

正親校のきまり

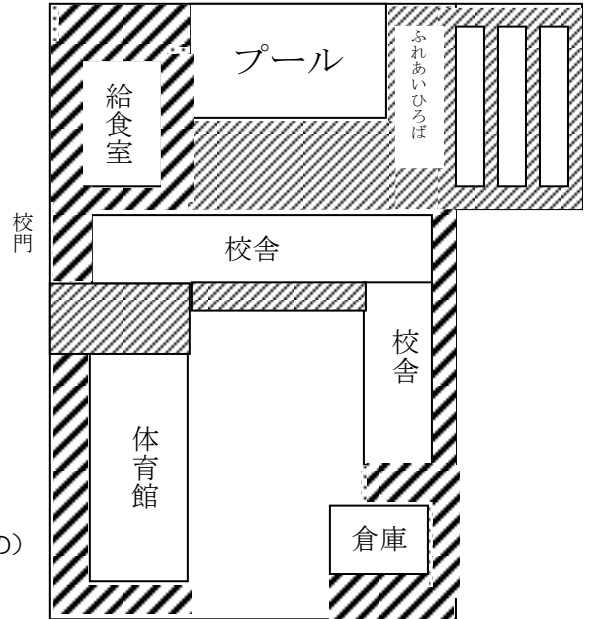


1. 登校・下校について

- ◇登校時刻（4月～3月） 午前8時00分～20分の間（8時より前に来ません。）
- ◇下校時刻（2月1日～10月31日）…午後4時15分、（11月1日～1月31日）…午後4時00分
- ◇決められた通学路をいつも通ります。
- ◇忘れ物をしては家へ取りに帰りません。

2. 学校でのくらしについて

- ◇運動場の使用は、標識にしがいます。
- ◇雨の日は、教室で静かに過ごします。
- ◇使った道具の後始末をしっかりとします。
- ◇校舎や体育館の裏、廊下（渡り廊下）では、遊びません。
- ◇学習に必要なものを持ってきません。



筆箱と中に入れるもの

- 横型を基本とし、使いやすくシンプルなものにしましょう。
- キーホルダーやお守りなどはつけません。
- えんぴつ 5～6本（毎日けずりましょう。）
- 消しゴム 1個（学習に適しているもの）
- 赤えんぴつ 1本（高学年は赤・青カラーペン1本ずつまで可。）
- 定規 1本（目盛りがはっきりしたもの、折りたたみではないもの）
- ネームペン（油性ペン）1本

- ◇ランドセルにつけるキーホルダーなどは、1つまでにしましょう。
- ◇放課後、子どもだけで教室（校舎内）に残りません。
- ◇朝、中間、昼休みは、ボールをける遊びはしません。（放課後のみ）
- ◇色壁の前には人を立たせてボールを投げません。色壁に向かってボールをけりません。
- ◇遊具・玄関の近くではボールを使いません。
- ◇職員室に入るときは声をかけ、用事のある人だけ入ります。
- ◇下校後、用事で学校に来たときと帰るときは、職員室に声をかけます。
- ◇自転車では学校に来ません。

3. 校外でのくらしについて

- ◇出かけるときは、必ず（だれと・どこへ・何をしに行くのか・いつ帰るのか）家の人に言って出かけます。
- ◇5時には遊びをやめて、お家に帰りましょう。
- ◇学校で決められた区域以外へは、子どもどうしでは行きません。* 中央図書館は、家の人の許しがあれば行ってもよい。（東・堀川通り 西・七本松通り 南・丸太町通り 北・今出川通り）
- ◇区域内でも、商店街やゲームセンター・コンビニなどに子どもだけでは行きません。
- ◇自転車の危ない乗り方はしません。（二人乗りや手ばなし乗りなど）
- ◇スケートボード・Jボードなどを使って、道路で遊びません。
- ◇お金のむだづかい・おごりあい・お金の貸し借りはしません。
- ◇ものの交換やゲームの貸し借りはしません。（オンライン上でも）
- ◇マンションやガレージの中では遊びません。
- ◇お家の人が留守の家では遊びません。



確認事項

1 外あそび

- 本館（北校舎）の植え込みでは、遊ばない。
- ふれあい広場では、遊ばない。（虫取り・野菜の世話などは、原則として教職員がつく）
- 総合遊具の使用は、1・2年生は2階までとする。
自由あそびは安全ノートと体育での指導の後とし、しばらく教職員が見守りを行う。
- 遊具の最上段に上がる（立つ）ことはしない。
- すべり台を、逆から上ることはしない。
- 総合体育遊具内や周りでは、おにごっこやボールを使った遊びをしない。また縄を結ばない。
- 色壁付近でのボールの使用は安全を確かめて行う。
- 建物の近くでボールを使わない。
- 地面でないところ（正門前・玄関前・渡り廊下・スロープなど）では遊ばない。

2 持ち物

- 携帯電話は、持ってこない。保護者に持たせたい意向がある場合は、管理職が聞き取り相談する。
（学校へ携帯電話を持ち込む場合は音が鳴らないようにし、校内ではカバンから出さない。）

3 移動

- 廊下、階段は右側を歩く。（左通行×、走る×）

4 休み時間

- 遊び場については「正親校のきまり」の通り。
- 運動場の使用は、1階の標識に従う。
（赤→遊べない。白→遊べる。赤白→遊具・道具等は使わず、水たまり等に気をつけて遊ぶことができる。）
- ボールを紛失、破損した場合は必ず担任に報告すること。

5 体育

- 体育の用意を忘れたときは担任裁量で活動させる。
- 体育の時間の防寒着については、フード、チャック、ボタンがついているものはできるだけ避け、トレーナーのようなボールなどが当たっても危なくない服にするよう指導する。
- 着替えは、男子は教室、女子はランチルームで行う。
（使用後は電気を消し、カーテンを開けておく。）
※部活動の時の着替えは、体育館更衣室を使用する。（教室にもどらない。）

8 保健

- 遅刻児童への連絡については適宜担任か七年が話し合い、どちらかが必ず保護者に状況確認をとる。（これから連絡しなければならぬのか、連絡済みなのかをはっきりさせること。）