

## 下校時刻一覧

登校時間は、7時55分から8時5分です。

		1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生
1	木	★	★	◆	◆	◆	◆
2	金	★	★	★	★	★	◆
5	月	★	★	★	◆	◆	◆
6	火	13:40	13:40	13:40	13:40	14:40	14:40
7	水	13:40 14:05	13:40 14:05	13:40 14:05	13:40 14:05	13:40 14:05	13:40 14:05
8	木	★	★	◆	◆	◆	◆
9	金	★	★	★	★	★	◆
12	月	13:40 14:05	13:40 14:05	13:40 14:05	13:40 14:05	13:40 14:05	13:40 14:05
13	火	13:40	13:40	13:40	14:55	14:55	14:55
14	水	13:40 14:05	13:40 14:05	13:40 14:05	13:40 14:05	13:40 14:05	13:40 14:05
15	木	★	★	◆	◆	◆	◆
16	金	★	★	15:05	★	★	◆
19	月	★	★	★	◆	◆	◆
20	火	12:35	12:35	12:35	12:35	12:35	12:35

通常の日程の日の下校完了時刻と、その下校完了時刻を表す印

	5校時		6校時	
給食当番	14:05	★	14:50	◆
掃除当番	14:30		15:05	

その週のお子様の当番については、学年や学級から配付されるプリントでご確認ください。

## 熱中症対策

暑い日が続いています。各クラス熱中症対策として、こまめな水分補給を呼び掛けています。また、体育や登下校の際には、ソーシャルディスタンスをとりながら、マスクを外してもよいと話しています。

なお、WGBT計で3.1を超えた場合は、外遊びを禁止しています。

登下校中に日傘を利用したり、帽子をかぶったりすることも、熱中症対策になると思います。

これから一段と暑い日が続くと思います。学校でも、暑さ対策をとっていきます。

## 9月の予定について

授業参観・懇談会ですが、感染状況が改善している場合は、予定通り実施します。しかし、改善されない場合は、オンラインでの実施になります。その場合、授業参観が複数日での実施になります。修学旅行ですが、9月実施で再度調整をしています。決まり次第メール配信します。

連絡用のメールアドレスです。ky-ekodaes@city.yokohama.jp

## 予定表並びに下校予定時間について

感染症に関して、まん延防止等重点措置や緊急事態宣言等が発令されることがあった場合、予定していた行事を延期せざるを得なかったり、下校時刻を変更しなければならぬことが考えられます。

予定の変更、下校時刻の変更については、ミマモルメを通して行っていきます。ご承知おきください。



# 学校だより 7月



荇子田小学校

令和3年6月30日

www.edu.city.yokohama.lg.jp/school/es/ekoda/

月	火	水	木	金	土	日
			1	2	3	4
5 朝会	6 避難訓練 委員会活動 カウンセラー来校 午前	7	8 フレンドお楽しみ会	9	10	11
12 読書タイム キッズ会議	13 音楽朝会 6年 クラブ カウンセラー来校 午後	14	15 SSW来校日	16 八景島遠足 3年	17	18
19 体力集会 給食終了	20	21 夏季休業 ~8月26日	22 海の日	23 スポーツの日	24	25
26	27	28	29	30	31	

## 8月の主な予定

- 27日(金) 区子ども会議
- 30日(月) 発育測定 5・6年
- 31日(火) 給食開始 発育測定 1・4年

## 9月の主な予定

- 2日(木) 三浦体験学習 4年  
発育測定 2・3年 まなび
- 3日(金) ゴーラシア遠足 2年
- 10日(金) 三浦体験学習予備日 4年
- 9日(木) 校外学習(国会) 6年

- 13日(月) ゴーラシア遠足予備日 2年
- 16日(木) 耳鼻科検診 1年、4年、希望者
- 17日(金) 授業参観・懇談会
- 21日(火)~22日(水) 箱根宿泊体験学習
- 27日(月) 個人面談
- 28日(火) 個人面談
- 29日(水) 個人面談
- 30日(木) 個人面談
- 10月1日(金) 個人面談
- 10月4日(月) 個人面談

## 6月のある風景から～支援するタイミング～

(5月号からの続き)

・・・あ、あそこにしょんぼりして座っているのはOさん。どうしたのかな。

チャイムが鳴って、他の子は昇降口に向かって歩いているけれど、Oさんは座ったままです。

ゆっくり近づいて「どうしたの？」とたずねると、泣いてはいないけれど、マスクの下は、ぐっと唇をかみしめているように見えます。

「どこか痛いところがあるの？」 「・・・(首を振る)」

「じゃあ、何か困ったことがあるの？」 「(うなずく)」

「お話できる？」

「・・・えっとね、いつもAさんとTさんといっしょに遊んでいるんだけど、今日は一緒に遊べなかったの・・・

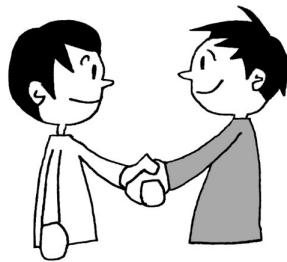
(ものすごく小さい声)」

「それが悲しかったの？」 「(うなずく)」

「悲しかった気持ちを2人に伝えてみようか？」 「(うなずく)」

この後、Oさんは、担任の先生と一緒に2人に気持ちを伝えることができました。

後日、3人で遊んで仲良く遊んでいました。Oさんも笑顔でした。



学校でたくさんの友達と過ごしていると、いつもは仲良くできていても、些細なことですれちがったり、ぶつかったりして笑顔になれないこともあります。でも、それも子どもたちの成長には必要なことだと思っています。

