



令和6年5月17日(金)、東京フットボールセンター・八王子富士森競技場にて、開催されました。快晴の空の下、5月の陽光をしっかりと浴びることができました。

今年も生徒会が中心になって、企画、種目の選定、プログラム作り、事前準備、当日の運営まですべてが生徒の手で行われたのです。

今回から誕生月で6つの色に分かれて競い合います。

1,7月：緑 2,8月：赤 3,9月：黒 4,10月：青 5,11月：黄 6,12月：桃です。教員も同様に色分けされます。

校長先生挨拶

今の学年での体育祭はこれが一度きりです。悔いの残らないように競技をしてください

い。「一所懸命(一つの所に命を懸ける)」に取り組んでいる姿は感動を呼びます。例え、失敗したとしてもです。今日一日、暑いですが、体調に気を付けて頑張ってください。



玉入れ(中学種目)

6名の教員がそれぞれ自分の色ではない色Tシャツを着始めました。そして、大きなかごを背負って登場です。

生徒たちは自分の色のTシャツを着ている先生のかごに玉

を放り込むのです。一番多くの玉を入れた色が優勝です。



サッカー・フィールドのセンターサークル(半径9.15m)の外側に玉を持った生徒たちが、中の先生方を取り囲みます。スタートの合図でかごを目がけて玉を投げ込みます。流れ玉が先生に当たるのは致し方ありませんね。



結果、1回目：赤26個で優勝。2回目：黄88個で優勝でした。

100m走

中学生は全員出場です。ゴールしたとたん、トラックに倒れこむ生徒もいて、一所懸命を体現していました。



大縄

唯一のクラス対抗競技です。最初は高校3年生と中学生が、クラスごとに集合しました。2分間で跳んだ回数の累計が成績になります。クラス全員が跳ぶので、息を合わせないと回数をかせぐことができません。目に見える協同作業です。結果、3年生が累計28回で優勝しました。

賞品は校内コンビニのアイスクリーム券です。



ダンス(中学種目)

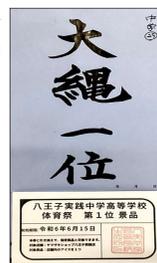
フィールドの中心に集合し、合図でそれぞれの学年の位置に散らばります。音楽に合わせて腕や足の動きをシンクロさせていきます。腰を支えて下半身を挙げる動作、5,6人で扇を作る動作など、組体操の種目もこなします。



そして、後半は両手にポンポンを持ち、「マツケンサンバ」で盛り上がりました。決めの姿勢やラインダンスなど、堂々と演じました。観客席の保護者からも盛大な拍手をいただきました。



午後の種目「台風の目」「部活動リレー」「大玉」「色別リレー」にも中学生が



出場し、高校生とともに優勝に向けて頑張ってくれました。

参加者の感想

*キャリア・パスポートより
体育祭での目標は？

- 一致団結して最後まで頑張る。
- 全力で楽しんで戦う。

目標達成のために頑張ったことは？

- 恥ずかしがらずにダンスを踊る。
- 周りを見ながら動く。

心に残っていることは？

- 100m走とダンス
- 暑い中最後までやり切れたこと。
- リレーで抜かされたとき、チームのみんなが励ましてくれたこと。
- 先輩達ともたくさん話せたこと。

自分が成長したと思うことは？

- みんなで協力できた。
- コミュニケーション力がついた。
- 後輩と仲良くなることができた。
- 人のために努力する力がついた。
- 自ら考えて行動することができた。
- 積極性がレベルアップした。
- 自分に打ち勝つことを学んだ。



今後に生かしていきたいことは？

- 一生懸命にやること。
- 色々な人と協力するためのコミュニケーション力。
- クラスで団結して目標に向かってやること。
- 本番では練習以上のものができた。練習の大切さがわかった。
- 「一所懸命」を勉強などにも生かしたい。
- 一人ひとりが責任を果たすことが、全体の成功につながることを悟った。
- 本当に楽しみたいのなら、周りの人に任せるだけではだめだと分かった。自分が動くこと。

*キャリア・パスポートとは、生徒が特別活動、ホームルーム活動、学校行事などで、自らの学習状況、成長や変容を自己評価するために工夫されたポートフォリオのこと。



プログラミング授業

令和6年5月20日5,6限、「KID'sプログラミングラボ」の先生をお招きしました。1年生はHR教室で、2年生はPC教室です。3年生は技術家庭の授業中にPCスキルを身につけています。

1年生



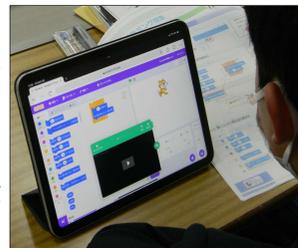
Scratchについて学びました。命令ブロックを操作して、キャラクターを自由に動かすのです。第1段階

は、ねこちゃんを動かすところから始まりました。その中で、「ドラッグ」「タップ」の説明など、基本的な操作方法も学んでいきます。

「壁に跳ね返る」「ねこちゃんのコスチュームを変える」「ねこちゃんにペンを持たせて、軌跡を記録させる」方法なども分かりました。

次の段階は、「風船を捕まえるドラゴン」です。画面の上から落ちてくる風船を地面に落ちる前にドラゴンがキャッチします。

ここでは、座標について学び、どこから風船を落とすのかを自由に変えられるようにします。ドラゴンや風船のスピードを変えたりして、どんどん改造をすすめます。



2年生

昨年度の復習からです。プログラミングとは、PCに対して「何を」「どのような順番で」「何に対して行うのか」という命令を、PCが分かる言語を用いて表したもののことです。

昨年度はScratchを学びましたが、今年度はPythonを学びます。



Scratchと大きく違うところは、文字で入力していくところです。今回はタートル（亀）を動かした軌跡で正五角形や星形を描くプログラムを学びました。

```
#turtle モジュールを読み込む
import turtle
kame = turtle.Turtle()

#キャンパスのサイズを決める
turtle.setup(500, 500)

#タートルの見た目を作成
kame.shape("turtle")
kame.color("blue")

#タートルを動かす
kame.forward(100)
kame.right(30)
kame.backward(200)
```

