは、プログラミング学習に興味をもってくれたようです。今後、他の学年でも体験していきます。



プログラム通りに動くか見守る子どもたち