私達教職員は、子どもに困ったことがあったときには、解決できるように必ず支援します。しかし、支援するタイミングはその都度見極めています。子どもたち同士で解決できる力(自分の気持ちを伝える、相手の気持ちを聞く、どうしたらよいか考える)も身に付けてほしいからです。子どもたちを見ていると、ハラハラして思わず口を出してしまいそうになることもあります。子どもたちの力を信じて、おおらかな気持ちで見守っていくことも大切だなと感じています。

児童支援専任 塚本裕美

## 青葉区スピーチコンテスト

鴨志田緑小学校で、よこはま子ども国際平和スピーチコンテストが行われました。今年は、SDG sを考えながら、6年生の子どもたち一人一人が作文を書きました。その作文をもとに、校内でのスピーチコンテストを行い、佐藤百花さんが「ヘッドネーション」をテーマにしたスピーチをして、荇子田小学校が代表に選ばれました。学校代表として、コンテスト当日も、とても立派なスピーチができました。



## 胎児の成長

5年生の理科の学習で、青葉区保健福祉センターの助産師さんに来ていただき、胎児の成長のお話をさせていただきました。受精卵から、出産までの間に胎児がどのように成長していくか、映像や原寸大の人形を使いながらお話ししてくださいました。

赤ちゃんが生まれるまでをたどることで、生命の不思議や大切さを少しでも感じてくれればいいなと思います。

## IPad

IPadの設定が終わり、6月から各学年でIPadを使い始めました。高学年は、これまでもIPadを使う機会がありましたから、様々な場面でIPadを活用しています。ただ、大きく違うのは、みんなで共有していたIPadから、「自分の」IPadを使うようになったことです。学習のデータを蓄積し、活用することができるようになりました。これは、今までとは違い、学習に役立てることができるようになっていると思います。



低学年では、IPadで写真を撮り、それをキーノートに貼りこみ、自分の育てている植物の成長記録を作り始めています。まだ、使い始めたばかりですので、できないこともたくさんありますが、いろいろと経験していく中で、活用できるようになればと考えて、進めています。

## スポーツテスト

スポーツテストをしました。1年生から6年生までが、様々な種目に取り組んでいます。日本全国で同じ種目に取り組みます。ですので、全国平均と自分の運動能力を比べたり、6年間の運動能力の変化をとらえることができます。荇子田小学校では、ペア学年で、スポーツテストをしています。

やる気という、すぐに思い浮かぶのは、「やる気スイッチ」のコマーシャルです。やる気を高める「スイッチ」を押せるという塾のコマーシャルは、とてもわかりやすいのですが、具体的に「やる気」を育てる方法を示しているわけではありません。もちろん、30秒足らずの中で説明できるわけありませんから、コマーシャルはあくまでも、イメージを伝えているだけでしょう。しかし、もし子供に「やる気スイッチがあったら」と思う人は多いと思います。

しかし、当然物理的なやる気スイッチは存在してはいません。ですから、子供たちのやる気を高めるために、学校も家庭も、塾でも、あの手、この手を使っているわけです。そして、その難しさを大人たちは、実感しているわけです。

やる気を高めるためには、外部から刺激を与えるというのが多く使われる方法だと思います。何かご褒美を提示したり、ゴールを明確にさせたりすることが一つの方法でしょう。また、罰則を与えるなどの方法も、よく使われているものだと思います。

それに対して、子供たち自身の興味や関心を高め、自発的に何かに取り組むようにするという方法もあります。子供達の中には、ある特定のことがらに大人以上に精通していることがあります。自分が興味をもち、自発的に進んで調べていき、一般の大人以上の知識をもち、知識をもとに、様々な知見を獲得するわけ

です。

学校だけでなく、家庭でも、子供自身が興味関心をもって、学習に取り組んでいくようにならないかと考え、様々な試行錯誤を繰り返しています。学校でも、家庭でも、様々なことを子供達に体験させ、興味関心をもたせようと努力しています。しかし、全ての子供が興味関心をもち、意欲的に何かに取り組むということができるとは言えません。

一方、多くの子供たちが熱心に意欲的に取り組んでいることもあります。その一つがゲームです。では、なぜ、ゲームに熱心に取り組むのでしょうか。その理由はいくつも考えることができます。すぐに結果が出ること。試行錯誤して取り組むことができ、尚且つやり直しができること。評価が明確にされること。スモールステップを利用して、難易度が上がっていくこと。難易度が上がるものをクリアすることで、自己有能感が高まるようにできていること。これらのことを考え尽くしたシナリオをもとにプログラミングされたものは、子供たちを惹きつけ、意欲を高めることができているのだと思います。

学習に対しての「やる気」を育てるためには、子供たち自身の自己有能感を高めたり、承認欲求を満たしたりすることができる必要なのだと思います。学校でも、家庭でも、「やる気」をもって取り組める子を育てていきたいものです。