

1年

プール探検と水遊びをしました！

夏休み明けの1年生の生活科では、「なつだ とびだそう」という単元で、暑いけれどみんなと楽しくどんなことで遊べるかを考えました。その中で、多くの子どもたちから「みんなで水遊びをしたい！」という意見が出たので、水遊びの計画を立てることにしました。例年ですと校庭を使って行っていたが、今年度は校庭の改修工事や新型コロナウイルス感染症予防の関係で、活動内容や場所も限られてしまいました。どこでなら水遊びができるか意見を出し合い、プールでならできそうだと考えました。今年度は、水泳学習が行えなかったので、みんなでプールを探すところから始めました。プールへ続くスロープは、学校が再開したばかりの学校探検で見つけていましたが、鍵が掛かっていてスロープを渡ることはできなかった。校長先生からは『安全の鍵』を借り、副校長先生にプールでの約束を覚えてもらってプールの鍵の束を借りました。借りた鍵の束にはたくさんの鍵があり、どれが本物なのかを予想し、実際に鍵穴に鍵をさして確かめ、本物の鍵を見つけ出しました。諦めずに考え、挑戦している姿が印象的でした。学校のプールサイドを歩き、水の入ったプールを初めて見た子どもたちは目を輝かせ、水遊びの場として決定しました。



水遊びの当日は、家から持ってきた道具を使い、誰が1番遠くまで水を飛ばせるかや、掛け合いっこをしながら、プールでの約束を守って、暑い中みんなで楽しく水遊びを行いました。来年度の水泳学習ではどんなことをするのだろうと、心をワクワクさせていました。



3・4組

今年度より、新しい学習指導要領に基づいて学習を進めています。プログラミング教育もその学習活動のひとつとして3・4組でも取り組んでいます。

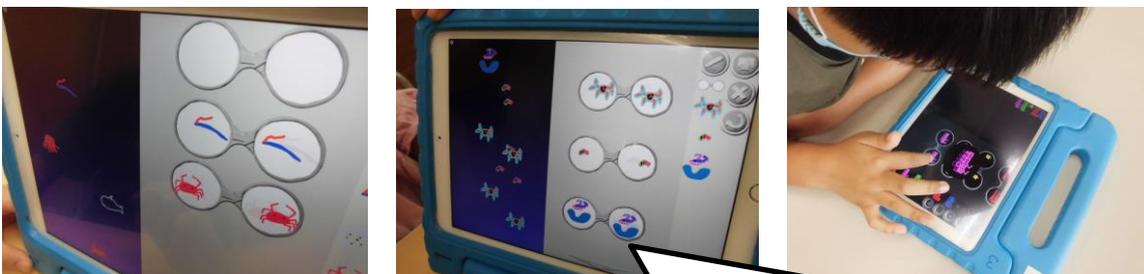
下の写真は、図工の学習としてタブレットを使って海の生き物を描いたり、その絵に動きをつけたりしているところです。自分の描いた海の生き物が動き始めたときは、「わぁー」や「おぉー」という歓声が上がりました。操作に慣れてきて仕組みが分かってくると、方向やスピードなど様々な工夫をして自分の描いた絵を動かしていました。

最後に、クラスみんなが描いた海の生き物が一つの海に集まった様子を大画面で鑑賞すると、自分の描いた生き物を探したり、お互いの生き物のよいところなどを見つけ合ったりして、楽しむことができました。

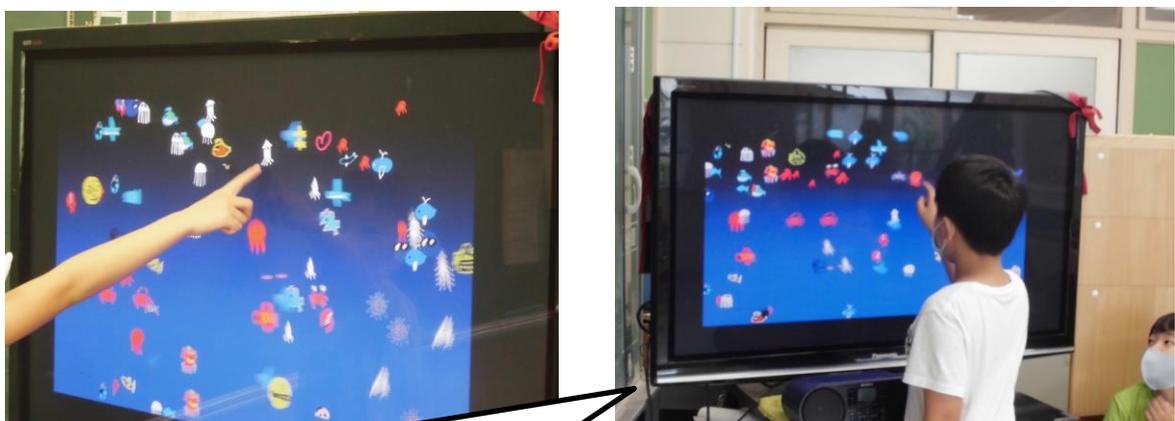
今後は総合の学習等としてさらに学びを深め、簡単なゲームやアニメーションなどを作って、友達と楽しみながら進めていく予定です。



自分のイメージをふくらませて、一人ひとり頑張って絵を描きました！



試行錯誤しながら、自分の絵を動かす工夫をしています。



自分の絵を見つけて大興奮！お友達の絵も面白いね！