

卒業式におけるマスクの取扱い

報道では既に取り上げられていた文部科学省発出の通知「卒業式におけるマスクの取扱いに関する基本的な考え方について」が、先週長崎市教委より学校に届きました。

換気や手指衛生などの対策は講じるように求めるものの、

【子どもたちと教職員は、入退場、式辞、祝辞、証書授与、送辞、答辞など式全体を通じてマスクを外すことが基本】
【来賓、保護者はマスクを着用し、座席間の距離を確保した上では人数制限なし】です。

但し、【国歌や校歌、式中の歌の斉唱・合唱時や、「呼びかけ」を行う時はマスクの着用など対策を講じた上で実施する】となっています。

どちらにしても、「マスクの着脱を強いることはしない」、「マスクの有無による差別・偏見等がないようにする」は対応のベースとなります。もちろん、学校や地域によって児童数や感染者数、会場の広さ等状況は違いますので、運用は学校判断となります。

本校では、『式全体でマスクを外すことを基本とする、距離を確保し「呼びかけ」もマスクを外して行う、距離の確保を最優先するために、保護者の出席は2名まで、来賓を子どもたちとの関わりが深かった方に絞る』で実施する計画です。今後式の練習や座席配置のシミュレーションをしながら、より良い形にしていきます。

外部講師を招いての学び

2月10日(金)長崎県メディア安全指導員の町田雅隆先生を講師として、「ゲーム大好き!体と心はだいじょうぶ?」の演題で、5年生と6年生が参加したメディア講演会を実施しました。

二人組のお猿のキャラクターが登場し、一方がレベルアップの虜になり「つつい」が重なり睡眠時間を削ってまでゲームをして体調を崩してしまう事例をあげて、この時の脳の状態や脳への影響をお話していただきました。「ゲームによってやる気や幸福感をもたらすドーパミンが多量に出続けると、分泌する能力が低下してしまい、生活の中で意欲がわかず憂鬱な気分になる。また、前頭葉が未発達の子どもは、理性の働きが弱いゲーム依存になりやすく、前頭葉の発達自体も阻害する。」と、データやゲーム中の脳の状態を示しながらのお話でした。

ゲームへの依存度を判断するチェックシートもいただき、自己チェックも行いました。8つの項目があり、保護者の方も知っておいた方がよいと考えますので、下に記載します。

- ①ゲームをする時間がかなり長くなる ②夜中までゲームを続ける ③朝起きられない
- ④絶えずゲームのことを気にしている ⑤他のことに興味を示さない ⑥ゲームのことを注意されると感情的になることがある ⑦使用時間や内容などについて嘘をつく ⑧ゲームへの課金が多い

ゲームを開発する大人(企業)は当然利益を求めているので、人々がより長くゲームをし続けるように開発、改良を行います。そこに子どもたちがはまり込まないようにするのは、大人の責務だと考えます。



＜他の画像はこちら ⇒ [5年生 6年生 メディア講演会 | 長崎市立南陽小学校 \(nagasaki-city.ed.jp\)](https://www.nagasaki-city.ed.jp)

授業参観・学級懇談会への出席のお礼

現在各学年で授業参観等が行われています。1年間の成長を観ていただこうと、発表会が計画されています。観てくれる人がいるからこそその発表です。お忙しい中に時間をつくっての出席、心より感謝申し上げます。