



# 鞘っ子だより



## 未来にはばたけ！～4年10歳を祝う会～



1月31日(木)に本校ランチルームにて、10歳を祝う会を行いました。これは、今までの「生き方デザイン学習」での発表場面として、保護者の方をお招きし、将来の自分像や夢などを学級の友だちや保護者の方の前で発表するものです。祝う会では、最初にそれぞれが発表し、その後、クラス全員で合唱したり、保護者の方といっしょにゲームをしたりしました。そして、今回の最大のイベントである保護者の方への手紙を渡す場面となりました。

担任の河野先生からは、保護者の方へ子どもたちから手紙を渡すだけの話しか子どもたちは聞いていませんでしたが、実は当日サプライズで、保護者の方からも子どもたちへ内緒で手紙を書いていただいております。そのことを子どもたちに告げると、びっくりした様子とともにみんなあちらこちらで笑顔が溢れていました。

そして、恥ずかしそうに手紙を受け取ると、書面を読みながら、本当に幸せそうな笑顔になっていました。



## 昭和の生活必需品～3年七輪体験～

2月1日(金)に七輪体験を行いました。当日は、保護者の方をはじめ、火おこしの指導をしていただくために、鞘ヶ谷地区・福柳木地区の老人会の方にも参加していただきました。「七輪」を見るのも初めて、「七輪」という言葉自体知らない子どもたちもいました。そのような子どもたちですので、最初は、木片を七輪の中にどのように入れ、どこからどのようにして火を最初に点ければよいのかとまどっていました。また、いざマッチで火を点けるのもマッチをどのようにして、擦ればよいのか、火が点いたマッチをどのように持てば、安全に長く火を持たせることができるのかなど、実際に自分で体験することで多くのことを気づかされました。



## 鞘ヶ谷小〈2/7〉・大谷中〈2/2〉入学説明会終わる

来年度の新入生入学に伴う学校説明会が、それぞれの日で行われました。

大谷中学校の入学説明会では、学校生活(登校時間・授業時間・給食・部活動)等について、大谷中学生徒会執行部のみなさんが、プレゼンテーションでわかりやすく説明してくれました。その後、体験授業で理科の授業をしていただきました。「ロケットを飛ばそう！」で、アルコールを燃料にしたロケット(紙コップ)を飛ばす実験でした。

日が変わって鞘ヶ谷小学校入学説明会では、始めに校長から保護者の方に、①「早寝・早起き・朝ごはん」の習慣を付けること。②学校はもちろんのこと家庭でも「おはよう」「ただいま」「ありがとう」等の「あいさつ」ができることの2点についてお話をしました。その後、入学までに必要な手続きや学習教材等の準備、学校行事などについて、お話をしました。



新中1理科体験授業

# ちょっと考えてみませんか？～子どもの遊び～



最近、子どもの会話から聞こえてくる放課後の家庭での過ごし方ですが、気になることがあったので、保護者のみなさんとお子さんと一緒に考えてもらうために、学校だよりに掲載しました。

その内容は、家庭でのゲーム遊びについてです。ゲーム自体が悪いわけではありませんが、そのやり方が子どもたちにとって少し気になります。というのも、今のゲームの機能を保護者の方がどの程度ご存じかと言うことです。校長の私も含め、保護者の方の中には、ほとんど知らない方もいらっしゃるのではないのでしょうか？

ゲーム機（スマホも含む）は、ゲームを一人あるいは数名で行う時代は終わりました。今や家庭を飛び出し、日本中のゲーム機を所有している人とゲームすることができる（オンラインゲーム）時代です。ゲームをする相手とは面識もなく、年齢、性別不詳、会話することもなく、一緒に行うことができます。しかも場所や時間を制限されることもありません。その気になれば、何時間でもゲームをすることができます。そのような環境の中に子どもたちはいるのです。そのような状況で、子どもたちが昼夜逆転し、生活リズムが崩れ、原因不明の体調不良を訴えたり、物事に集中できなかつたり、ちょっとしたことですぐに感情的になったりする子どももいるそうです。

先日、「ゲーム脳」という言葉を目にすることがありましたので、ご紹介します。

「ゲーム脳」とは、日本大学文理学部の森昭雄教授が「ゲーム脳の恐怖（NHK出版）」という本で提示した仮説です。

「人間だけが備える記憶や思考、感情の制御をつかさどる脳の「前頭前野」（でこの内側付近）の働きに注目し、子どもから青年まで約300人の脳波を、氏自ら開発した測定器で測った結果、①ゲーム中は前頭前野の働きが低下する。②毎日2時間以上ゲームをする人は特に低下が激しい、という結果が得られたそうです。脳波を測定すると $\alpha$ 波と $\beta$ 波というものがありますが、思考状態の時には $\beta$ 波が出、リラックスしていると $\alpha$ 波が出るということです。ゲームをしていると $\beta$ 波が $\alpha$ 波に近くなる。これは老人性認知症の波形にも似ているそうです。これは脳細胞を使わない機能不全の状態であり、これを「ゲーム脳」と名づけました。

結論として「ゲームを長時間しかも継続し過ぎると脳の発達に悪影響をおよぼすことになる」ということですが、この考えにもいろんな問題点があり、はっきりとしたことは不明だそうです。

しかしながら校長としては、ゲームをすることは「悪」だとは決して思いませんが、スマホと同じように利用の仕方が大切です。是非保護者の皆様、ご家庭でもう一度お子様と一緒に利用の仕方について話し合っはてはいかがでしょうか？

## 参考資料

（前略）インターネットで知り合った相手と一対一のやりとりをした経験がある小学生は約1割（インターネット利用に関する調査 1374 名中）、中には実際にその人と会ったことがある小学生もいることがわかりました。（小学生全体の2%）このように、保護者の目の前で子どもがスマホを利用していても、何をやっているのかわからないと、いつの間にか子どもが犯罪の加害者や被害者になってしまうおそれがあります。まずは、スマホの管理者はあくまでも保護者であること、そして保護者が子どもに使わせているというスタンスを再認識する必要があります。また、利用する時間、一日の制限時間、利用する場所などを決めておきましょう。スマホは、子どもに「買え与えるのではなく、貸し与える」ものなのです。（後略）

東京経営短期大学 特任准教授（前千葉県市川警察署） 上条理恵

子ども防犯ニュース2月号「インターネットの危険性」より抜粋