

インディアナ日本語学校便り

だいごう
第26号

令和6年11月9日事務所 317-255-1631 メール ijls@indiana-j-school.net

(HP) <http://www.indiana-j-school.net>

校長 森 勝義

「児童生徒の作品集」

～学習成果・読書感想文～

校長 森 勝義

「ソノリティーはじまりの歌」

中学一年一組 熊澤 佐保

ソノリティーとは音楽用語で「鳴り響くこと」「響かせること」を意味する。この物語は、私達と同じ中学一年生の内気だが透き通る声を持つ早紀、なんでもすぐにこなす反面なにかに熱を持ちたい涼万、音痴なことを気にしているがクラスを難なく引っ張る晴海、部活の朝練に誰よりも早く来るが新しい父と弟に気を遣う岳、というまったく違う四人がそれぞれの視点で描かれていた。どの人物についても読んでいくうちに愛着が持て、共感することができた。そして、この四人の複雑に入り込んだ人間関係に目が離せなかった。これは、合唱コンクールで「ソノリティー」を歌うことを通して、それぞれが悩みをかかえつつ、自分を響かすまでを生き生きと描いた青春物語である。この作品で特に気に入ったところは、表現の仕方である。単純かもしれない中学生の悩みをみずみずしく、負の感情をありのままに表現している。例えば、早紀が喜怒哀楽を素直に出せる晴海に嫉妬する感情や涼万が音痴と早紀と一緒にいるところにモヤッとする感情など、人間のいやな負の感情がストレートに表現されている。また、早紀が岳に出会う場面では、「がっかりした上半身に、二回の窓から差し込む朝日があたっている。ライトのついていない体育館倉庫で、彼の姿は浮き上がって見えた。」と書かれている。これは、気になる人が放つ輝きを描写することによって、「好き」という表現をその言葉を使わずに美しく表現している。私は早紀とは正反対の性格だが、早紀の思いがこのような表現によって直接心に響き、共感することができた。この本に出会えたことは、私にとってこの夏一番の思い出である。

「散るぞ悲しき」

中学一年一組 小堀 智也

「国の為重きつとめを果し得で矢弾尽き果て、散るぞ悲しき。」

これは太平洋戦争中、硫黄島総指揮官の栗林忠雄道の辞世の句の一首です。この本は、硫黄島の将兵の手紙や生き残りの証言から書かれたノンフィクションの小説で、著者の梯久美子が、栗林忠道の家族への手紙や知り合いなどの話を聞いて書いた作品です。

栗林は、五日で落ちると言われていた硫黄島を三十日間持ちこたえ、日本でよりもアメリカでのほうが名前を知られている名将です。なぜ持ちこたえられたかというと、その時まで主流だった水際を廃止し、ゲリラ戦に徹したからです。また、玉砕を禁じ名誉の自決もさせず、周到な計画を練り、大打撃を与え、地獄ともいわせました。ですが、そんな栗林も、家では優しい父親でした。例えば、「冬になって水が冷たく、ヒビ、赤ギレが切れるようになったとの事本当にいたわしく同情します。水を使った度によくふきぬぐい熱くなる

ほど、こすっておくとよいでしょう。」とあるように、私は、そんなにやさしく家族を思いやる人を家族から引き離す戦争は、決して起こしてはいけないものだと思います。こんな状況でも逃げ出さなかった栗林は、家族を守るために戦っていたでしょう。

私はこの本を読んで、大切な家族との関係を切り裂く戦争を起こさないために、いかなる時も冷静な判断ができる人間になりたいと思いました。また、どのようなことが起こったとしても、硫黄島での栗林と同じように、その時に必要なことができる人間になりたいです。

「お母さんと料理」

小学5年1組 川島 佑心

ぼくがインタビューした相手はお母さんです。料理について質問しました。

なぜお母さんに料理について聞いたのかというと、ぼくは料理に興味があって、料理に詳しいのはお母さんだと思ったからです。

おかあさんは、最初は料理ができなかったそうです。結こんしてから、本格的に料理を始めて、それから料理本を買って読んだり、ネットでレシピを調べて学んだり、おばあちゃんに教えてもらったりして、現在のように料理を毎日つくれるように上手になったそうです。お母さんに話を聞いている中で、お母さんの大切さとやってくれていることのありがたさがわかり、一家の裏の大黒柱だと思いました。

