



いたびっ 板櫃 <校訓>
真理の探究
自主躍進



令和5年7月5日(水)発行
校長 栗原博巳
北九州市小倉北区白萩町8番1号
HP: www.kita9.ed.jp/itabitsu-j/

<学校教育目標>
自立・共生～自立心にあふれ、他を思いやる心をもった生徒の育成～
<目指す生徒像>
① 「時を守り、場を清め、礼を正す」生徒(凡事徹底)
② 自ら考え、正しく判断し、進んで学習や諸活動に取り組む生徒(自立)
③ 思いやりの心を持ち、協力し合って集団生活の向上に努める生徒(共生)
④ 与えられた仕事に対し、役割を果たすことのできる生徒(責任)

スマホを正しく使おう！①～ゲーム障害～

児童生徒の心と体を守るための参考資料<市教委・文科省通知>

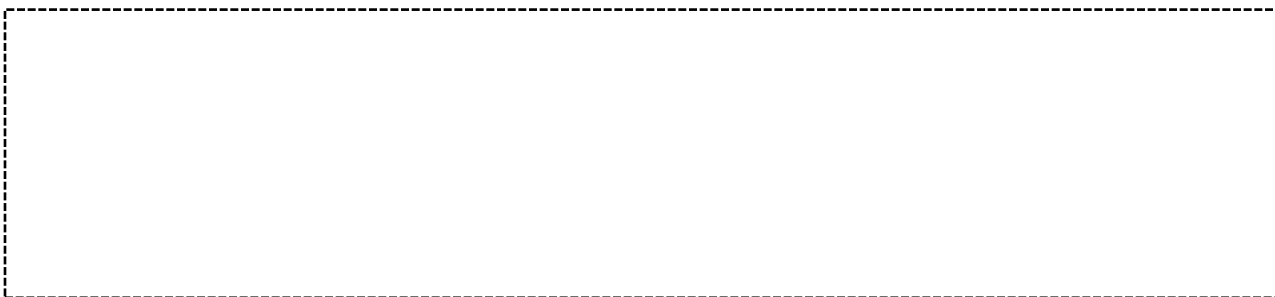
※今日の学校通信は昨年度の北九州市教育委員会通知を参考にしています。

WHO が作成する ICD-11 (最終草案)では、「ゲーム障害」が「物質及び嗜癖行動による障害」に位置付けられました。従来のパソコンを利用したオンラインゲームに加えて、最近ではスマートフォンや携帯ゲーム機等を利用してゲームをする人が増えています。これらは、いつでも、どこでもゲームを行うことができるため、ゲームへののめり込みが社会的に問題になっています。2018年6月に公表された ICD-11 (最終草案)では、下記の4項目が12か月続く場合、「ゲーム障害」に該当するとされています。

- ・ゲームの使用を制御できない。
- ・ゲームを最優先する。
- ・問題が起きてもゲームを続ける。
- ・ゲームにより個人や家庭、学習や仕事などに重大な問題が生じている。

小中学生などの場合、ゲームを始めて3～4か月でも深刻な状況となるケースがあるため、重症の場合は12か月未満でもゲーム障害に該当するとされています。

インターネットを利用してゲームができるスマートフォン、携帯ゲーム機等は、行動嗜癖に陥る要因である「いつでも、どこでもできる」ことから、ゲームへののめり込みに対して、小学生、中学生のみならず、高校生においても注意が必要です。



小(中)学生用啓発教材「わたしの健康」(文部科学省)
http://www.mext.go.jp/a_menu/kenko/hoken/08060506.htm



夏休みも近付き、「熱中症」「新型コロナ」の影響で自宅で過ごすことも多いと思います。その際、どうしてもスマホやゲームに没頭してしまう危険性があります。保護者の方も危険性を理解していただき、適切な使用を促してください。