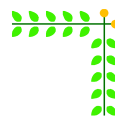


湯之谷小学校だより



令和7年11月28日

遊び⇔学び

校長 渡辺 登

12月3日の「湯之谷フェスティバル」に向けて、各学年の準備が進んでいます。

昨年は高学年の委員会活動で出店をつくっていましたが、今年は1～6年生が学年単位で出店をつくることにしました。「それぞれの学年で学んだことを伝えるための楽しい遊びを考える」を目標に子どもたちが主体となって出店づくりをしています。

1年生	2年生	3年生	4年生
<p>さつまいものつるあそび</p> <p>1年生が育てたさつまいものつるを使った出店を開きます。まとあて、わなげ、フリスビーなど1年生が考えた遊びを体験できます。</p>	<p>うごくおもちゃ</p> <p>生活科で作ったゴムや風の力で動く車や、てっぽうなどで遊べます。ゲームのルールには2年生での学習を盛り込んであります。</p>	<p>みんなで楽しませる！最高のスマイルフェス！</p> <p>まとあてや迷路、糸電話クイズなどの遊びをしながら、3年生が理科や社会科で学んできたことを楽しく、分かりやすく発表します。</p>	<p>チャレンジフェスティバル</p> <p>社会科や総合、外国語で学んだことを都道府県ビンゴや都道府県クイズ、太鼓体験、手話・車いす体験を通して伝えます。</p>
5年生	6年生	湯中1年生	CS(コミュニティスクール)
<p>あつまれミラクルの森</p> <p>5年生で学習した尾瀬や漢字を迷路、すごろく、射的などの遊びを通して、楽しく体験してもらいながら分かりやすく伝えます。</p>	<p>6年間の思い出祭り</p> <p>きらきら学年が6年間の学びを射的、ストラックアウト、玉入れ、障害物競走、迷路などの楽しい遊びを通して楽しく伝えます。</p>	<p>中学校の生活地域探検学習発表</p> <p>湯之谷中学校での生活や、1年生が地域探検学習で学んだことなどをクイズやゲームなどを通して、楽しく分かりやすく伝えます。</p>	<p>ボッチャ&昔遊び</p> <p>3コミュニティの皆様の出店です。ボッチャ体験、昔の遊び、方言クイズなどでパラスポーツや方言のことが学べます。</p>



6年生の段ボール迷路。作り手も楽しんでいます。

子どもたちに聞くと「(湯フェスの)準備が楽しい!」という声が返ってきます。自分たちで内容を決めて、自分たちで試行錯誤しながら仲間とつくり上げる活動は子どもたちの創造性を高めます。自分で行動し、目標を達成したり成功したりする経験を重ねることで、新しいことにも物おじせずに取り組むことが少しずつできるようになり、「なんとかなりそうだ」という自己効力感を高めることにつながります。さらに、チームで取り組むことで、仲間を率いて成功へ導くリーダーシップや、助け合うフォロワーシップを育てます。遊びをつくる中にも、多くの学びの機会が詰まっています。別のおたよりでお伝えしたとおり、当日の子どもたちの活動をご覧いただくことができますので、ご都合がございましたら、ぜひご来校ください。



デジタルメディアの使い方「要注意」！ ～11/4 学校保健委員会～

デジタルメディアの使い過ぎについては、多方面から警鐘が鳴らされています。

先日11月4日に一般財団法人インターネット協会主任研究員の久保真紀様を講師にお招きし、5.6年生を対象とした「メディアとの上手な付き合い方講座」を行いました。講座では、メディア利用のメリットデメリットのお話の後、子どもたちが10/22～28に実施したメディア利用時間をもとに「どの程度デジタルメディアに時間を費やしているか」について計算しました。子どもたちの結果を集計すると右の表のようになりました。いかがでしょうか。小学生の段階でデジタルメディアに触れ過ぎることは様々な影響があるとされています。以下、影響について調べた結果を掲載します。

～2時間未満	
2～4時間未満	
4～6時間未満	
6～8時間未満	
8～10時間未満	
10時間以上	

5.6年生デジタルメディア調査
デジタルメディアの利用について10/22～10/28(休日を含む)の期間の1日の平均利用時間。

〈参考〉小学生がデジタルメディアに1日4時間以上触れ続けた場合の影響

①学力への影響(文部科学省調査)

- ・全国学力・学習状況調査の分析によると、「家で2時間勉強するが、ゲームも4時間する子」の正答率は、「家で30分しか勉強しないが、ゲームもしない子」よりも低い。

②脳の発達への影響(東北大学・川島教授らによる調査)

- ・「言語能力」や「記憶」を司る脳の領域の発達が止まったり、遅れたりする。脳の前頭前野の機能が低下し、感情をコントロールしたり、我慢したりすることが難しくなる。

③体と心への影響

- ・視力の低下：近くの画面を凝視することで眼球が伸びる「軸性近視」になりやすくなる。
- ・睡眠障害：睡眠ホルモンが減少し、寝つきが悪い・朝起きられない状態になりやすくなる。
- ・ネット・ゲーム依存：もし、「やめられない」「取り上げると暴れる」という兆候がある場合、自分の意志でコントロールできなくなっている可能性がある。

「大人がなかなかやめられない」「デジタルメディア時間を減らすのに家でどうしたらよいか分からない」という声をよく聞きます。そこで、「我が家の成功事例～デジタルメディアとの付き合い方」と題して、ご家庭でうまくいっている取組について募集します。デジタルメディアとの付き合い方で、「こんなやり方をしたら、うまくいっています」ことがご家庭でございましたら、下のQRコードより応募してください。その中からいくつかを次号の湯之谷小だよりでお知らせいたします。

日本小児科学会によると「学習以外の娯楽としてのデジタルメディア接触は2時間まで」を推奨しています。この「2時間」がなかなか難しいことは調査結果にも表れていますが、皆様と情報を共有して子どもたちのすこやかな成長につなげていきたいと考えています。たくさんのご応募お待ちしております。どうぞよろしくお願いいたします。



←学校ホームページを更新しています。どうぞご覧ください



講演会の様子。多くの子どもたちが自分のデジタルメディア利用の時間の長さに驚いていました。



「我が家の成功事例～デジタルメディアとの付き合い方」応募用QRコード