「パイロットになるためには」

小学5年1組 田邊 星翔

ぼくは、パイロットになるために5つのことを調べました。パイロットについてインタビューする人が見つからなかったので、インターネットを使って調べました。

一つ目は、飛行機を動かすためにどれくらいのスイッチやボタンがあるのかを調べました。現在も現役で飛行をしているボーイングのスイッチの数は約三百六十五から三百八十八個くらいあるそうです。

二つ目は英語がどのくらい必要か調べました。ある国内の航空会社では、採用時のTOEICの基準が七百点以上と言われているそうです。

三つは空に雲があって真っ白な中でどうやって場所や位置がわかるのかということです。それは、ウェイポイントのおかげだそうです。ウェイポイントは飛行機が飛び立つ空港から目的地までの進路上にある位置点のことです。それぞれの緯度・経度で示されていて、これを次々とたどっていけば確実に目的地にたどりつくことができます。

四つ目は飛行機と飛行機はなんでぶつからないかです。これは航路に飛行機が多くなり過ぎないように、出発管制が行われているからです。また、もしも、管制塔の指示ミスで異常接近しても航空機に搭載されているレーダーによって急旋回の指示が出されるので空中衝突はめったにおきません。ぼくはこういうことを調べ、パイロットになるために必要なことや事をさけることを知りました。

「野球が上手になる方法」を父にききました

小学5年2組 三浦 勇人

父は小さいころから野球をやっていて、とても上手なので、父に聞くことにしました。

まず一つ目は、野球を好きになることです。父は好きなプロ野球選手を見て野球が好きになったそうです。二つ目は、毎日素振りをすることです。父が素振りを始めたときは、一日百回素振りをして、高校生のときは一日千回だったそうです。素振りを続けていれば、スイングが速くなり、より力が強くなるので、父はホームランが打てるようになったそうです。三つ目は、キャッチボールをすることです。キャッチボールをすると、投げるのとキャッチをすることがうまくなるそうです。父がこの三つの方法を教えてくれたので、ぼくもまねをしてみようと思います。

「東方プロジェクト」について

小学5年2組 林 由惟

母の友だちの「さおりさん」に、東方プロジェクトという、日本の同人サークル・上海アリス幻楽団によって製作されている著作物について聞きました。さおりさんは、東方プロジェクト音楽サークルに入っています。

まず東方プロジェクトとは、上海アリス幻楽団と ZUN さんがつくったゲームです。ZUN さんは大学時代から音楽などをつくっていて、そこからゲーム会社に入って音楽をつくり続けていたそうです。それとは別に、趣味「同人の活動」として、パソコンで遊べるゲームをつくり始めました。そのころは現代のようなパソコンではなく、レトロコンピュータのようなものでした。だから今では ZUN さんの公式のものはやりにくいとおっしゃっていました。よく知られている、一番最初の東方の作品として、「博麗霊夢」という主人公のかみ色が旧作と今の作品と違うという点があります。一番最初の作品は、2002年6月10日に体験版がオンラインで配布された、「東方紅魔郷」ができました。今のパソコンでできる初の東方ゲームでもありファンが増えて、続編ができることになりました。そうしてパソコンで遊べるゲームをいっぱい出して人気になっていきました。東方の ZUN さんが作ったゲームの特徴は、ZUN さんが全部プログラミングとキャラデザインまで一人でやっていたところです。古っぽいキャラのイラストが特徴的です。東方はだんまくシューティングゲームです。内容は、東方のぶたい「幻想郷」という、妖精、魔女、怪物、妖怪、動物などさまざまな人がすんでいる場所です。今は東方の祭り、グッズ、コラボ、ユーチューブなど、みなさんが知らないけど実は身近にある東方プロジェクトです。みなさんも日本に行ったら、グッズなど東方プロジェクトをさがしてはいかがでしょうか。

