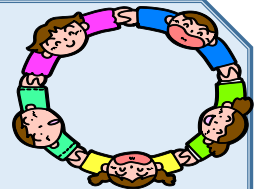


みんなそろって輪になって



◇本年度の重点目標

自己肯定感を高め、自他の成長を喜べる子どもの育成
笑顔いっぱい!!できた!わかった!がんばった!自信がついた!

第7号 令和3年10月28日

生活習慣の見直し改善に向けて

校長 大橋 昌樹

2学期が始まり、約2か月が過ぎました。10月に入ってから、初雪も観測され寒さを感じる時期になってきました。そのような中でも子どもたちは、新型コロナウイルス感染症を予防しながら、落ち着いて学習に取り組んでいます。

さて、1学期の学校評価で、ゲーム等メディア時間に長く触れていることが課題となっておりました。学校運営協議会やPTAにおいても、改善を進めることに理解をいただいております。

ゲーム等メディア時間の30分を学習や読書にスライドさせ、望ましい生活習慣につなげる取組を10月22日から行っています。途中からでも取り組むことは可能ですので、是非この機会に、お子さんの生活習慣を見直し、改善につながるようご協力をお願いいたします。

関連して、オンラインゲームの危険性については、PTA総務部会でも話題となり、学校から啓発してほしいという声が上がっておりました。それは、オンラインゲームの1つで子どもたちに人気のあるものです。このゲームをきっかけにした事件も報道されています。オンラインゲームのトラブルには次のようなものがあります。

①子ども自身の暴言 ②仲間はずれなどのいじめや人間関係トラブル ③高額課金 ④長時間プレイなどの依存問題 ⑤知らない人とプレイすることでの個人情報漏洩や出会い系被害(昨年9月、横浜で小4女兒がオンラインゲームで知り合った人に誘拐される事件が起きています。)

一般的な事例ですが、子どもがゲームで悪口や暴言をはくようになり、その結果いじめや人間関係トラブルにつながることも多く報告されています。このゲームは「ボイスチャット」といって、離れた友達と会話しながらゲームをすることができます。ボイスチャットできない子どもの悪口を言ったり、ボイスチャットを通してお互いを罵り合ったりしたり、ゲームの中で「キック(仲間はずれ)」して、グループから強制的に外したりするなどの例が後を絶たないと言われている「スイッチ」「タブレット」など色んなツールで楽しむことができる特徴があり、手軽に利用できることもあり、実際、本校でも利用している子がいます。

ゲームの世界は「非現実世界」であり、目に見えるものではありませんが、「非現実世界」の関係がそのまま「現実世界」に反映されることもあると考え、私たち大人も、考えなくてはなりません。なお、主だったサバイバルゲームは、15才以上推奨年齢制限があることが多いです。このゲームをきっかけに交友関係を築くことができた子もいれば、トラブルになる子もいます。少しでもトラブルを減らすには、私たち大人の目が必要です。子どもたちをトラブルから守るために、保護者の皆様のご協力をよろしくお願いいたします。

たてわり班活動

学校重点目標「自己肯定感を高め、自他の成長を喜べる子どもの育成」のため、たてわり班活動（全校児童を9班に分け、一つの班は18人程度）を行っています。たてわり班活動のねらいを一部紹介します。

【6年生】

- ・たてわり班活動の充実と向上を図るための課題を見だし、解決するために話し合い、自主的・実践的に取り組む。
- ・自治的な集団活動を通して身に付けたことを生かし、よりよい学校生活をつくろうとする。

【1～5年生】

- ・異学年との交流を通して、学年にとらわれず仲良く遊ぶ。
- ・自治的な集団活動を通して身に付けたことを生かし、よりよい学校生活を作ろうとする。10月のたてわり班活動では、班ごとに内容を考えドッジボール、おにごっこ、絵しりとり、いすとりゲーム、だるまさんがころんだ、箱の中身は何だゲームなどを、行い、交流を深めました。今後も、異学年交流の場を設定し、いろいろな人と関われる様に支援します。



上川スライド30

ネット利用も含めた望ましい生活習慣、学習習慣を身に付けることをねらいに実施しております。今年度の取組期間は、10月22日から11月20日の約1か月間。メディア時間・学習時間(読書時間)がどのように変容したかを把握することができます。途中からの取組も可能です。昨年度は約40人が取り組み、「また機会を設けていただきたい。」「やる気スイッチの一つになった。」といった声が聞かれました。

今年度は、PTAのご理解の下、100人の参加を目標にしています。お子様の健全な生活習慣の見直しにつながる良い機会だと考えていますので、児童が取り組めるようご協力をお願いします。



事前用アンケート

非行防止教室

10月2日(金)、東警察署の方に来ていただき、5年生を対象に非行防止教室を行いました。子どもたちがよく利用するスマートフォンやインターネット、ラインゲームなどで起こる犯罪について、お話をしていただきました。大まかな内容は次の通りです。

- ① ネットいじめ～軽い意地悪な気持ちが大さないじめにつながる。
- ② オンラインゲーム～本名などでゲームを行い、個人情報ネット上にあがってしまう。
- ③ 写真などの投稿～ネットに一度写真を上げてしまうと、それを消すことはできない。
- ④ 詐欺(たくさんお金をもらえるアルバイトに注意)～スマホなどを通してオレオレ詐欺を手伝う誘いに巻き込まれることがある。

子どもたちは、普段、何気なく使っているライン、顔を見たことが無い人とつながっているオンラインゲームなどについて、どのような被害が潜んでいるかについて詳しく話を聞くことにより、今までの使い方を振り返り、これからは危険性を考えた上でマナーを守って使おうと考えるきっかけとなりました。

5年生だけの問題ではありませんので、この機会にお子さんのラインやネットとのかかわりについてなど、ご家庭でも話し合うようお願いいたします。



校外学習・出前授業・講話

10月14日(火)、2年生は生活科の学習で図書館へ行きました。図書館の方からお話を聞いたり図書館の中を見て回ったりしながら、図書館の秘密(たくさん紙芝居がある。学校で勉強したお話と同じ本があるなど)を知ることができました。蔵書を保管している部屋や、まだ一般公開していない自習室を特別に見せていただき、驚きの声が上がっていました。

10月25日(月)、1年生が生活科の学習で旭山動物園に行ってきました。モルモットと触れ合い、飼育の意欲を高めたり、いろいろな動物を観察し、生き物への親しみをもったりすることがねらいです。今後、モルモットの飼育の仕方を動物園の方に教わり、学校で飼育する予定です。

