



六郷 ろくごう

六郷小学校

H30. 11. 16

No. 25

全校集会を2年生が企画して

9日(金)、児童集会が行われました。今回のゲームの担当は2年生です。たとえ2年生であっても、しっかり説明することができ、楽しい時間を過ごすことができました。

今回のゲームは、一つ目が「ぼくだんゲーム」です。音楽が鳴っている間、ぬいぐるみを回します。音楽が止まった時にぬいぐるみをもっている人が負けです。負けた人は、何と「一発芸」をしなければなりません。一発芸をやるのはなかなか難しいものがあります。悩んで悩んで、変な顔をしたり、下の写真のように踊り始めたりした子もいます。それぞれのたて割班からは、大きな笑い声が出ました。二つ目のゲームは、「絵を描いて行うしりとり」です。つまり、最初の人ゴリラの絵を描いたら、次の人は「ら」で始まる絵を描きます。例えば「ラッパ」の絵を描いたら、次の人は「ば」で始まる物の絵を描くというふうにつなげていきます。ただし、声を出すことは禁止です。ですから、前の人が何を書いたかを想像してつなげなければなりません。どんな絵を描いているかを見てみましたが、中には「・」を4つ並べている絵があり、何の絵か分かりませんでした。後からそれが「ごま」だと聞いて笑ってしまいました。

今回の2年生のゲームは大盛り上がりでした。2年生の進め方も上手でしたし、内容もとても楽しいものでした。こうやって全校を動かす力を、2年生も身に付けていくのだと感じました。



一発芸は何をしようかな

えーい、踊っちゃえ!

大曲仙北社会科研究発表会

14日(水)、大曲小学校を会場にしての「第53回大曲仙北児童生徒社会科研究発表会」に7名の子ども達が参加しました。内容は次の通りです。

- (4年) 「私たちの秋田県」
- (6年 ・) 「六郷の竹うちの歴史を未来へつなぐためには」
- (6年) 「納豆のネバネバと工場での作り方を比較してみた！」
- (6年 ・) 「六郷の夏祭り 夜市の復活」



さんと さんの研究は、六郷の竹うちの歴史を調べると共に、関係者にインタビューを行ったりして、竹うちの行事を今後伝えていく方法を考え提案してくれました。 さんの研究は納豆ですが、実際に自分で納豆作りに挑戦し、うまくいかなかった経験からいろいろ調べています。納豆工場も見学し、作り方の秘密を探ると共に、歴史的な部分も調べ、納豆のすばらしさを伝えてくれました。さんと さんは、「夜市の復活」をテーマに、これまでの取組や復活の足取りをたどりました。夜市に関わっているAPPの方々にインタビューを行って、今後に対する意見を伺ったりもしました。そして、何と云っても、自分達がミニAPPとなって、実際に店を企画運営したことは大きな研究の成果となっています。



理科研究発表会でもお伝えしましたが、こういった発表に挑戦することは、大きな意義があります。研究を主体的に進める力、チャート等にまとめる力、資料を選択し効果的に活用する力、たくさんの中で発表する力など、得られるものはたくさんあります。今回は6名の子ども達が挑戦しましたが、来年はさらに増えることを願っています。

理科研究、社会科研究と六郷小学校の活躍が注目されています。こういった取組があつてこそ、以前お伝えしたように「日常の素晴らしい授業」が実践されていくと考えています。

1・2年生の交通安全教室

春に交通安全教室を行いました。第2弾として、1・2年生だけの交通安全教室を行いました。県の保健体育課の薦めもあつて、今回、「渡りジョーズ君」という最新鋭の機器を用いて実施しました。下の写真にあるように、子どもの前にスクリーンがあつて、そこに実際の道路のように画像が流れます。もちろん車も走ってくるわけで、右左を何度も確かめながら、安全に横断するという内容です。

実際に近い画像になっており、子ども達はやや緊張しながら渡るタイミングを見つけようとします。全員は体験できないのですが、後ろにいる子ども達もリアリティーの高い画像に引き込まれ、一緒になって渡るタイミングを考えていました。上手に渡ることができると、みんなが拍手したり、下の写真のようにハイタッチをしたりするほどでした。また、道路の状況もいろいろ変えることができ、夕方や夜、雪が降っている場合など、いろいろな場面を体験することができました。

これから降雪期に入ります。朝の集団登校は、とても立派だといろいろな方から誉められています。しかしながら、帰りは、気になる歩き方をしている子もいるようです。今回の体験を生かしながら、十分注意をして事故のないようにしたいものです。各ご家庭でも、話題にしていただけるとありがたいです。



子ども達のがんばり

□ 第38回全東北・北海道防具付空手道選手権大会

小学生2年女子組手 準優勝
小学生6年男子組手 準優勝