



## 2年生おもちゃランド

2年生は生活科の中で、自分たちで作ったおもちゃを使って、遊ぶ活動を行っています。この活動の中では、遊び方やルールを工夫することで、みんなで楽しくおもちゃで遊ぶことができるようにしています。本日19日(水)は、2年生が1年生を招待して一緒に遊んでいました。1年生が楽しく遊ぶことができるように、2年生は、ルールを工夫したり、わかりやすく遊びのルールを説明したりしていました。1・2年生が一緒に遊ぶことで、かかわりを深めていました。

2年生の子供に今回のおもちゃランドを通してどんな心が伸びたのか取材しました。「🧐 2年生ががんばって、1年生に学校は楽しいって思ってもらいたいから。」「🧐 1年生は知らない人がたくさんいたけど、1年生の友達が増えてよかったです。」「🧐 ぼくたちが1年生の心を『にこにこ』にして楽しいと思わせたからです。」「🧐 1年生のお世話をしてみたら、『自分を育てる心』の『やるべきことをがんばる』が伸びたなと思いました。」

一方、1年生の子供たちは、次のような心が伸びたと答えてくれました。「🧐 2年生が優しく教えてくれて、仲よくなれたからです。」「🧐 2年生が作ってくれたたくさんのおもちゃをどうやって楽しもうかと自分で考えているからです。」2年生が企画した「おもちゃランド」は、1・2年生共に「わくわく」した時間となったようです。



## プログラミング体験～6年生算数～

昨日18日(火)に6年生の教室を覗いてみると、スフィロボルトを使った算数の授業を行っていました。スフィロボルトとは、タブレットやスマートフォンアプリで動かすことができるボール型ロボットです。センサーやLEDがついていて、工夫次第で無限の活用方法があると言われています。昨日の授業の中では、タブレットで三角形を作るようにスフィロボルトにプログラムして動かし、その軌跡をタブレットで確認していました。さらにその三角形の辺を2倍にするなどして、拡大の意味を考えていました。

小学校のプログラミング教育は、国語や算数のように「プログラミング」という教科が新設されたわけではありません。従来の授業の中で、プログラミングを学んでいきます。既存の教科の中でプログラミングに触れ、物事を順序立てて考えることができる「プログラミング的思考」を養います。また、プログラミングを通じて何度も試行錯誤を繰り返すことで、問題を解決する能力も培われます。

急速な情報化という社会的な変化を受け止めながら、未来の創り手となる子供たちに何を準備しなければいけないのかを踏まえ、新しいことにもチャレンジしていく必要性を感じました。

