



ふくみね

令和 2年 3月15日
高田小学校便り
No. 11



大縄大会



サイエンス・トライやる



3年生 気球づくり



4年生 ホバークラブづくり

5年生クリーン作戦



手洗い場



トイレ床

6年生租税教室



2020年度高小カレンダー

(2019年度との主な変更点)

- 6/13 (土) オープンスクール、
救急救命講習、引き渡し訓練
- 10/22 (木) オープンスクール、
芸術鑑賞会 (兼教育講演会)
- 12/17 (木) マラソン大会

新型コロナウイルス感染症対策のための 臨時休業に関連した学習、生活について

- 休業により指導できなかった学習内容については、次年度に補充のための授業を計画します。
- 評価については、臨時休業日までのテストや課題提出、授業中の学習状況を総合的に判断して実施します。
- 人混みはできるだけ避け、手洗いうがいなど、感染予防に努めてください。
- 規則正しい生活リズムと学習習慣づくりに心がけてください。

3月・4月の行事予定

23日 (月) 卒業証書授与式 9:30	4月7日 (火) 始業式 着任式2~5年10:50下校
24日 (火) 修了式 11:40下校	入学式13:30
25日 (水) 春季休業日 (~4/6)	8日 (水) 給食開始 2~6年14:00下校
4月3日 (金) 離任式	9日 (木) 標準学力テスト2~6年14:00下校

※予定は、新型コロナウイルス感染症の状況の変化により、変更される可能性があります。

ネットアンケートから見えること

6月に続き、12月に実施したアンケートの結果を報告します。(図中の↑↓は、5%以上の増減を示す)

4. インターネットの接続時間？

	男	女
しない	27%	23%
1時間以内	25%	35% ↓
2時間以内	22% ↑	17%
3時間以内	9% ↓	10%
3時間以上	16% ↓	16% ↑

対象：3年生以上 男子55人女子53人

15. オンラインゲームの時間

	男	女
しない	33%	73%
1時間以内	15% ↑	15%
2時間以内	26%	5%
3時間以内	3%	0%
3時間以上	23%	8%

対象：ネットをする 男子40人女子41人

4. 3時間以上が男女とも16%で、6月と比較すると男子は7%減少、女子は4%増加となっています。統計で見ると、1時間を超えると学力の低下が始まります。現在、1時間以上は、男子が48%、女子42%となっています。

15. オンラインゲームは、少し減少傾向にあります。男子の52% (6月から-8%) が1時間以上、23% (同-2%) が3時間以上となっています。女子の13% (同-3%) が1時間以上、8% (同±0%) が3時間以上となっています。

男子では、6月と変わらず「フォートナイト」(ゲーム名)が多く、17人です。グループの各自がそれぞれの家に居て、会話しながらのプレイが可能で、これも人気の要因です。そのため、保護者からは「止めさせたくても、子どもが『ネットでつながっているから自分だけ抜けられない。』と言う。」という悩みが寄せられています。しかし、「フォートナイト」は、その暴力性から日本では15歳以上の指定を受けており、精神面への悪影響も心配されます。止めさせるには、家庭内ルールと保護者同士の協力が必要です。

6. ネットですること？

	男	女
SNS	3%	17% ↑
ゲーム	48% ↓	37%
動画	45% ↑	32% ↓
勉強	3%	12%

7. 携帯をどれくらいの間隔で見る？

	男	女
1時間	45% ↓	46% ↓
30分	19%	27% ↑
10分	10%	8%
5分	10%	8%
1分	16% ↑	11% ↑

6. 女子は、SNSが増え、YouTube等が減りました。SNSは、ツイキャス(ライブ配信)、ミクチャ(動画共有)など種類は多岐に亘っています。男子は、ゲームが減り、YouTube等が増えました。SNSは、いじめや危険な出会いのツールとなっていることを子どもにきちんと伝え、動画の内容についても親は把握しておく必要があります。また、動画や画像の投稿は、個人情報流出、予期せぬ拡散、著作権・肖像権侵害につながることを理解させる必要があります。

7. 1時間以内の間隔で見る割合が急増し、男女とも50%を超えています。携帯電話を持つと、家庭学習に集中できない状況が確実に増えます。

ネットとゲームの注意点

- 1 1時間を超えると学力が低下
- 2 携帯電話で集中力低下
- 3 いじめや危険な出会いのツール
- 4 個人情報流出・拡散
デジタルタトゥー(消せない)
- 5 年齢指定のあるゲーム(暴力等)

高小のスマホ等使用のルール

- 1 宿題が終わってから使う
- 2 家庭でルールと時間を決める
※児童会は1時間以内を推奨
- 3 親がいる所で使う
※いない時の使い方は親と相談

(2018年12月 高田小学校児童会)

ネットやゲームがどんどん生活の中に入り、それに伴って問題行動も今までになかったものが出てきました。冬休み前には、ゲームを発端とするトラブルやポイントカード(課金と同等)のやりとりもありました。トラブルを回避するための情報モラルの指導は必須ですが、それ以上に重要なのは、魅力的な授業によって学ぶことの面白さと大切さを体感させ、家に帰ってからさらに追求したくなるようにすることだと考えています。