



日和山

新潟市立日和山小学校
学校便り 第122号
令和8年2月20日

じゃんけんに勝つ

校長 諸橋 智

2月はじめの全校朝会で、子どもたちに下のような話をしました。テーマは、「じゃんけんに勝つ方法」です。

「えっ、じゃんけん？」と思われるかもしれませんが。けれども私は、この身近な遊びの中に、子どもたちの“考える力”がたくさん隠れていると感じていました。お話のもとにしたのは、芳沢光雄（よしざわ・みつお）という大学の先生の研究です。難しい言葉は使わないようにしながらも、数字はしっかりと知らせるよう話しました。



人がじゃんけんをするとき、出す手に偏りがあるというのです。実は無意識のうちに出しやすいのはグー、次にパー、そしてチョキ。数字で示すとその差ははっきりしています。約730人で10000回ほどの実験をしたら、グーが4000回を超えたというのです。

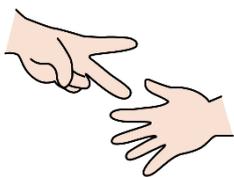
さらに、あいこになったときの話もしました。人はあいこのあと、同じ手を続けて出すことは意外と少ないそうです。ということは、「例えばパーであいこになったら、次は何を出すか」と思うか？」そう問いかけると、子どもたちはぐっと身を乗り出して話を聞いていました。

数日後の朝のことです。玄関で、2年生のある男の子が満面の笑みで声をかけてくれました。「校長先生、すごいよ。校長先生の言ったとおりで考えてじゃんけんやってみたら、クラスの一番になったんだ。それでタレカツをゲットしたんだよ！」その誇らしげな表情が、とても印象に残っています。



話を聞いただけで終わらず、「やってみよう」と思い、実際に試してみる。そして結果を自分の喜びとして感じている。この姿に、私は子どもたちの確かな成長を見ました。2年生であっても、しっかりと話を理解し、自分なりに考え、行動に移すことができるのです。これは、日々の算数の学習の中で、「なぜだろう」「どうしてだろう」と考え続けてきた積み重ねがあってこそだと思いました。

じゃんけんは遊びです。しかし、その中でも、考える楽しさや駆け引き、裏をかくといった工夫の面白さがあります。子どもたちは、その楽しさをしっかりと受け取り、生活の中で生かしていました。



日和山小学校の子どもたちに育ってきているのは、知識だけではありません。話をよく聞き、自分で考え、やってみようとする意欲と思考する力です。これからも、学習で身に付けた力が日常のさまざまな場面で生きて働くような教育活動を、丁寧に重ねていきたいと感じる幸せな出来事でした。

そういえば、毎朝の玄関でのじゃんけん、あいこの3連続、4連続になることが最近多くなったようです。

「しも町学」の充実に向けて

ひろげるプロジェクト 高島 和子

ひろげるプロジェクトでは、「未来に向けて自分の思いや考えをもち発信する子ども」の育成を目指しています。

今年度は、各学年で生活科や総合的な学習を中心に「しも町学」の充実に取り組んできました。それぞれの学年で、地域や環境、福祉、防災、歴史といった観点から地域の課題を設定し、情報を収集して発信してきました。

また、3年生以上の全ての学年で新潟市歴史博物館「みなとぴあ」と連携し、総合的な学習で学芸員さんから講義を受けたり、新潟甚句(3年生)、サップ体験(4年生)、地域の茶の間訪問(5年生)など新たな活動に取り組んだりしました。しも町で生まれたことに誇りをもって卒業できるように6年間をかけて子どもたちを育てていきます。



新しい「文房具」と「学びのコンパス」で、一歩先へ

情報主任 吉田 昌恭

日頃より本校の ICT 教育へのご理解とご協力をいただき、ありがとうございます。今年度、子どもたちが使用する端末が最新の「セカンド端末」へと更新されました。動作もスムーズになり、より創造的な活動ができる環境が整っています。

新潟市では現在、「にいがた学びのコンパス」という教育指針を掲げています。これは、ICT という便利な道具を使いながら、子どもたちが以下の3つの学びを実現することを目指しています。

- 「自分らしく」:自分の興味やペースを大切にする学び
- 「みんなと」:多様な考えを共有し、共に作り出す学び
- 「社会とつながる」:教室を飛び出し、広い世界と触れ合う学び

端末の更新を機に、私たち教職員も心機一転、これらの学びをさらに深めていきたいと考えています。デジタル活用のルールやマナーについては、学校で一方的に決めるのではなく、お子様自身が「より良い使い方は？」と考えられるよう、ご家庭と対話を重ねながら、共に一歩ずつ進めていくことができれば幸いです。新しくなった「魔法の文房具」を手に、子どもたちが自分の未来を切り拓く「コンパス(羅針盤)」を手にできるよう、今後も温かいサポートをよろしくお願いいたします。