

The Little Wonders

1 年生学年通信

○遊びの重要性

学校が始まって2週間経ちました。いきなり6時間授業。

iPad で健康観察して、靴をしまつて、授業があつて、時間が来たら教室へ戻つて、給食があつて、下校の時は「どこへ行くの!？」…。新しい環境で、情報の洪水だったかと思っています。

さて、学校に来たら各々やりたいことをして過ごしています。こうした時間も全て学びです。

例えば、塗り絵。筆記具を持って、はみ出さないように塗ること

- ・適切な筆圧の練習
- ・手と目を連動させて動かす練習（協応運動といいます）
- ・丁寧さ ・粘り強く取り組むこと
- ・色を混ぜる

様々な効果を期待できます。

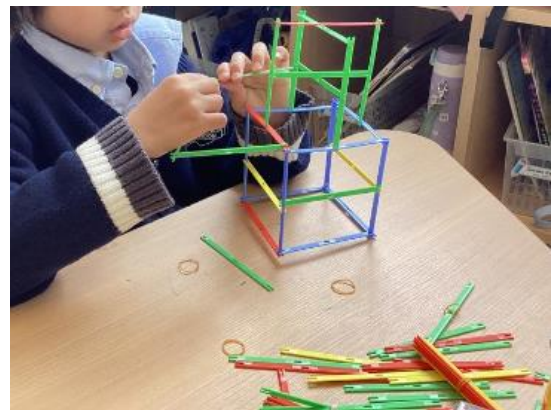


例えば、「数え棒」を使って立体図形を作ること。

最初は「タケコプター」作りブームでした。とにかく触ってみることからスタートです。それがあつた日、複雑な立体図形を作る子が出てきます。

「これはすごいことをしている!!」とみんなに紹介します。すると一気にブームが訪れます。

ある程度「やってほしいこと」のイメージがありますが、「これを作るよ」と言われると途端にやる気がなくなるのが人間の習性です。



じっくりと待つこと。強要はしないこと。そして、ここぞという時にみんなに紹介してブームを広めていくことが肝要です。

ちなみに、立体図形を作ることで空間認知能力が養われます。

- ・高学年以降で算数や数学で立体図形の学習の時にイメージが豊かになる
- ・物事の構造を捉える力
- ・絵や図を上手にかけるようになる
- ・事故にあいにくい

などの効果が見込まれます。

全ての遊びに効果を狙いすぎると、段々と大人側の欲が出てきてしまうので注意が必要です（自戒を込めて）。

・あやとり ・折り紙 ・ジャングルジム ・お絵描き ・積み木 などなど…

こうしたアナログの遊びの効果は計り知れません。ぜひぜひたくさん取り組んでほしいと考えています。

授業の中でも、色を塗ったり絵を描いたりする時間がたくさんあります。図鑑を見たり、体を動かしたり、数え棒を使ったり…。

こどもたちからは「これ授業だったの!？」と言われることがあります。きっと教科書やノートを使った学習を期待しているのでしょう。

徐々にそういった時間も増えていきます。

何よりも1年生の「やりたい!!!!」を大切にして取り組んでまいります。



オリヒメにおはよう！



スナック後の片付けえらい！



たたんであって感心！

文責：小胎