

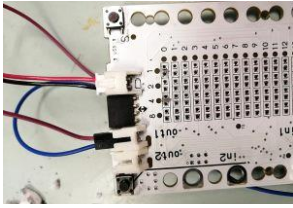


安行小だより

安行小学校 2月号
令和3年2月1日

目指す学校像

光る所を伸ばし、学び合い高め合い、やる気と笑顔あふれる学校



安行小にも GIGA(ギガ)スクール構想の波が…

校長 池田 光 伸

4年生は、1学期の総合学習でロボット工学の専門家である埼玉大学の野村泰朗准教授をお招きして、**鉛筆プログラマを用いたプログラミング学習**を行いました。鉛筆プログラマ(左上写真)とは、手のひらサイズの小さなコンピュータで、これに児童が鉛筆を用いてプログラミングをする(コンピュータに指令を出す)ことで、豆電球を点滅させたり、モーターカーを動かしたりできます。

5、6年生も3学期にプログラミング体験をします。こういったプログラミング教育を通して「プログラミング的思考」(論理的に順序立てて考え、問題を解決する力)を養います。また、4年生は2学期に「私達の未来とロボット」という学習もしました。ロボット(人間の代わりに働く機械)は、洗濯機、炊飯器、エアコン等、既に身の回りに沢山あることを学び、試行錯誤しながらもレスキューロボット作りに挑戦しました。

近年、急速にAI(人工知能)が普及し、将棋や囲碁ではAIが名人に勝ったり、車の自動運転も実用化され始めたりしています。今後は、ますますAI化が進み、大きく変化する時代を生きる子供たちにとって、もはやPC(パソコン)端末は、鉛筆やノートと並び必須ツールです。文科省が打ち出した**GIGAスクール構想**(詳細は別紙参照)が、安行小でも実現されます。児童1人1台の端末(B5サイズのタブレット型PC)が今年度中に導入されることとなったのです。これは、「多様な子供たちを誰一人取り残すことのない公正に個別最適化された学びや創造性を育む学びにも寄与するものであり、特別な支援が必要な子供たちの可能性も大きく広げるもの(文科大臣メッセージ)」です。今後は、児童一人一人の反応を把握しながら双方向性の授業を展開すること、個々の教育的ニーズや理解度に応じた個別学習、コメント機能を活用した学び合いの活性化や共同編集等の協働学習など、より有効な活用ができるよう教職員も鋭意研修してまいります。もちろん、情報モラル・情報セキュリティについても万全を期す必要があります。



さて、私達の暮らしは、PCやスマホなどにより大変便利になりました。一方で、児童が際限なくスマホやゲームを使用することによる弊害も気になるところです。具体的には、睡眠不足で生活リズムが乱れた事例や、ゲーム・スマホのことばかりが頭に浮かび、依存症の一手手前といった事例もありました。これにより、「学習に集中できない、学校に行きたくない、ゲーム・スマホをしていないとイライラする、衝動的に暴力を振るう」といった症状につながってしまいます。こうした課題解決のため、1月から『ふれあいノーメディアDAY』の取組について、各ご家庭にお願いをしました。これは、毎月21日を、①各家庭でのゲーム・スマホ等の使い方のルールを再確認・再設定し、改めてしっかりと守るという約束をする日として、②ゲーム・スマホ等は控え、お手伝い、団らん、親子読書など家族のふれあいの時間を多くしたい、と願ったものです。

科学技術の加速度的な進展で、世界中にデジタル化、AI化の大波が押し寄せる時代だからこそ、アナログ的発想や人間的ふれあい・絆・温もりも、なお重視したいのです。