



# 広く世界に 雄飛する ロマンを求めて

## 令和3年度版

### 佐川町立黒岩小学校

校庭にある「愛郷雄飛の像」は、小学校で学ぶ児童に、絶えず広く世界に雄飛するロマンを求めるとともに郷土を愛することのできる人間への成長を期待するシンボルとして、黒岩地域住民の総意として建てられたものです。

**今、黒岩小学校で力を入れて取り組んでいることを、以下に紹介します。**

#### 〇ICT活用力の育成

本校では、授業でのICT活用に積極的に取り組んでいます。1人1台のタブレット（iPad）を文房具の1つとして活用し、疑問・関心を持ったことをインターネットで調べたり、調べたことをまとめて整理・発表したりしています。基礎・基本を着実に身につけるタブレットドリル学習にも積極的に取り組んでおり、その成果も現れています。プログラミング教育にも力を入れており、自分の考えを表現していく中で、学習への探究力を育てています。

また、5・6年生は、高知工科大学との連携事業により1人1台のスマートウォッチ（AppleWatch）を装着して、情報活用能力の育成を目指した実証実験に取り組んでいます。歩数などのヘルスデータを意識することで自己の生活習慣を改善していく経験が、データを分析・活用する力を育むことにつながると考えています。

愛郷雄飛の像が目指す「世界に雄飛するロマン」には、学ぶ意欲と追求する力が必要です。黒岩小学校の教育で、その力を着実に付けていきたいと考えています。

#### 〇ふるさと教育の推進

愛郷雄飛の像が目指す「郷土を愛することのできる人間への成長」のためには、郷土を深く知ることが大切です。そこで本校では、地域を舞台に地域から学ぶ学習に積極的に取り組んでいます。佐川キュウリ・イチゴ・米などの栽培活動を行ったり、瑞応盆踊り・四ツ白太刀踊りなどの伝統芸能を体験したりしています。

また、公益財団法人・河川財団の支援を受け、3～6年生合同で河川学習に取り組んでいます。学校のそばを流れる柳瀬川をフィールドにして、未来に残すべき川の姿を児童の視点から提案する学習を行っています。（裏面参照）

これらの取組を進めていくためには、保護者・地域のみなさんの協力が欠かせません。そこで、学校と地域の連携を一層深めることを目的として、今年度からコミュニティ・スクールの取組を始めたところです。



裏面も見てね

# 理想の柳瀬川を実現 するための新しい遊び

本年度の総合的な学習では、3～6年生が合同で、学校のすぐ前を流れる柳瀬川について学習しました。学習コーディネーターをしていただいた高知大学次世代地域創造センター・川村晶子客員准教授のご指導のもと、専門家や地域の方のお話を聞いたうえで、理想の柳瀬川を実現するための新しい遊びのアイデアを提案しました。以下にそのアイデアを紹介します。

## 「ゴミを拾い、鬼から逃げろ」

チーム名 Yutaka

- ・ジャンケンで鬼を決め、鬼から逃げながらゴミを集める。鬼に捕まった時、ゴミを5つ渡すと逃げることができる。持っていなければ仲間にタッチされるまでその場に留まる。
- ・鬼は、ゴミを受け取ったらゴミ箱に捨てに行く。ゴミ箱は範囲内に3つ。可燃ゴミ・不燃ゴミ・ペットボトルで分別する。
- ・ゴミ箱が満タンになると、逃げる側の勝ち。

## 「えさやり」

チーム名 SakanurRejenndorir

- ・カヌーをしながら魚に餌をやる。
- ・昼でないと、魚が餌を食べない。
- ・餌をあげ過ぎると困るので、人数が多い時は餌を少なくする。
- ・カヌーができなくても、上手い人に教えてもらうから安心してできる。
- ・餌をやることで、柳瀬川の魚が増える。
- ・魚に懐かれると、いいですね。

## 「色別ポイポイ」

チーム名 川守る隊

- ・チームごとに多いゴミを予想し、その色のテープを腕に貼る。
- ・チームの色別ゴミ箱にゴミを入れていく。その色を入れるとYESと言い、違う色だとNOと言う。入れたゴミの数は、ゴミ箱の上に表示される。
- ・勝ったチームには魚のキーホルダーをプレゼント。負けたチームにも魚のバッチをプレゼント。
- ・ゴミ箱には、ゴミが入った数を数えるセンサーが付いている。

## 「ごみプレ」

チーム名 檸檬

- ・3人でチームを作り、一番多くゴミを拾ったチームが勝ち。一番多く拾ったチームに食べ物・飲み物や道具をプレゼントする。負けたチームにもプレゼントがある。
- ・ゴミの場所を赤く光って教えてくれる「チョコビ」を使う。
- ・この遊びをすることで、川のきれいさを保てる。そして自分から川をきれいにできる。

## 「ゴミおにご」

チーム名 ネイチャー

- ・鬼にタッチされた時、柳瀬川で拾ったゴミを持っていれば鬼にならない。タッチされた時、ゴミを鬼に1つ渡す。ゴミを持っていなければ鬼になる。
- ・鬼は、もらったゴミをゴミ箱に捨てる。
- ・この遊びをすることで、柳瀬川は今よりもきれいになり、みんなが柳瀬川を好きになる。

## 「生き物カード」

チーム名 生き物を増やしたい

- ・テーマに合った生き物の写真を撮る。
- ・誰がテーマに合っているか多数決で1位を決める。1位には2ポイント入る。
- ・これを繰り返して、一番ポイントの多い人が勝ち。
- ・写真を撮るときは、生き物から1m以上離れ、生き物に害がないようにする。
- ・この遊びをすることで、川に生き物が増え、いろんな人が川に魚や虫を見に来るようになる。

柳瀬川を未来に残すべき黒岩地域の大切な自然環境であると捉え、子どもたちなりにアイデアを練り上げました。

このリーフレットに関するご意見・ご質問は、佐川町立黒岩小学校 にお寄せください。

Tel: 0889-22-9325

E-mail: kuroiwaes-01@town.sakawa.lg.jp