



10 / 1 1年生のスピーチより

こわれた箱から生まれたアイデア

1年生の教室にある人気のカードゲーム「UNO」。頻繁に使われてきたその箱は、すっかりボロボロになっていました。そんな様子に気づいた児童が「このままではカードがなくなってしまうかも…」と問題意識をもち、おうちの方に相談。なんと、お父さんが3Dプリンターを使って、カードがぴたり収まる新しいケースを作ってくださいました。



その児童が、完成したケースを教室に持参してきたので、急遽、学級のスピーチの時間を設定し、みんなに紹介しました。なぜ作ろうと思ったのか、どんなふうをお願いしたのか、そして完成したケースの工夫について、わかりやすく丁寧に伝えていました。

スピーチの中で、学級の仲間たちから「どうやってサイズを合わせたの?」「3Dプリンターって何?」「ほかにも作れるの?」など、たくさんの質問が飛び交い、質疑応答の時間は大盛り上がり!身近な困りごとからアイデアを生み出し、家族と協力して形にする姿に、みんなが感心し、刺激を受ける時間となりました。

小さな気づきが、大きな学びにつながる。そんな瞬間が、教室の中で確かに育まれています。

10 / 1 稲の「はざかけ」

みんなで刈った宝物

秋の深まりを待って、刈り取った稲。今、体育館まわりの屋根のあるスペースにて「はざかけ」をしています。地域の協力者のご尽力で、稲の向きや間隔に気を配りながら、ていねいに作業を進めていただきました。昔ながらの方法で、束ねた稲を竹の棒にかけて干すことで、太陽と風の力を借りてじっくりと乾燥させます。



稲の成長を見守り、収穫し、干すところまで、学校で体感することで、食の大切さや地域の知恵に触れることができます。はざに揺れる稲の束は、子どもたちの学びと成長の証です。