



## わくわく学習部会



# 車いすバスケットに挑戦!



5年生は、はくざんっ子学習でパラスポーツクラブのサポーターさんたちの指導の下、車いすバスケットの体験学習をしました。最初に、車いすを使っている人の困っていることなどを教えてもらいました。いろいろなお話に子どもたちは、興味深く耳を傾けていました。その後、競技用車いすの操作を教えもらい、実際に乗って車いすバスケットにも挑戦しました。子どもたちは、車いすバスケット体験を通じて障がいへの理解を自然に考えることができました。



## わくわく学習部会



# ITの魅力



6年生は、情報通信交流館「e-とびあ・かがわ」の講師の方をお迎えし、「ロボットプログラミングプログラマになろう!」という学習をしました。講師の方から身の回りにある様々なものにプログラミングが組み込まれていることを教わり、プログラミングの大切さを実感しました。その後、基本の操作を教わり、ペッパー君と会話するプログラムを作りました。子どもたちは、声の高さを変えたり、動作を変えたりすることで感情を表すよう工夫したり、会話の内容も工夫したりして作り上げていきました。完成後は、ペッパー君と会話し、プログラミングの楽しさを味わうことができました。



先日は一コマ分りやすく教えていただきありがとうございました。私は、ペッパー君にたくさんのお話をしようかとも、おもしろかたです。私はプログラミングを初めてはじめて、簡単になつて、声の高さや速さなどが変わることにびっくりしました。多田さんがみんなに楽しめるような工夫をしていたことかたでもうれしかったです。武智さんは、分からないことがあつたときに手をあげて来に来て、直してくれかたでもありがとうございます。

プログラミングを初めて体験し、これがプログラミングをしてたくさんのお話をしたいなと思います。皆さんかやさしく、教えてくれたおかげで、楽しくあつたという間の2時間を、ありがとうございます。これからも、お仕事がんばってください。

私は、ペッパーくんを使つたプログラミングを初めてしました。多田さんのお話を聞いて私たちの身の回りにあるいろいろなものにもプログラミングされていることを知り、私たちの生活がコンピューターのおかげで便利になっていると実感しました。

実際のプログラミング体験では、指示されたとおりに組み立てると、ペッパーくんがしゃべり、動き、たりしてとてもおもしろかたです。1つパーツを入れるだけで何回もくり返されて便利かたと思いました。ペッパーくんとのじゃけんかたは、ペッパーくんか思つたより強くて、まるで人間かたしているようでした。コンピューターをより身近に感じることができて、かたです。

ぼくが、プログラミングを初めて体験して思つたことは、二つあります。

一つ目は、難しかたことです。特に、質問をするプログラムを作ることで、マウスを長くおして、はりつける作業が少し苦痛かたしました。

二つ目は、楽しかたことです。プログラミングかたは、聞いたことはあつたけれど、どんなことができるのかか知るかたができたし、ペッパーくんかジャンケンをするかたが、とても楽しかたです。

プログラミングの体験をさせていただき、ありがとうございます。



# 世界の国を知ろう!



4年生は、はくざんっ子学習「世界の国を知ろう」で国際交流員の方から、韓国についてお話を聞きました。授業では、韓国の文化や生活について教えてもらい、その後ハングル文字で名刺作りをして、交換をしました。また、ドイツと台湾については、オンラインでの国際交流も行いました。子どもたちは、日本といろいろな国の文化や生活の違いに気付き、それぞれの良さを知る貴重な時間になりました。



## オンラインでの国際交流



## にこにこ生活部会



# ピカピカ大掃除



12月10日に、「親子ふれあい清掃(ピカピカ大掃除)」があり、ふれあい班に分かれて廊下や階段など校内の掃除をしました。子どもたちも、親子での掃除に、ほうきや雑巾を持って一生懸命に取り組んでいました。当日は、人権を考える会もあり、たくさんの保護者の皆様にご参加いただきました。校内も見違えるほどきれいになり、子どもたちからも笑顔がこぼれていました。ご参加くださった皆様、本当にありがとうございました。



# ミシンでソーイング



5年生は、家庭科の授業でエプロン作りのため、初めてのミシンに挑戦しています。先生からの説明を聞いて、上糸をかけて針になかなか糸が通らなかったり、下糸がうまく引き上げられなかったりするとサポーターさんがコツを教えてくださいました。実際にミシンで縫う時もサポーターさんのおかげで、安全に作業することができました。子どもたちは、自分たちで作ったエプロンが出来上がるのを楽しみにしています。

