

校訓

正しく 明るく 健やかに

10月14日発行



A I の時代でも…

校長 加藤 弓子

演舞や競技を目前に控え、緊張感あふれる顔、「ちょー緊張する!」「やばい…」とつぶやく声。やがてホッとした表情、喜びにあふれた声、あるいは悔しさいっぱい顔へとかわっていく子どもたち。仲間と一緒に作り上げた応援演舞を披露したときの胸のドキドキ感、競技中に仲間の声援に背中を押される嬉しさがひしひしと伝わってきて、私の心は感動に包まれました。

学校行事の本当の魅力は、結果よりもその過程にあります。子どもたちは、体育祭本番を迎えるまでに、意見をぶつけあいながらも、仲間と協力しあうなかで、失敗から立ち上がる勇気をもらったり、絆を深めたりしていきます。体育祭の中で子どもたちが見せた姿は、それまでの取組から生まれたものであったと思います。練習で悔しい思いをした分、成功したときに自然と笑顔になる瞬間…こうした体験は、言葉や数字では表せないものです。

急速に変化していく社会の中で、A I は私たちの生活にどんどん入ってきています。私も夏休みに、友人に勧められてスマホにも ChatGPT のアプリを入れました。万博会場で「ここから〇〇パビリオンまでの最短ルートは?」「空いているトイレは?」と聞くと、すぐに答えてくれました。今や ChatGPT は、私にとって「頼れる友達?」になってきています。調べたいことはすぐに教えてくれる、文章や資料もあっという間にまとめてくれる、時間を有効に使えるようにしてくれる、便利な“ツール”です。でも、A I が私たちにとって“友達”になっていくには、課題もあると思います。私たちのまわりには、「人」、そして、人と人が顔を合わせて感じる「心のやりとり」は、これから先もずっと私たちにとって大切なものであると思います。そのことを、先日の体育祭で強く感じました。

今月末には文化祭があります。合唱コンクールに向けて、パートごとに声が合わなくて何度もやり直したり、練習のたびに「今日はちょっと良くなったね」と声をかけあったりすることで、一人ひとりが小さな成長を感じ、クラスのまとまりを高めることにもつながっていくと思います。子どもたちには、仲間と歩むその道のりをしっかりと楽しんでほしいと願っています。

私自身も、子どもたちの思いがぎゅっと詰まった歌声が響くまでの過程を楽しんでいきます。

令和7年度 品野中学校文化祭のご案内

- 1 日時 令和7年10月28日(火)
2 場所 瀬戸市文化センター 文化ホール *現地集合・解散
3 日程
- 8:50 ~ 生徒集合
9:15 保護者受付(午前の部)
9:25 開祭式
9:30 芸術鑑賞『日用品演奏ユニット kajii』
10:55 音楽部発表
11:10 A組発表
11:20 英語スピーチ発表
11:25 特別合唱団発表
 <昼食(弁当)>
12:20 保護者受付(午後の部)
12:50 合唱コンクール(1年→2年→3年)
14:00 小学生との合同合唱
14:30 閉祭式 *結果発表
14:50 退場開始(片付けで残る生徒もあり)
 *時間はあくまでも予定です。前後する可能性があります。



「クリエイティブ (creative)」

今回は「芸術の秋」ということで、日常の中にある“クリエイティブ”について考えてみたいと思います。「クリエイティブ (creative)」とは、外に向けて価値のあるものを生み出すことだけを指すのではなく、身近な日々の中で創造性を見だし、自分の内側から新しい何かに命を吹き込むことでもあるように思います。

スクールカウンセラーとして生徒さんと関わっていると、生徒さんが今夢中になっていることを楽しそうに話してくれる場面にしばしば出会います。たとえば、自分でイラストを描いたり、音楽を聴いたり演奏したりすることを楽しむ生徒さん。あるいは、ファッションやお気に入りのゲームについて熱心に語ってくれる生徒さんもいます。どの生徒さんも、生き生きとした表情で自分の感情をのびやかに表現しており、その姿にこちらも思わず引き込まれ、うれしい気持ちになります。

たくさんの選択肢の中から、自分の感性で「好き」や「やりたい」を選び、それを語り、表現していくこと。そして、その過程そのものを楽しんでいること。こうした姿勢は、子どもにとっても大人にとっても、生きていくうえでとても大切なことだと改めて感じます。欲をいえば、夜更かしをしすぎずに楽しめるとより良いかもしれませんね。秋の夜長には、なかなか難しい課題かもしれませんが。

☆11月スクールカウンセラー来校日 (在校時間11:30-16:00)

11/7 (金) 11/21 (金)

※カウンセリング内容は生徒さんにかかわることであれば何でも構いません。

ご希望の方は学校までご連絡ください。

