

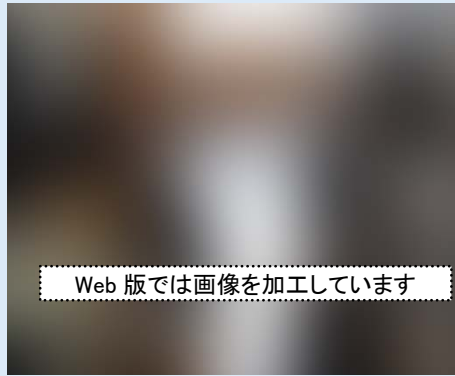
1月30日(火) 明星中学校生徒会来校

明星中学校生徒会の皆さんが来校し、本校6年生に中学校生活についての説明をしてくださいました。

学校行事のことや、学習のこと、部活動のことなど、映像を元にしながら丁寧に説明をしてくださいました。

6年生の子供たちも、熱心に耳を傾けていました。質問コーナーでは、「楽しい学校行事は?」「修学旅行の行き先は?」等、様々な質問が出ました。4月からの進学を前に、聞きたいことや知りたいことがたくさんある様子でした。その一つ一つに生徒会の皆さんは、自分自身の学校生活を振り返りながら、詳しく答えてくださいました。中学生の爽やかな立ち振る舞いや受け答えは、6年生の子供たちにとって、とてもよいロールモデルとなりました。

中学校では、音楽の時間にギター
の演奏をするそうです!



Web版では画像を加工しています

PTA 行事 冬レク開催!

2月10日(土) 天候に恵まれた中、PTA主催による「冬のレクリエーション」が開催されました。グラウンドにて、「宝さがし」「スノーフラッグ」にチャレンジしました。

元気に体を動かし、楽しい時間となりました。準備・運営いただいたPTA役員の皆様、ありがとうございました。



2月9日(金) 1日入学・入学説明会

2月9日(金) 令和6年度に東五条小学校へ入学する児童・保護者を対象とした入学説明会を行いました。コロナ禍のため、ここ数年は保護者のみの説明会でしたが、今回は新入学児童も一緒に実施できました。

交流活動では、1年生が、先輩として張り切る姿が見られました。かわいい後輩の入学を、心待ちにしている様子です。



Web版では画像を加工しています

令和五年度 全国学力・学習状況調査の結果から

四月に行われた「令和五年度全国学力・学習状況調査」の結果について、本校の概要をお知らせいたします。なお、旭川市全体の分析結果につきましては旭川市のホームページに掲載されていますので、ご参照ください。○:成果、△:課題

《国語科》

○全五領域のうち、一領域で全国平均とほぼ同水準の結果でした。

○送り仮名に注意して、漢字を文の中で正しく使うことや、文章の種類や特徴についてよく理解していました。

△図表やグラフなどの資料を用いて、自分の考えがよく伝わるように書き方を工夫する設問に課題がありました。

《算数科》

○全四領域のうち、一領域において全国平均を上回り、一領域は全国平均とほぼ同水準の結果でした。

○表の中から、条件に合う数を読み取るなど、データの特徴や傾向をつかむ力が高いです。

△図形の意味や性質についての理解や、求め方の理由を式や言葉を使って記述する設問に課題がありました。

《今後に向けて》

課題につきましては、三学期に再履修の場を設けております。また、各学年の学習内容との関連性・系統性を確認しながら、どの学年においても、子供たちが力を付けていけるよう丁寧な指導を重ねていきます。

《児童質問紙》

○自分にはよいところがある。

○人が困っているときは、進んで助けている。

△将来の夢や目標をもっている。

△自分で計画を立てて勉強している。

【今後に向けて】
児童のよさについては、全教職員で共有し、学習意欲の高まりや仲間と協力する楽しさを、より一層実感できる場を工夫していきます。



自ら学びをデザインする力を育てる

校長 三浦 一路

2月中旬にもかかわらずプラス10℃になる日があったかと思えば、マイナス20℃を下回る日もあるなど気温が乱高下しました。2月に入って市内では主にB型インフルエンザによる学級閉鎖が多数出ています。本校では罹患が連鎖するような状況にはなっていませんが、気温が少しずつ上がってくるとはいえ、まだまだ感染症の流行期は続きます。新年度に向けてしっかりと飛躍するための学年末に向かうこの時期、体調管理には学校でも家庭でも十分に配慮していきたいですね。

さて、先日3年生の教室をのぞくと、子供たちが授業中何やら互いの発表について批評し合っています。内容を聞くと、「〇〇さんのは失敗すると『ゲームオーバー』と出てくるのでどうやって作ったのだろうとびっくりしました。」というようなことを発表していました。子供たちは、プログラミングの学習でつくったゲームの内容について発表し合い、その後の感想を交流しているところだったのです。飛び入りで私も子供がつくったゲームを体験させてもらいました。障害物に触れないようにジャンプしてゴールに向かうゲームでした。結果は写真のとおりです…。無念…。私が子供のころはもちろん、10年前でも考えられないような学習です。



3年生がプログラムしたゲームに挑戦するも障害を越えられず GAME OVER 無念の私

プログラミングの学習は、プログラミングの基礎を学ぶことで「プログラミング的思考」つまり論理的思考力を高めることをねらっています。ゲームを完成させるには、どういうゲームにするかという創造性や、思うように動かすためにどの基本要素をどのように配置して動かすのかという論理性が求められます。そして担任は子供の「わくわく」を何より大切に学習を進められるようにしています。

昨年4月の校長の経営説明でお話ししていましたが、2月の文書で再度説明し、「宿題」から「自学」に移行するというお知らせをお願いをさせていただきました。私たちが高めたいのは、「自ら学びをデザインする力」です。それは、子供自身が学ぶことの楽しさに気づき、目標に向かって努力しながら、自分に足りないものを補ったり、もう少し深く知れたかったことを自ら掘り下げたりする中でこそ育つ力です。

学校だよりではこれまでも何度か書いてきましたが、変化の激しい時代にあって、この子供たちが社会に出ていく10~15年先に、どのような解決すべき問題や課題に出くわすか、今予想することは困難です。しかし「学びをデザインする力」を生かして、子供たちは難題にもひるまずに立ち向かえるのです。

一方、思考するにも語彙や計算などの基礎的・基本的な学習内容の習得は欠かせません。それは宿題に頼るのではなく、学校でしっかりと身に付けられるよう授業改善を続け、そうした環境をつくり上げていくことが重要だと思っています。また、自分で学びをデザインする力を身に付けることと並行して、今その子にどんな学習が必要か、家庭学習で取り組むべきことを担任がアドバイスすることも重要です。決して乱暴に、手放してご家庭へ委ねるといった意図はありません。改善すべき方法や内容が見付かれれば、躊躇なく見直していくつもりです。

ご家庭にあっては、こうした学校の意図や取組の主旨についてともに考え、その先の目標を共有し、困ったことや心配なことはどうぞ遠慮なく学校までお伝えください。始めたばかりの取組で、現状の取組が完璧とは、もとより思っておりません。よりよい学びのためにどうかともに考えていただければと、心より願っております。

学校だより

東五条

令和6年2月
東五条小学校発行
第269号

東五条小学校
教育目標

かしこさ

ゆたかさ

たくましさ