

◆いよいよ大宮国祭

いよいよ記念すべき第1回大宮国祭の開催が来月に迫ってきました。生徒会、実行委員はもちろんのこと、各学年、クラスの準備も着々と進み、佳境に入ってきました。それぞれが趣向を凝らし、全校生徒で協力をしながら作り上げていく企画を是非楽しみにお待ちください。

さて、そのような中、実行委員が大宮国祭の広報用ポスターデザインを募集したところ、全校生徒の中から4名の応募があり、先日、投票の結果により3年生河野楓さんの作品がポスターデザインとして決定しました。以下にその作品と、河野さんが作品に込めた想いを掲載します。



「世界」「文化」のテーマがわかりやすいように、キャラクターの頭に世界遺産をのせました。キャラクターは、性別がわからない、且つ存在しそうな雰囲気キャラクターにしました。

キャラクターが手で望遠鏡をかたどっている様子を、その先には青い地球を映しました。

私たちはいつだって地球を至近距離で見えています。ただ、世界全体の文化なんてものは至近距離で見られません。今ここで起こっていないこと起こっていること問わず、それらは私たちの想像力を頼りに学ぶことができます。今角膜に映らないものも、脳裏には浮かべることができます。

キャラクターのこぶしの先にある地球も実際にそれが見えているわけではなくて、想像をすることで浮かぶ地球を表現しています。頭に乘っている世界遺産も、想像の一部です。キャラクターの想像であるから絵が簡易的になっています。

(大宮国祭ポスターデザイン応募用紙より)

◆赤ちゃん・幼児ふれあい体験

2月4日(土)に赤ちゃん・幼児ふれあい体験が体育館で行われました。当日は15のご家庭にご参加いただき、少人数のグループに分かれて交流を行いました。参加した3年生はおもちゃで一緒に遊んだり、絵本を読んであげたりと、積極的に赤ちゃんや幼児とふれあっていました。また、参加者との会話を通して、さまざまな発見があったようです。

生徒は、「子育てをするうえで、うれしいことやかわいいと思うことがあるのに対して、イヤイヤ期や大変なこともあると知りました。家事をすることでも助けになると聞いたので、今のうちから練習してできるようにになりたいです。」と、充実した体験会になったようでした。



◆非行防止・薬物乱用防止教室

2月6日(月)のLHRの時間に、非行防止・薬物乱用防止教室を行いました。特殊詐欺の受け子等、いわゆる「闇バイト」の危険性や、違法な薬物はどのようなものか、どのような場所で取引されているのか等を生徒たちはスライド、動画を通じて学習しました。

生徒は「想像以上に、自分の身近なところにドラッグや非行のリスクがあることに気付くことができました。また、SNSとの付き合い方には気を付けたいと思いました。」と感想を述べていました。



IB Column

Innovation Program

IB コーディネータ: Brad Semans

From the 22nd to the 30th of January four 4th grade students from MOIS visited Silicon Valley in California as part of this year's innovation program. The program teaches students from Saitama City's high schools about entrepreneurship and innovation.

Students visited several venture capital firms including DNX and Plug and Play. You may not have heard of these, but have you heard of Google? How about Zoom? When those companies were just starting DNX and Plug and Play invested in them. Students learned about VC and even listened to pitches by a wide range of startup companies. One of the MOIS students, Mr. Io Oya, said that this experience made him think about a career in financial engineering.



Design thinking workshop at STRIPE with Superintendent Hosoda!

Students also visited Stanford University. There, the students took a campus tour with one of the undergraduate students and learned about University life in America. After the tour, students took a class with Professor Stephen Murphy-Shigematsu, a leader in mindful and heartfelt learning. Through the lesson, students could learn to relax themselves and find value in the world around them. This state of mind is important for innovators as it helps them to clear their thoughts and be creative.



Visiting Stanford University

At the end of the trip, students gave presentations about their own business ideas to a panel of instructors who have various kinds of experience with entrepreneurship in America and abroad. The students received realistic advice from the instructors and could further open their minds to a future of innovation. In the next school year, we hope more students from MOIS will also attend!

