



- ①よさを伸ばし合う子ども
- ②つながりを大切にする子ども
- ③自らとふるさとを拓く子ども



人権教室 ~みんなのしあわせのために~

11月24日(金)



4年生対象の人権教室がありました。
この「人権教室」は、いじめ等の人権問題について考える機会を作ることによって、子どもたちが相手を思いやるとともに、心や生命の尊さを体得することなどを目的として、人権擁護委員が中心となって実施しているものです。

電子紙芝居で人権に関わるお話を見た後、みんなと仲良く過ごすことや友達への親切や思いやりについて、人権擁護委員を交えて、みんなで考えを出し合いました。

積極的に意見交流し、自分の考えをしっかりと発表することができました。自他の生き方について考える貴重な時間となりました。



サツマイモ クッキング(1年) 11月24日(金)

1年生が秋に収穫したサツマイモを使って、JA婦人部の方々に教えていただきながら、大学いもとスイートポテトを作りました。

初めての家庭科室に興奮、さらに、みんなで料理をすることに大興奮の2時間でしたが、包丁や調理器具の使い方などに気を付けながら、上手に作る事ができました。

最後に、自分たちで作った料理をおいしくいただきました。みんな、大満足のサツマイモクッキングでした。



消防署見学(3年) 11月17日(金)

3年生が八峰消防署を訪れ、普段あまり見ることのできない消防庁舎内を見学した後、消防車や救急車の車両見学を行いました。

私たちの安心・安全な生活を守ってくれていることに改めて気付かされ、感謝の気持ちを持ちました。



まずはあいさつから



緊急車両について学びました

12月の主な行事



- 1日(金) 児童集会 ネームデー
5年校外学習(役場)
- 6日(水) 県学習状況調査(4~6年)
郡市一斉算数テスト(1~3年)
- 8日(金) 2学期末PTA
(1年食育教室、6年命の授業)
- 11日(月) ヘルハピ週間(メディア~16日)
地区児童会 PTA校外生徒指導部会

- 12日(火) かもめ読み聞かせ 6年歯科教室
- 13日(水) 活動委員会
- 14日(木) 集金日
- 15日(金) 八小サミット
学校ピカピカ週間~22日
- 18日(月) 登校班長会
- 19日(火) 開校記念日
- 25日(月) 2学期終業式 小中連携奉仕作業
- 26日(火) 冬季休業日(~1/14)
- 29日(金) ~1月3日(水) 学校閉庁日



北羽美術展

入賞者・表彰者

絵画	金賞	2年	石井 隼生	さん
		2年	成田 彩莉	さん
		2年	武田 恵幸	さん
		3年	須藤 幸那	さん
		6年	西澤 玲芽	さん
		6年	白鳥 夢生	さん
	銅賞	1年	須藤 碧結	さん
		3年	田森 美芽	さん
		6年	成田 彩奏	さん
		2年	佐藤 楓	さん
		2年	小山 虹華	さん
		2年	小林 修太	さん
佳作	3年	工藤 琳大	さん	
	3年	金菊 地心	さん	
	3年	菊林 加賀	さん	
	3年	小加	さん	
	6年	加賀	さん	
	6年	加賀	さん	



半紙	佳作	1年	神垣 五	さん
		2年	秋田 瑛海	さん
		2年	庄内 澄	さん
		4年	原田 海香	さん
		4年	庄内 千夢	さん
		4年	神垣 白	さん
条幅	銅賞 佳作	1年	神垣 五	さん
		4年	神垣 波	さん
		4年	庄内 菜	さん
		4年	難原 菜	さん



おめでとうございます!!

八峰町ことぶき大学「芸能発表会」に参加

11月22日(水)、本校5・6年生が八峰町ことぶき大学「芸能発表会」に参加し、学芸発表会で披露した「西馬音内盆踊り」(6年)と「南中ソーラン」(5年)を発表しました。

演目の2番目と3番目に登場した5年生と6年生は、最初は幾分緊張した面持ちでしたが、ステージに立つと堂々とした踊りを披露しました。

一生懸命に踊る児童の姿に、お年寄りの方々は目を細めながら大きな拍手を送っていました。



11月21日(火)、「授業を見合う会」があり、二年生の授業を全職員が参観しました。箱の中のチョコレートの数を求める方法を考える算数の授業でした。自力解決の中で導き出した様々な方法を発表し合い、理解を深めました。練習問題に取り組み場面では、たくさんの問題に意欲的に取り組んでいました。少しづつ難易度の上がる問題を楽しく解いていく姿が、印象的でした。



今週の一枚



つぎ「勤労感謝の日」は「ゲームの日」なぜ?



「11月23日は何の日でしょう?」と聞かれると、ほとんどの人は、「勤労感謝の日です。」と答えるに違いありません。しかし、この日は「ゲームの日」でもあるのです。

これは、日本アミューズメントマシン工業協会などが制定したもので、仕事や勉強の対極にあると思われるゲームを、あえて勤労感謝の日に制定したのはどのような理由があるのでしょうか。制定の理由をインターネットで調べると、次のような文章が載っていました。

今や、人々の一般的な娯楽として認知された「ゲーム」は、ストレス解消や疲れを癒すための手軽なレジャーとして人々に親しまれています。いかなれば、人々が生活をしていく上で大切な仕事や勉強などの合間に楽しむものが「ゲーム」であり、また楽しむ場が私たちの運営するアミューズメント施設です。いわゆるギャンブルとは異なり、ゆとりを持って、あくまでも健全に楽しむものが「ゲーム」です。したがって、「ゲーム」は仕事や勉強の対極にあるものではなく、一般的な人々の生活の中に調和して楽しむ娯楽と私たちは考えています。人々が仕事や勉強の尊厳をしっかりと自覚しながら、遊びとしての「ゲーム」を楽しみ、「ゲーム」と生活との調和が感じられる日。そのような意味から、私達は11月23日の勤労感謝の日を「ゲームの日」に制定しました。



ゲームを提供する側からのメッセージとして、「人々が生活をしていく上で大切な仕事や勉強などの合間に楽しむものがゲームであり、「人々が仕事や勉強の尊厳をはっきり自覚」して、「ゲームと生活との調和」を図ることが望まれるということ。皆さんの生活はゲームと勉強、どちらがメインでしょうか。