

生徒総会

第1号議案：生徒会活動計画案

第2号議案：積極的にあいさつするには
どうすればよいか

生徒みんなにとって より良い学校生活となるように、行動力を走らせていきましょう！
執行部として 第2号議案で挨拶に着目しにきっかり

《人と人をつなぎ お互いが笑顔になれば♡という思いから》

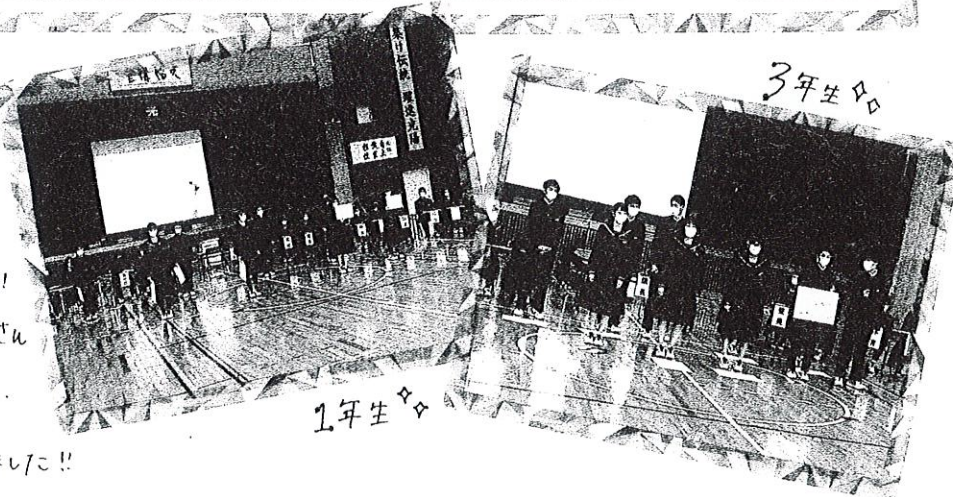
後期月にみんな
で取り組んで
いくことが
楽しいです！



	学年からの提案	メリット	デメリット
1年生	生徒玄関でクラスごとに代表者があいさつの様子を評価し、グラフ化する 【評価項目】 ①声の大きさ ②相手より先に	・クラスのあいさつの実態が分かり、みんなできりよくしていることとする意識がわくこと。	・たくさんの方が一度に登校してきたときに、評価があいまいになること。
2年生	あいさつパズル	・完成に近づくワクワク感。 ・みんなが協力することの団結力 ・クラスの思い出	・ピースをなくしてしまう。 ・完成しない可能性がある。
3年生	Wのいただき ～山のいただき シールをいただき～	・他のクラスと競い合い、比べることで明日はもっと良いあいさつをしようと思えるようになる。 ・シールをもらうことで、クラスでもっといいあいさつをしようとする気持ちが高まる。	・すれ違いの挨拶の評価ができない。 ・基準があいまいになってしまう。

個人ではおぼろげに
取り組むことで

2年生々々 挨拶への意識
の変化が其月
待てますね!!
学級長のおぼろげ
提案
ありがとう
ございました!!

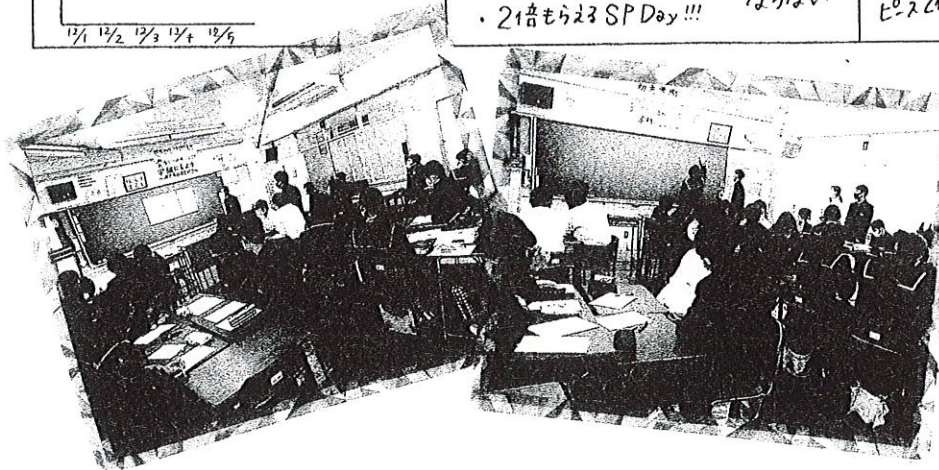


1年生々々

3年生々々

各学年からの提案を聞いて

1-1 あいさつパズル 楽しそうにやる気が出る! 作ったものを3年生に送って	2-1 あいさつパズル + ・もらったらすぐに見る ・名前とかく→X ・朝決、風見社委員がわかる 大教室で見ると	3-1 あいさつパズル 改善点★パズルのピースと紙からほか の方法にする(パズルのピースが なるのを防止!!) 大教室で見ると
1-2 パズルをもらったらすぐに見る 評価基準 ★会報として明るくすがすがしく!! ★自分からする	2-2 ピースがなくならないようにボックス を1つ作り、ピースを大きくしたりする。 完成に向けて呼びかけ!! 課題:基準を明確にしにくい	3-2 Wのいただき 3年生の案で取り組む
1-3 あいさつパズル (評価としてクラスごとに競い合う) ・評価項目(1年生の提案) ・競い合う(3年生の提案)	2-3 あいさつパズル 結果を可視化するために、どれくらい のパズルが集まったかを掲示する。 ※朝限定でもらうことができ 系長にわたして系長が見る!	3-3 ピースをシールにしてモザイクアートや 渡すタイムでシールの色を変える 例:朝OKは青シール 日中の挨拶は黄シールなど ※卒業までに完成できるように係にする
1-4 2年生だけのあいさつパズル と 2年生と3年生の組み合わせ もの	2-4 あいさつパズル 対策々々 もらったらすぐに見る ピースの大きさを工夫する	3-4 あいさつパズル →学級でできたものを 学年であつめて 最終的には学年で1つにする
6789 折れ線グラフにして、前日と 比較できるように する。 点 10 8 5 11 12/1 12/2 12/3 12/4 12/5	2-5 あいさつパズル + ・グラフ化して進行状況を送信 しやすくする ・保管場所を決める ・1人1日1回以上 GETしなれば ならない ・2倍もらうSPDay!!!	3-5 あいさつパズル ・ピースをなくすのを防ぐために見るのではなく めくる!! 完成している年級に紙を渡して めくる→順番に名前をつけて誰が めくったか分かるようにする 週1回 ピース2倍デー々々 ・すれ違いの時は、先輩後 輩の壁を越えよう



各学級からの取り組み
案を執行部で検討し
今後の活動を決めてい
きたいと思っております。
前向きな意見
ありがとうございます!