



元気いっぱい、笑顔いっぱい、活力みなぎる 朝二の子

朝霞第二小だより



【学校教育目標】 進んで学習する子(知) 仲良く助け合う子(徳) 健康で明るい子(体)

〒351-0007 朝霞市岡3丁目16番13号 TEL 048-461-0042 FAX 048-467-4735

E-meil 2shou@asaka-c.ed.jp ホームページ <http://www.asakadai2shou.city-asaka.ed.jp>

令和3年2月1日〈2月号〉 児童数 702名 (1/28現在)

子供の頃に育てたい「見えない力」

－遊びを通して－

校長 谷井 喜信

大寒が過ぎ、今月3日は立春です。二小の子供達は寒さに負けず、体育の時間はもとより、休み時間には外で元気いっぱい友達と仲良く遊んでいます。また、先月から朝のなわとびタイムが始まりました。5・6年生の運動委員が全体の前で色々な跳び方を見せながら、ここぞとばかりに活躍しています。大変頼もしく感じます。

さて、世界保健機構(WHO)は、2019年にオンラインゲームなどのやりすぎで日常生活が困難になる状態を「ゲーム障害(依存症)」という新たな病気として正式に認定しました。ゲームをする時間や頻度のコントロールができず、ほかの日常活動より優先し、家庭、学業、仕事などに重大な影響を及ぼす状態が一年以上続いているか、その症状が重い場合を指します。その背景にはスマートフォンの急速な普及があります。2017年度に行われた厚生労働省の調査では、中・高生のうち、ゲームにスマートフォンを利用しているケースが80%以上と推計されました。子供達の遊びの変化が窺えます。

子供が持つ能力のうち、IQや学力テストといった目に見える力を認知能力といいます。一方、やり抜く力や自己肯定感、集中力や粘り強さ、客観性、協調性や想像力といった、点数などでは見えない力を非認知能力といいます。「生きる力」ともいえる非認知能力が特に伸びやすいのが10歳くらいまでの時期と言われています。そして、子供はこの「生きる力」を日々の遊びの中で身に付けることができます。遊びとは、子供が何かに興味関心を持ち自発的に行うものです。内容や遊び方、ルールを主体的に決め、自由に変更できる点がゲームや競技スポーツと大きく違うところです。自分で考え、時に遊びを生み出し、工夫し、失敗があればまた考えて改良することもあるでしょう。問題解決の力を育み、成功体験による感動も得られ、成長を促します。子供にとっては、結果はもとより、その過程(プロセス)が大きな意味を持ちます。自立性や主体性といった能力は、子供にとって「やりたいこと」の中で育まれます。



【なわとびタイム・競書会】

アメリカの海洋学者レイチェル・カーソンは、名著である「センス・オブ・ワンダー」の中で、「『知る』ことは『感じる』ことの半分も重要ではない」と述べています。「美しいものを美しいと感じる感覚、新しいものや未知なものに触れたときの感激、思いやり、憐れみ、驚嘆や愛情などのさまざまな形の感情」がもっと知りたいという意欲につながり、それこそがいずれ知識や知恵を生み出すと。



【学力向上学校訪問】

本校では「なかよし遊び」等を縦割りで行い、リーダーとしての自覚を高め、他学年との交流を深めています。①6年生は、遊ぶ内容・場所・持ち物を決定し、なかよし掲示板に掲示する。②チームリーダーは、予め遊び用具等を準備する。③終了後に振り返りを行い次の活動につなげる。このような手順で、1年生から6年生までのみんなが楽しめる活動を考えながら取り組んでいます。今はコロナ禍で互いの距離をとって行動することが求められていますが、埼玉県が兼ねてから取り組んでいる「5つのふれあい運動(自然・人・本・家庭・地域)」を通して、子供達は見えない力、非認知能力を伸ばしていくものと考えます。

大相撲初場所で朝霞市出身の西前頭筆頭・大栄翔が、埼玉県出身力士として初優勝の快挙を成し遂げました。小学校からの夢を見事に叶え、元気をいただきました。卒業式、修了式まで残り2ヶ月余り。二小の子供達も自らの夢や目標に向けて充実した3学期になるよう励んでほしいと思います。

保護者・地域の皆様の変わらぬご支援ご協力を引き続きよろしく願いいたします。