



和歌山市立宮北小学校
学校だより 令和8年 2月号

「楽しむ」ために「真剣」になる2年生 ~さすがもうすぐ3年生~

2年生は今、空気を入れたナイロン袋をボールに見立てて運動する「ポンポンバレー」を体育で学習しています。風船の入った袋をもってうれしそうに体育館へ向かう子供たちの姿から、とても楽しい運動なんだなと思いました。



先日、教室を回っていると2年生がこの「ポンポンバレー」のルールについて話し合っている場面に出合いました。黒板に書かれた「横の線はいる」「横の線はない」という2つの意見に分かれてみんなで思いを出し合っていて、「～だから」と理由を言ったり、「そうしないと～になる」と実際の場面を具体的に説明したりしている様子に思わず引き込まれてしまいました。話す側の一生懸命さも、聞く側の真剣さもどちらも光っていて、話が進むうちに審判の役割やコートの設定の仕方など、次の時間どうするかをみんなの思いを反映させて決めていました。

低学年の体育の学習は「遊び」の要素を取り入れた運動を通じて、いろいろな体の動きや体力、協調性等を養うもので、場所や道具を選ばずに楽しめるよう工夫されています。学習においてはまず「ポンポンバレー」で身体を動かすこと、友達と一緒に楽しむことがめあてになりますが、子供たちは十分それらを味わい、みんなで次の段階に進もうとしていることが見て取れました。運動して学びながら育む、協力、公平さ、責任感といった「学びに向かう力」が話し合いによって高まっているのを感じ、一人一人と学級集団両方の1年間を通した成長がよく表れている場面だなと思いました。



毎朝子供たちがせっせと水やりをしているチューリップの球根も、見えない土の中で劇的に変化を遂げているのでしょうか。3学期の子供たちはまるで球根みたいです。花がきれいに咲く進学、進級の春に向かって短い学期ではありますが、一日一日を愛おしながら過ごしていきたいと思います。



学校長 西井 恵美子

「よりよい宮北小学校をつくるためのアンケート」 今年度からQRコードでのアンケートにご協力ありがとうございました。皆様からいただきました回答を今後の学校運営の参考とさせていただきます。

5年生と4年生がプログラミングを体験（1/7.19）

1月に2回にわたって和歌山大学の豊田充崇先生に来ていただき、「プログラミング体験授業」を行いました。「プログラミング」とは、プログラミング×プロジェクトマッピングが実現できる教育アプリケーションです。



まずは、アプリの使い方や注意点などを教えてもらいました。子供たちって本当に吸収するのが早いです。すぐに使い方をマスターしていろいろ試していました。次に、体育館に行き、作ったものをプロジェクトで映し出して大きな場でチェックします。自分の作った動きや音、入力した言葉や手書きの文字が壁に大きく映し出されるってすごく面白いです。自分の作ったもの、友達の作ったものから刺激を受けたり感心したり、楽しい時間になりました。

こうして大まかなイメージをつかんで、今現在は自分のイメージしたものどんどんつくっていく作業、テーマを決めてグループで相談したり分担したりする活動へと進んでいます。5年生、4年生のプログラミング、どんな作品になるかとっても楽しみです！



1年生「〇〇おにはそとー！！」～2月3日は節分～

節分は恵方巻、いわし等を食べる、豆まきをして福を呼び込むなどの習慣がありますね。

1年生が豆まきで追い払いおにの絵を上手に描いています。「ねぼうおに」「なきむしおに」「おこりおに」など、どのおにも見ているとっこりほっこりするかわいさが満点です。