「父とエンジニアリング」について

小学5年2組 大宮 亮平

父は大学を19年前に卒業してからエンジニアの仕事を始めました。父がエンジニアを始めたきっかけは、かれの父がエンジニアだったからです。工場を見学させてもらって、エンジニアになりたいという気持ちになったそうです。ぼくは、父がなにか世の中のためになることをしたいという志に感動しました。父は必ず成しとげられると思いました。

「祖父の仕事のこと」を聞きました

小学5年2組 中久木 愛椰

祖父は、今は仕事をしていませんが、昔どんな仕事をしていたのか知りたかったのでインタビューをしました。祖父は、NTTにつとめていました。若いころは、電話のケーブルをひいたり、その工事やお金の管理をしていました。熊本から東京に出てきて不安だったそうです。ストレスや人間関係が大変こともあったそうですが、49年ぐらい働いていたそうです。朝早く起きて夜おそくまで働いてすごいなと思いました。わたしにはできないと思いました。

「父の仕事」について

小学5年2組 ウェリング航

父は、「ハイドロギア」という会社でソフトウェアエンジニアとして働いています。ぼくが小さいころから、時々ぼくを仕事場に連れていってくれたので、どんなことをしているのかが興味がありました。そこで、今回は父にインタビューすることにしました。

父は、ほそうされていない道を走る小型から中型の乗り物で、主に芝刈り機を動かす電子システムをつくっているそうです。父がソフトウェアをかいて、できた製品をテストして、電気エンジニアや機械エンジニアの人たちと協力して完成させていくそうです。父の目標は、電気モーターの経験をたくさん積んで、無人芝刈り機をつくることだそうです。インタビューをして、父の仕事はとてむずかしそうだと思いました。父はいつも一生けんめい働いているので、目標を達成してほしいと思いました。

「祖母と料理」について

小学5年2組 西川 翔真

わたしの祖母は、保育園で子ども達に給食を作っていました。みんなが食べやすい給食をつくることは大変です。また季節や行事に合わせてこんだてを作っているそうです。この仕事を選んだ理由は、子ども達が喜んで給食を食べている姿が好きだからだそうです。仕事で気をつけていたのは、衛生面とアレルギーと月齢に合わせた盛り付けを考えることだそうです。きれいな食材は細かく切ったり、煮こみ時間を長くしたり、食べやすい形状にして対応しているそうです。給食を作るのは、いろいろなことを考えて大変だなあと思いました。だけど、子ども達の喜んでる姿を見ると、うれしい気持ちになると思います。

◎11月2日

<投稿作品>

小学4年2組	松島 誓志	「ねこ展で 犬のしおりも みつけたよ」
小学6年1組	加藤 玲那	「新しい ミドルスクール きれいだな」
小学1年1組	池田 智哉	「おとうさん よなかにぼてち たべないで」
小学3年3組	山本 朔士	「がんばって かいたえが お母さんに すてられる。」
小学1年2組	深川 稜貴	「いちのには とつてもたのしい クラスだよ」
中学2年1組	中2ボーイ	「雪の中 木の実を探す 冬のリス」
小学3年2組	読み人知らず	「かわいいな ロビーのイスの カボチャねこ」
小学3年2組	読み人知らず	「母の愛 いっぱい詰め込む お弁当」
小学4年2組	山本 麻陽	「外からね 帰った人は はあはあだ」
中学2年1組	中2ガール	「つれづれに 外ながめては 霜が溶け 地の青彩る 午前九時」

<ダジャレコーナー>

小学3年3組	高田 夏野	「ちょうしょくが たべられなくて ちょうしょつく」
小学6年1組	飯田 逸士	「おにの おにぎり」
小学3年3組	織田 理桜	「ようかいに なにか ようかい」



ヒゲ森の言葉の森・探検

しっぷう ごとう

疾風怒濤

時代や社会状況の変化が激しいことのとえ
疾風は速い風。怒濤は激しく打ち寄せる大波。

**デイズニールランドは、いつまでも未完成である。
現状維持では、後退するばかりである。**

ウォルト・デイズニー

1901年〜1966年 アメリカのアニメ映画制作者。

世界は進歩し続けている。自分だけいつもと同じ事をやっているようでは、自然と後退して取り残されてしまう