

# “縦軸思考”を育てる「ふるさと・須田」学習



～須田を学ぶ(Sudady)を価値ある学習(Study)につなぐ～  
 \*  
 自分のふるさと・須田のことを知るこの意味や価値は何でしょうか。

一言でまとめるとするならば、「お陰様」と「お返し」です。自分の住む「ふるさと」の姿は、先人や周りの人たちの弛まぬ努力によって、維持・発展してきた結果であり（お陰様で）、「ふるさと」をよりよい未来につなげていくために、今何ができるか考え行動（お返し）することに、「ふるさと」を学ぶ意味や価値があります。別の言い方をすれば、「過去・現在・未来」の時間軸で物事を考える“縦軸思考”を育てることです。他のこと（人・物）と比較し一喜一憂する“横軸思考”を超えるものです。

以前、学校だよりで紹介した、3年生の「須田の梨作りや5年生の「須田の米作りには共通のキーワードがありました。「土」をずっと守り育てる須田の人たちの営みです。低学年の加茂農林高

等学校での生き物体験で感じた「命を頂く」ことへの気付きや、4年生の「分水路によって安全な須田での生活につながっている」という考え方も、「わたし」（自分）と「あなた」（他者）をつなぐ“縦軸思考”です。

小学校6年間の学習のまとめの時期にある6年生は、今から150年前の「加茂軍議」を題材に、当時の戊辰戦争の歴史的事実を学びながら、いつの時代にもある『対立』を『対話』につないでいくための「知恵探し」をしています。

1868年、日本全国を2つ（西軍と東軍）に分かれて戦った「戊辰戦争」の分岐点となった「加茂軍議」。それを劇の形式で発表します。劇づくりを通して、当時の人たちの感じ方や考え方に少しでも近付きつつ、現在に生きる21人の6年生が、これからの生活に生かす、「対話」に結び付ける「知恵」を発表します。

- ◆日時 平成31年2月21日（木） 4校時（開場11：30）
- ◆会場 須田小学校 体育館
- ◆出演 須田小学校 6年1組 児童21名



## 「ふるさと・須田」学習劇 「対立から対話へ」 ～加茂軍議から学ぶ 21人の知恵探し～



# 低学年からの「プログラミング教育」

2020年度から始まる「プログラミング教育」に挑戦しました。虫型ロボットのパーツを組み合わせることで、ロボットの動きをコントロールする活動をしました。パーツ毎に動き（直進する、直角に左折する、直角に度右折する、音をならす、繰り返す等）が決まっています。

2人一組でパーツの動きが書いてあるカードを並べることで、頭の中でイメージ虫の動きを考えました。これは、プログラミング的思考の「順次実行」に当たる思考活動になります。2人で相談して考えた「プログラム」を、実際のロボットで確かめると、予想通り…と思いきや、想定外の動きに一喜一憂する子供たち。

もう一度、組み立て直し、思い通りの動きに直していきます。いわゆる「バグ（プログラムの問題）」の修正です。（校長 内山 晋）



「動き」の命令が書いてあるカード 実際の「動き」を確かめる子供たち 正しく動かか試す子供たち

### ◆◆◆ 子供たちの感想から ◆◆◆

- ・一つずつくっつけると、ちがうところが見つかるし、（パーツを）かえて答えを見つけられる
- ・ひとつずつ考えると、うまくいく（ゴールできる）。
- ・（動かすカードをひとつずつくっつけると）むしのうごきがみえてくる。
- ・虫がたロボットのこたえは一つじゃないとわかったので、こんどはそうしたいです。
- ・虫がたロボットがキレイにうごいてよかったです。こたえはひとつじゃない。等



今回は、「静岡大学教育学部のプログラミング教育導入カリキュラム提供事業」を受け、低学年を対象に行いました。プログラミング教育の中には、次のようなものがありますが、今回は①の内容です。

- ① ロボットの動きをコントロールするもの【今回の学習活動】
- ② コンピュータでプログラミングのコード（命令）を打ち込むもの【2月以降に取り組む予定】
- ③ ロボットやコンピュータを使わず、プログラミング的な考え方で学習をするもの【普段の学習活動】

学習したことを生かして、「プログラミング・コンテスト」をすることにしました。虫型ロボットを指定のコース上を動かすゲームです。1月30日（水）の昼休みに行います。様子は須田小HPをご覧ください。

加茂市小中学校書初展が、産業文化センターで、1月19日・20日の2日間に渡り開かれました。須田小学校の各学年からもたくさん出品されました。

- 1年
- 2年
- 3年
- 4年
- 5年
- 6年



ゴロゴロするなら、  
 のどでしょう！

手洗い・マスク・うがいの3点セットの指導を徹底しています。  
 お湯又は緑茶を入れた水筒を持参しても結構です（任意）。※年度末まで

