

松鵬祭(文化祭)

～ 「文化の秋」を大いに満喫～



10月13日(金)・14日(土)の両日、松鵬祭(文化祭)を開催しました。

「飛躍 ～FLY HIGH～」というテーマで開催された本年度の文化祭では、初日に吹奏楽部、放送部、茶道部によるステージ発表の後、新企画の「ワークショップ」を行い、生徒たちは浴衣の着付けやフラワーアレンジメントなどを体験し、大いに楽しみました。

2日目には、文化祭との併催で行われたオープンスクールに参加した中学生も来場し、ステージ発表、展示部門、バザー、キッチンカー、調川中学校の皆さんによる「つきそば」販売のいずれも大いににぎわいました。生徒たちも、事前準備の段階から生徒会執行部や文化祭実行委員を中心に一致団結して取り組み、文化祭への取り組みを通して、松高生としての絆を深めました。

【松鵬祭(文化祭)参加団体・内容一覧】

吹奏楽部	楽曲演奏	1年1組	脱出ゲーム
放送部	番組制作・発表	1年2組	お化け屋敷
茶道部	ステージ発表(お点前披露)、お茶会	1年3組	黒板アート
華道部	作品展示	2年1組	写真館
美術部	作品展示	2年2組	ダンス&ミュージック
商業クラブ	バザー(スイーツ販売)	2年3組	写真スポット
まつナビ (2年) (1年) (2年4班) (2年11班)	課題研究発表、ポスター展示 仕事図鑑発表 ゲームコーナー フードマルシェ(キッチンカー)	生徒有志	Mスタ(歌、ダンスなど)
		学校長	モルック
		3年有志	ヨーヨー釣り、ポップコーン販売
ワークショップ	セーフティーキャンプ ネイルアート、バルーンアート ヘアアレンジ、浴衣着付け お魚料理、メイクアップ フラワーアレンジメント		
調川中学校	焼きそば(つきそば)販売		



【文化祭実行委員長より】



今年の松鵬祭(文化祭)は、中学生の皆さんや地域の方々も大勢見に来てくださり、とても楽しんでくれたようで、僕もとても嬉しくなりました。キッチンカーの出店も昨年より増え、Mステも出演してくれた生徒の皆さんの熱演で、すごく盛り上がったと思います。

1・2年生の皆さん、来年は今年以上の文化祭を作り上げてください。

(松坂 昊 さん 3年 御厨中出身)

「まつナビ」課題研究校内発表会

～ 2年生が課題研究の成果を発表 ～

9月27日(水)、「まつナビ」課題研究校内発表会を行いました。2年生が班ごとに行ってきた課題研究の成果を発表し、高校生の視点で考察した様々な地域課題解決の方策を提示しました。廃校の活用による町おこしについて研究した5班の峯乃都佳さん(志佐中出身)は「どの班も自分たちができることを最大限行っていたと思います。私たちの班も、各班の良い点を参考にして、今後の活動を進めていきたいと思います」と語りました。



なお、審査の結果、下記の5つの班が10月25日(水)に行われる課題研究発表会の際に、ステージ上で発表することになりました(「」内はテーマ)。

1班「松浦名物ガチャポン」

2班「HAPPY 菓子改革」

5班「松浦あじョブる自然学園」

8班「ゴミリメイクで幸福を」

12班「松浦の小さなカップ石になるべく」

Englishスピーチ・コンテスト

～ 4名が英語でのスピーチにチャレンジ ～



9月24日(日)、松浦市文化会館にて「第12回松浦・マッカイビル・モロイ杯 Englishスピーチ・コンテスト」が開催され、本校から1年生4名がオリジナルスピーチ部門に出場しました。4名とも見事なスピーチを披露し、審査の結果、吉原瑚雪さん(志佐中出身)が最優秀賞、吉田夢那さん(志佐中出身)が第2位に輝きました。吉原さんは「英文を覚え、発音やイントネーションに気を付けてたくさん練習しました。本番では練習の成果をしっかりと発揮できていたと思います」とコンテストの感想を語りました。

大学入学共通テスト100日前集会

～ 16名が受験に向けて決意を新たに ～



大学入学共通テストまであと100日と迫った10月5日(木)、共通テスト100日前集会を開催し、受験を予定している3年生16名が参加しました。受験生を代表して成富百花さん(御厨中出身)が「色々不安や焦りもあると思いますが、今よりもさらにギアを上げ、一日の密度を濃くしていくことで、自分の夢に近づけるとと思います。受験は団体戦です。あと100日間、互いに励ましあいながら、自分にできることを最大限やっつけていきましょう」と仲間呼びかけました。



「面白さ」

校長 舟越 裕

今回は、文化祭のオープニングで生徒に向けて話した内容をお伝えします。10月11日に、将棋棋士の藤井聡太さんが王座戦に勝利して、前人未踏の八冠を達成しました。今の将棋界では向かうところ敵無しです。翌日、インタビューに応じた藤井さんは、記者からの「今後の棋士としての目標は」という質問に対して「面白い将棋を指したい」と答え、さらに将棋の面白さについて「中盤から終盤へと局面が進むにつれて複雑になっていくのが面白いところ」と答えています。この「面白さ」は、私たちが何かに取り組む際のモチベーションそのものではないかと思います。 **仕事でも勉強でも部活動でも、「面白い」と感じれば人間は主体性を発揮し、創造的な活動ができます。** そうした経験を、学校教育の中でどれだけ体験できるか、それが社会に出てからの活躍にもつながるのではないのでしょうか。私たち教職員も、授業、「まつナビ」、部活動、学校行事などを通じて、生徒たちが「面白い」と実感できるよう、日々研鑽を重ねています。



松高
YouTube



松高
ホームページ



松高
インスタグラム



松高
月間行事予定