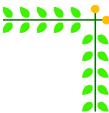


教育目標：一步前へ 自ら考え 力を合わせ やりぬく



# 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
さつまいもの つるあそび  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。	うごくおもちゃ  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。	みんなで楽しませる！ 最高のスマイルフェス！  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。	チャレンジ フェスティバル  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。
5年生	6年生	湯中1年生	CS(コミュニティスクール)
あつまれ ミラクルの森  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。	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、迷路などの樂 い遊びを通しながら 楽しく伝えます。	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 く伝えます。	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。



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ます。「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、ご都合がつきましたら、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大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

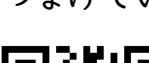
- ・**視力の低下**：近くの画面を凝視することで眼球が伸びる「軸性近視」になりやすくなる。
  - ・**睡眠障害**：睡眠ホルモンが減少し、寝つきが悪い・朝起きられない状態になりやすくなる。
  - ・**ネット・ゲーム依存**：もし、「やめられない」「取り上げると暴れる」という兆候がある場合、自分の意志でコントロールできなくなっている可能性がある。

「大人がなかなかやめられない」「デジタルメディア時間を見直すのに家でどうしたらよいか分からぬ」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。



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。

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います。どうぞよろしくお願ひします。





←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

