



～やればできる～

伸びゆく我ら

【12月の生活目標】ふわふわ言葉を使おう！

令和3年12月22日発行

第24号

文責：校長 石橋博道

もう、ご覧になった方も多いと思いますが、今年も「伊良林おやじの会」の皆さんが門松を作ってくださいました。18日(土)の朝8時に集合して、奥山まで竹を切り出しに行き、作り上げるのに昼過ぎまでかかりました。門松を見ると、お正月が近づいてきたことを実感しますね。「伊良林おやじの会」の皆さん、ありがとうございました。

なお、年が明けて15日(土)に「鬼火焚き」を行う予定にしています。



ご存知ですか？ちょっと心配！！

今はやりのオンラインゲーム。家庭で楽しく遊んでいる分は何も問題ないように思いますが、ある学年の児童から、「ゲーム中に、友達からひどいことを言われて悩んでいる。」という相談がありました。そこで、独自にアンケート調査を実施しました。

オンラインゲームをしている			平日(人)						休日(人)					
学年	割合	人数	1h未満	1~2	2~3	3~4	4~5	5h以上	1h未満	1~2	2~3	3~4	4~5	5h以上
6年	37.8%	34人	6	12	11	3	0	2	5	6	6	4	6	7
5年	53.4%	39人	13	14	7	4	0	1	3	10	13	7	1	5
4年	52.7%	39人	15	19	4	1	0	0	9	7	14	7	0	2
3年	52.3%	34人	16	14	2	1	0	1	9	13	9	0	1	2
2年	42.6%	26人	14	12	0	0	0	0	6	13	6	1	0	0
1年	8.2%	5人	4	1	0	0	0	0	1	4	0	0	0	0
合計	41.7%	177人	68	72	24	9	0	4	33	53	48	19	8	16

2年生以上のおよそ半数の子どもたちが、オンラインゲームを日常的に楽しんでいるということが分かります。また、休日になるとゲームをする時間が長くなっています。当たり前といえば当たり前かもしれませんが、気を付けなければならぬのは、その時間の長さです。平日に、2時間以上、中には5時間以上という子どももいるから驚きです。家庭で寝るまでの時間ほとんどゲームでしょか？休日ともなると、さらにその数が倍増しています。10時間以上していると答えたお子さんもいました。しかし、これは、あくまでオンラインゲームであり、通常のゲームなどを含めると、きっと、さらに大きな数になるのではないのでしょうか。楽しくてやめられないのでしょうかね。

しかし、大人は、その弊害があることをきちんと認識して、指導する必要があります。

睡眠不足等健康上の問題はもちろんです。課金やいじめ等のトラブルも耳にします。オンラインゲームの中には、チャット機能でゲームの参加者と会話ができるものがあり、その中で、「文句を言われた」「無視された」など嫌な思いをすることもあるようです。

また、課金のために親のクレジットカードを使い込んだという例も耳にしたことがあります。これらのことは、確実に子どもたちの心や体を蝕んでいきます。

ゲームやスマホの使用に関して、家庭のルールを決めていますか？

また、そのルールをきちんと守らせていますか？

お子さんは、十分な睡眠がとれていますか？

家族とのコミュニケーションはとれていますか？

部屋に閉じこもっているお子さんがいたら要注意です。

子どもたちは、楽しいことに関しては制御がきかないものです。大人、保護者がしっかりとコントロールしてあげなければなりません。子どもたちは、わがままを言って泣いたり、すねたり、時には反抗的になったりするかもしれませんが、決して負けないでください。「ならぬことはならぬ！」としっかりと言い聞かせてほしいと思います。