



令和元年度 学校だより

学校ホームページ <http://minamisyo.nagaizumi.ed.jp/>

みなみっ子

長泉町立南小学校

No. 33

令和元年 10月3日

学校教育目標 「夢のある子」～めあてをもってがんばる子～

1・2・3年生…遠足に行ってきました！

1年生【裾野市運動公園】

「もうすべり台5回目！」「おしりにひびく〜！」と言いながら、下まで滑ったら坂道をダッシュで上って、汗だくになりながら何回もローラーすべり台で遊ぶ姿。まるで、トレーニングのよう。(楽しい！)(最高！)と思った時の1年生の体力は無限ですね。友だちと連結して滑る子、お尻が熱くなるまで滑る子など、見ていて飽きないほどの可愛さ、パワフルさを見せつけてくれました。また、虫さがし、どんぐり拾い、鬼ごっこ、芝生でゴロゴロ……など身体いっぱい使って、汗びっしょりになりながら、夢中になって動き回りました。



すべるぞー！



ショウリョウバッタだ。

裾野市運動公園に響いた1年生の声・声・声。「先生、カエル見つけたよ！」「**コオロギ、9匹も捕まえたよ！見て〜！**(他にキリギリス、バッタ、トンボ、ワラジムシ、テントウムシ、クモ、ダンゴムシ、チョウ等、見つけたそうです。)'「どんぐり、たくさん拾ったの！すごいでしょ。」「トンボが帽子にとまったんだよ！」「ふゆこ先生は手に(トンボが)とまったんだよ。」「このお花、何ていうのかな〜？」 **秋をいっぱい見つけてきたね！1年生！**



連結してすべりまーす



パワフル1年生

2年生【箱根やすらぎの森】

出発前から、「お弁当、何が入っているかなあ？」「〇〇がはいっているといいな！」と、ワクワク状態の2年生。幸運なことに、「箱根やすらぎの森」は本校2年生の貸し切り状態でした。クラフト、ウォークラリー、自然を学ぶシアターなど、たくさんの活動を思い切り楽しんだ2年生。ウォークラリーでは、地図を片手にグループで問題を解きながら仲間と一緒に迷ったり、小走りになったりしながら進みました。あっちこっちに散らばっていたので、森全体から2年生の声が聞こえてくるようでした。

クラフトでは、昆虫や小動物や果物などをテーマにしたマグネットを作りました(かわいい傑作がたくさんできました)。広場では思い切り遊び、歩き、走り、元気な声を出した2年生も、このクラフトの時間には集中して作品作りを楽しみました。また、「子どもたち、マナー



いいのできた？



ウォークラリー

が良かったんですよ！」
と職員室で話題になるくらい、けじめをつけて最後まで遠足を楽しんだ2年生でした。活動全体を通して一人になる子がいないように、みんなで回りと声をかけ合う姿がありました。



名作ぞろい



班で協力！

仲間と一緒に心も身体も成長してきたね！2年生！

3年生【富士山こどもの国】 富士山のふもとで、天候が心配されたこどもの国でしたが、行ってみたら目前にそびえる山々があまりにもクリアに見えて「すごい！」「でかい！」「山が恐竜の背中みたい！」といった驚きの声からスタートした遠足でした。自分たちが楽しみたいテーマに合わせてグループを決めた3年生。蜘蛛の巣ネットで走り回り、わんぱくの森で遊びまわったりするグループもあれば、ゆったり時間をかけて動物とのふれあいを楽しんでいるグループがありました。**広い敷地を自由に回って楽しむ3年生の姿の気持ちのいいこと！** 加えて、お弁当を食べる草原の広場には時間を守って集合することが

できました。

草原の広場でお弁当を仲間たちと楽しんだら、**展望広場へ行く者あり、フリスビーやボールや長縄で遊ぶ者あり、坂を駆け降りる者あり、ススキの迷路で鬼ごっこをする者あり…**と「こどもの国」だからこそ味わえる広さを子どもたちは存分に堪能していました。

普段おとなしい子がターザンのように「キャー(アアアアではなく)」と空中をかける姿、次の場所へ行くのに「さあ行くよ！時間を守らなきゃね！」と仲間に伝える姿、「優しいね。かわいいね。(撫でながら)気持ちいいよ！」と馬やロバに声を掛ける姿…

優しさやたくましさを見せてくれたね！3年生！



登ったよ！



ロバ、やさしいね。



モリモット、かわいいね。



ススキの迷路

ゲーム……「やめさせない」仕掛け！はまる子どもたち！

「先生！うちの子ども、ゲームばかりで困ってますよ！」「熱中しすぎてるから取り上げました！」おうちの方から聞く、いつになってもなくなる話です。

ゲームが子どもに及ぼす中毒性と大きな影響。これは、約40年前に「ゲーム&ウォッチ」がこの世に出たあたりから言われている言葉です。ただ、年々、この中毒性から逃れるのは子どもにとって困難になっているような気がします。ゲーム会社は、ゲームをした人が「どれだけ面白く感じるか、興奮できるか、熱中できるか、はまれるか、遊び続けられるか」を考えて、あらゆるパターンを想定しながら開発しています。そこには、心理学や行動科学など、人間の心や行動などを科学的に捉えたものもバックボーンになっています。

最近、ゲームが持つ「プレイヤーをやみつきにさせる力」が増しているように思います。一昔前には、「ゲームばかりやっていて勉強をやらないんです」という声が多かったのですが、最近は、「深夜までやっていて、朝起きてこないんです。」「日常生活に支障をきたしています。」などという声が多く聞こえてきます。前までは学習の敵であったゲームが、今では日常生活の敵になっているように感じる時があります。

先日は、オンラインゲームがきっかけでトラブルになったことがありました。実際のケンカにつながるくらいの「本気」を起こさせるゲーム。どこまで我々の日常に入り込んでくるのか、脅威に感じています。