

10月の重点教育目標『自分で考え行動する子』

【自分で考え行動する子】

10月は、学習に重点を置いて指導してきました。1学期はまねることから始まった学習も、2学期は今まで習ったことを活かして考える学習が多くなりました。算数の「どちらがおおい」の学習では、形の違うペットボトルの水の比べ方を考えたり、国語の「くじらぐも」の学習では、スラスラ読むだけでなく登場人物の気持ちを想像したりするなど、ステップアップした活動に取り組んできました。

「勉強が難しくなった。」「やることが多いな。速いな。」と感じる子もいるかと思いますが、「できることが増えた。」と感じる子が増えていくよう引き続き指導していきます。



10月の重点教育目標『自分で考え行動する子』

【しばさき大すき！たんけんたい】

10月20日（木）に柴崎町内にあるお店を訪問しました。実際にお店に伺う前には、グループごとに自分たちで質問したいことを話し合っていました。当日は、お店の人の話を聞いたり、質問をしたりして、お店の素敵なところを発見することができました。地域の方々と関わることを楽しみながら、柴崎町のよさを知ることで、自分たちの住む町を大切に思う気持ちを高めることができました。



3年生

10月の重点教育目標『自分で考え行動する子』

【思考力・表現力を高める活動】

3年生では、授業を通して、楽しみながら思考力の育成をしています。先日の算数科の授業では、図形を操作しながら、色々な形に組み合わせる活動を行いました。様々な三角形や四角形をどのように組み合わせれば良いのか友達と相談しながら試行錯誤して、取り組んでいました。

また、外国語活動の時間では、好きな食べ物、色、スポーツなどを質問する言い方や答え方を学習した後に、他の学年の先生方に直接質問して、尋ねる活動をしました。日頃、会う機会が少ない先生に緊張しながら流暢な英語を話している児童がとても多く、英語に慣れ親しんでいる様子が良く分かりました。今後も各教科の見方・考え方を取り入れた授業を意図的・計画的に取り入れて行きたいと考えています。



4年生

10月の重点教育目標『自分で考え行動する子』

【より良いものにするために～Chromebookを活用して～】

今年も Chromebook を様々な場面で活用しています。10月は、社会科の「とどげよう命の水～玉川上水と玉川兄弟～」の学習で、玉川上水や玉川兄弟について、個々人が追求したい内容を選択し、調べたことをスクールタクトや JAMboard を使ってまとめました。それぞれが考えたことや調べたことを Chromebook 上で共有し、グループごとに自分たちの課題を話し合ったり、調べた内容を確認したりしながら学びを深めていきました。

また、学級活動の中でも Chromebook を活用しながら、クラスをより良くしようとする姿が見られます。係活動や縦割り班でスライドを作ったり、学級会でのアンケートを作成したりしています。今後も自分たちの活動をより良いものにするために考えながら活用していきたいと思います。



5年生

10月の重点教育目標『自分で考え行動する子』

【自分で学習課題を設定し、解決していく】

社会科の学習では、グラフや表を比べ、疑問に思ったことから学習課題を自分たちで設定しています。「知りたい」「考えたい」「話し合いたい」という子どもたちの気持ちを大切に、自分で考え行動することで、課題を解決できるようになってきました。

クロムブックや教科書、ノートを自分の課題に合わせて使いこなしています



6年生

10月の重点教育目標『自分で考え行動する子』

【「立川市民科」を通じた探究的な学習活動】

今年度から始まった「立川市民科」では、立川市民の一人としてよりよい街づくりを担っていこうとする子どもたちの育成を目標として取り組んでいます。6年生は「多様性」をキーワードとし、今まで学習した教科を発展させたり、立川市役所の方を招いて伺った内容を自分で考えたりして、個々の学習課題を設定しました。

多文化交流や子育て支援のような特別なサポートを必要とする立場の方々との共生の在り方などについて、市のホームページや児童自身が行った調査内容などを基に、自ら設定した課題の解決に向けけて探究的な学習活動を行っています。スライドにまとめた学習内容は、ご家庭に持ち帰り保護者の方々にもご紹介する予定です。



10月の重点教育目標『自分で考え行動する子』

【あおぞら交流会に向けて】

1クラブ活動では、子どもたちが自主的に活動に参加できるようにしています。科学クラブでは、年度初めの活動でグループごとに話し合ってやりたい実験を決めました。実験の前には、子ども同士で実験の持ち物を連絡したり実験方法を説明したりしています。自分で持ち物を確認し、班のメンバーと協力して実験することで自主的に活動に参加する姿勢が見られるようになりました。

室内ゲームクラブやハンドメイドクラブ、プログラミングクラブでも、やりたいゲームや作りたい作品を自分たちで決め、友達と協力したり先生に質問したりしながら自分からすすんで活動に参加する姿が見られ、立派でした。

