



くすのき

学校教育目標：夢を持ち、挑み続ける児童の育成～レジリエンス力の向上～

令和4年9月21日 文責 黒木 秀一

第6学年
第一小
情報化
推進

第一小 アップデート

本校ではこのほどプログラミング学習を実施しました。講師はエルモ社の石原さん井上さんとICT支援員の井手上さん。ロボット操作ができることあって子供たちは、期待に胸をふくらませて学習にのぞみました。

教材はおそうじロボットでおなじみのルンバの縮小版「ルート君」。どのようにすれば思い通りの動きができるのか、何度も繰り返し学習していました。

私たちのくらはしはコンピュータの出現で飛躍的に便利になり、コンピュータなしでは生活が成り立たなくなっています。様々なシステムで利用されているプログラミングの考え方は、これからの社会を生きる子どもたちの論理的な思考力や問題解決能力などを育むためにとても有効なものです。

学習を終えて子供たちからは、「今日のプログラミングは楽しかったー」「苦手だと思っていたけど簡単だった。」と感想が聞こえてきました。これからプログラミングソフトの操作に親しみながら、手順を論理的に示すアルゴリズムやプログラミングの基礎的な考え方を身につけていってほしいと思います。

② プログラミング



←① 基本的な操作とシミュレーション

プログラミング!

←③ ルート君を動かす



—第5学年—

水俣に学ぶ肥後っ子教室



6月から進めてきた水俣病についての学習。本教室では語り部の話をとおして、水俣病とその患者の方々の思い、家族への差別について学びを深めました。加えて環境保全についても学習しました。世界の問題を知ること、今私たちができることを考えました。正に百聞は一見にしかず。学びの多い肥後っ子教室となりました。

写真はルンバ君を動かして三角形を描いているところ。三角形の内角や外角に意識を傾けながら、みんな協力して活動しました。生かされる算数の力も生かされるプログラミングでした。見事な三角形でした。

プログラミングのよさは失敗しても何度もくり返しチャレンジできることにあります。また、班活動の中でみんな役割を決めてできることにも価値があります。

プログラムを考える人、調べる人、動きを確認する人等々。今日のプログラミングはチームワークを深める学習にもなりました。

10月の行事

3日(月)	中学生読み聞かせ(オンライン) 5時間授業	17日(月)	ふれあい週間～20日
7日(金)	前期終業式	19日(水)	キッズわく友どんちゃん号
11日(月)	秋休み(～12日)	20日(木)	クラブ活動
12日(水)	職員会議	25日(火)	委員会活動
13日(木)	後期始業式	26日(水)	キッズわく友
15日(土)	学校作業	27日(木)	クラブ活動
17日(月)	メディコンデー	28日(金)	3時間授業(給食なし)



上記のQRコードから「学校便り」と「本校HP」をご覧ください。