

8月ハッピーだより



いつの間にかセミの大合唱が聞こえてくるようになりました。真夏のピークをむかえています。打ち上げ花火が打ち上がる時に鳴る「ヒュー」という音は、花火が空気を切り裂く音と思われがちですが、実は打ち上げ花火に取り付けられた『笛』の音なんです。笛の中に火薬が入っており、それが燃焼されることで音になる仕組みで、「花火が上がりますから、見てくださいね」という花火職人の演出なんです。今年も夏の夜空を彩る花火を楽しみましょう。楽しいことがたくさんある夏です。楽しいお土産話を聞けることを楽しみにしています。

新卒ひかる先生・るな先生の集団活動デビュー

毎日の集団活動は週ごとに担当職員が変わり、その担当職員が季節に関するもの（製作）や体を動かす活動、頭を使う活動など、子どもたちが安全に楽しめる活動を考え計画を立てています。

新卒のひかる先生、るな先生もだいぶハッピーに慣れてきて子どもたちの人気も高くなってきていて、「今日ひかる先生と勉強だ！やったー！」、「るな先生今日休みなのー？」など子どもたちの声も♪

そんなひかる先生、るな先生たちも集団活動の担当を行ってもらうことになりました！

とても緊張している様子の先生たち。他職員にアドバイスをもらいながら子どもたちが楽しんで行える活動を考えてくれたのでご紹介させていただきます♪ドキドキな二人でしたが素敵で楽しい活動となりました！

全身マッピング
担当：ひかる先生

この活動ではマットにそれぞれ左右手足のイラストを提示し、提示してある通りに手足を置く活動となっています。ボディイメージを豊かにし、目と体のチームワークを養います。また、体を支える力や平衡感覚を養うので体幹トレーニングとしても効果的です！

事前の説明時に1枚ずつイラストを見せて右左の確認をしました。素早く答えることが出来たり、イラストと同じ手足を見せてくれたりと位置関係の確認もできていました♪

いざ実践すると、はじめは「あれー？この手はこっち？」「ちがった！」など困惑しながらもイラストとマッピングさせゴールしていました。

慣れてくるとテンポよく体を動かし「右手はこっち！」など余裕を見せていましたよ♪

終わった後に「もう一回やりたい！」「簡単だった！」など子どもたちの楽しそうな声が挙がっていました！

切片パズル

担当：るな先生

どのイラストも子どもたちが興味を注がれるものとなっている切片パズル。

写真以外にも恐竜など様々な種類のイラストがあります。この活動では、伝えられたイラストのピースを持ってきて見本の上に合わせる記憶力と目と手の協応作業を養います。また、持ってきたピースをイラストと合わせる作業の中で絵や図形の理解にもつなげるよう目的を設定してあるようです。

難易度も様々でピースが多いものに関してはみんなと協力して完成させる達成感を味わうことができます。困っている子がいると「それはここだよ」とか「反対だよ」などヒントを出し合い助け合いながら完成させる姿がとても頼もしく、見てるこっちまで楽しくなる活動となりました♪



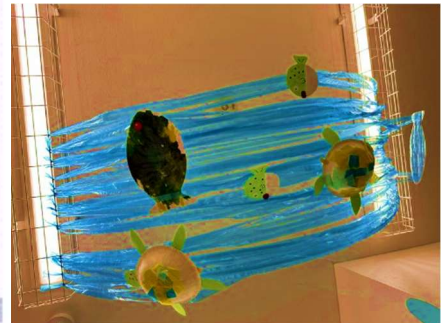


ハッピー
水族館 開設!!



子どもたちが、かわいい亀やチンアナゴ、フグ、魚、クラゲ...そして大きなクジラを作りこの教室をとて涼しげにしてくれました!

スズランテープを部屋中に張り巡らせ水の中を演出しています。作成した生き物を見て、「これ私が作ったの」や「僕が作った魚どれだっけ?」など上を見上げ楽しんでくれています♪



おいらせ



サンシェードが
新しくなりました!!

サンシェードの必要性

サンシェードをしているからと言って車内温度を下げられるかと言うとそうではありません。これは JAF の実験結果からですが、サンシェードなしの車内温度が52度に対しサンシェードを付けた車内温度は50度と2度ほどしか変わりはないようです。ですが、ダッシュボードは、72度の車内に対しサンシェードをすることで52度と20度も差が出ているそうです。ダッシュボードが暑くなりすぎるとエアコンの利きが悪くなります。利きが悪くなることで車内が冷えず熱中症になる確率が高くなってしまいます。快適な車内を保つためにはサンシェードが必要となることとなります。また、送迎前にエンジンを付け車内を冷やすなどの熱中症対策を行っています。

防災訓練(不審者侵入訓練)を行いました。

今回は児童が実際にいる中での訓練を実施いたしました。

「かくれんぼをするので集まってください。」という言葉の合図の元、職員が子どもたちを避難口から近いところに集め、ドア付近に机や椅子を重ねバリアードを作り、職員の動きや子どもたちの状況把握の確認を行いました。子どもたちも驚くことなく職員の指示に従うことができ、スムーズに行動ができていました。



110番