1 学年「祭」

1 学年担当:佐藤 裕一

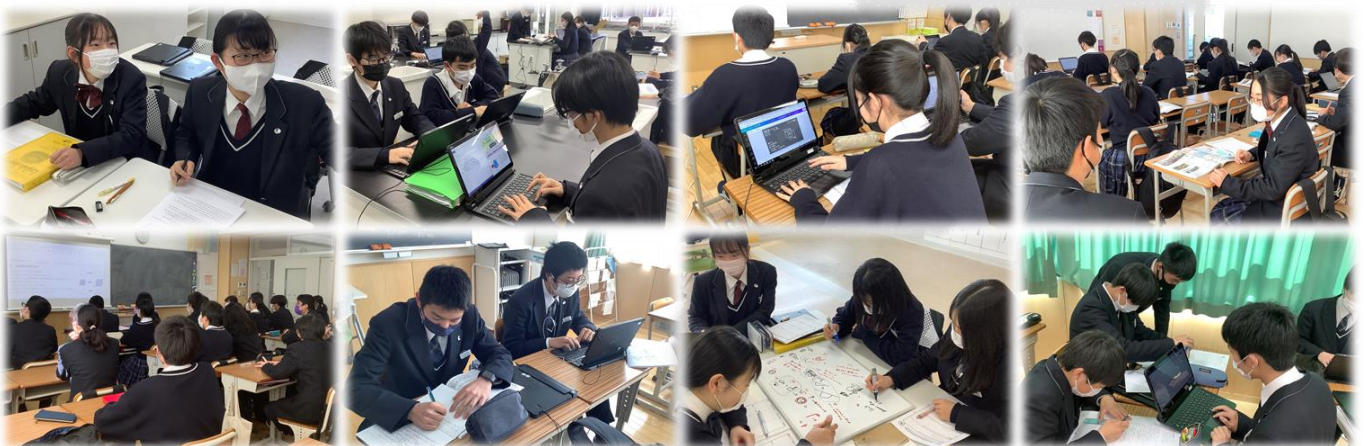
3月17日、18日に大宮国祭が予定されています。読み方は「おおみやこくさい」で校名と同じですが、こちらは「祭」です。この行事、ご存じの方も多いかと思いますが、本年度が記念すべき第1回目となります。そのため、様々な理由から私たち1年生には体育館アリーナが割り当てられ、ステージ発表ができることになりました。非常にラッキーです。内容は演劇で、名前は仮ですが、1組「少女漫画劇」、2組「金魚姫～水質汚染との闘い～」、3組「ハーメルンの笛吹き男×地球環境問題」、4組「アニメの世界に落としてしまったロボットの部品を探しに行こう!」です。大宮国祭の大テーマが「世界」、小テーマが「文化」で、それにあわせて各クラス仕事分担を行い、脚本も一から作成しています。予算ゼロ、環境への配慮を考えながら行うというのはなかなか難しいですが、より良いものを作ろうと一人一人頑張っています。お子様がどのように関わっているかは是非お聞きいただき、当日は温かい目で見守ってくださればと思います。私たちも、当日を楽しみにしています。



2 学年「振り返り」

2 学年担当:小澤 星

今年度も残すところあと一ヶ月になりました。SA や委員会では今年度の振り返りを行っています。今年度新たな SA を立ち上げて活動している生徒もいれば、昨年度から活動している委員会に所属して力を発揮している生徒もいます。それぞれ自分の活躍できる場所を見つけられたのではないのでしょうか。生徒が充実した学校生活を送れるように、いろいろな ASA を実施していきたいと思います。また、各教科では今年度最後の Unit に入り、総括的評価課題を進めています。一年生の時に比べて、効率的に課題を進められるようになった、という生徒が増えてきました。授業中、集中して課題に取り組んでいる様子や給食の準備中に勉強する様子が多く見られます。残り一ヶ月間、今年の学習を振り返って来年度に活かしていけるよう、サポートしていきます。



3学年「大宮国祭に向けて」

3学年担当:窪田 悠

3月に行われる「大宮国祭」は、MOIS 開校以来、初めての文化的行事になります。出し物の企画立案から当日の準備まで、リーダーを中心にすべてクラス単位で行われています。今回は各クラスのリーダーとテーマである「文化の世界」に合わせた出し物の内容や見どころなどを、簡単ですが紹介させていただきます。

<p>3年1組「e スポーツで世界の文化を学ぶ」 リーダー:江田帆花 日吉凜太郎 今回の出し物で遊んでもらう e スポーツやゲームは、テーマである「文化の世界」に合う内容にすることを予定しています。この出し物を楽しんでもらうことで、お客様に e スポーツという現代の文化に触れてもらうだけではなく、歴史や他の国の文化を学ぶ機会にしてもらえたらいいなと思っています。</p>	<p>3年2組「お化け屋敷脱出ゲーム+メイドカフェ」 リーダー:金子沙樹 添田かのん 出し物の中では世界のお化けを紹介します。お化けは、長い年月をかけて人々の生活から生み出された想像上のもので、お化けの存在を通して世界の国々で暮らす人々がどのようなことを大切にしてきたのか、どのような習慣があるのかを知ることができます。</p>
<p>3年3組「フォトスポット」 リーダー:今井星来 新垣隆太 コロナ禍の世界となった今、二次元の需要がとて高まっています。今回の出し物では、二次元の世界観を現実世界(三次元)として表現し、二次元と三次元の魅力を混合させた新たな世界観を作成しようと考えています。また新しい文化と既存の文化のつながりも見つけていけたらと思っています。</p>	<p>3年4組「カジノ」 リーダー:永瀬大誠 松村燈生 世界にある様々な国々の賭博を行うことで、世界とのかかわりやそれに対する知識を深めることができるようになるのではないかと考えました。多種多様な文化を表現していくにあたり、比較的簡単なルールでの賭博を行うことで、参加者に「文化の世界」に対する理解を深めてもらえたらと思っています。</p>

4年次「3G プロジェクト」

4年次担当:中村 一雅

4年生は東北修学旅行で経験したさまざまことを活かし、3G プロジェクトの時間で地域を活性化させるためにどのような取り組みができるのかを考え、実行してきました。2月4日(土)の LDT では、多くのグループがその成果物としてワークショップを開いたり、東北の特産物を売ったりすることができました。今回はグループでの3G プロジェクトということもあり、個人で取り組んだ3G プロジェクトより大きい規模のプロジェクトを作り上げているグループが多かったように思います。ご協力ありがとうございました。

