



まひる

千畑小学校 学校報 第9号 2020.6.22

学校教育目標

夢ここに つながる心 輝くひとみ

6月も下旬となり、プールを使用する準備ができました。今後、水遊び・水泳の学習も始まります。体調を整えて、しっかりと水に慣れ泳力を高めてほしいものです。また、本日より校舎とプールの間の町道を車両通行止めとさせていただきますのでよろしくお願いいたします。

学校では、6月に入ってから各種の検診を行ってきました。検診で身体の状態を確認し、心身ともに健康で丈夫に過ごしていきたいものです。新型コロナウイルス感染症への対応は、少しずつ緩められてきていますが、これは、“新しい生活様式”を継続した上でのことです。今後とも、感染予防にご協力くださいますようお願いいたします。

【算数科】たくさんの先生方に授業をみていただきました！

18日（木）、今年度初めての授業研究会を行い、多くの先生方にじっくりと授業を見ていただきました。今回は、3年2組と5年2組です。授業を通して職員が学習指導について研修を深めました。子供たちは、難しい課題にもじっくりと粘り強く向かい、落ち着いて授業に臨んでいました。本校が目指す「生き生きと学び、磨き合う子」の姿に近づいてきていると感ずることができました。この後は生活科、総合的な学習の時間、理科等の授業研究会が予定されています。授業の充実を図りながら子供たちをしっかりと育てていきたいと思ひます。



地域とかかわり、体験を通して学んでいます。

本校では、学校教育目標の達成に迫るために、「地域と連携を深め、地域に開かれた学習の推進に努める」を重点の一つとしています。ふるさとの自然や歴史、地域社会などのかかわりの中から課題を見付け、進んで探究しようとする力を育むことを目指しています。1・2年生では生活科、3年生以上は社会科や総合的な学習の時間を中心に、他の教科でも実際のものを見る、直接お話をうかがうなど多くの体験を取り入れながら学習を進めています。この後、機会をとらえてご紹介していきます。



給食センター見学（2年生）



町めぐり（3年生）



埋蔵文化財センター見学（6年生）

「ゲーム障害」に陥らないために

本日、6月22日付けのさきがけ新聞に、ゲーム障害に関する記事がありましたのでご紹介します。美郷町では、「ミズモの日」(ノー電子メディアチャレンジデー)の取組を通して、ご家庭でも電子メディアとのかかわりについて考えていただいております。その中でも、ゲームのやり過ぎは特に心配されるところです。この問題は世界で問題化しており、国もいよいよ対策を強化するようです。本校の子供たちが、適切なかかわり方をすることができますように、保護者の皆様のご指導をよろしくお願いいたします。

が け

2020年(令和2年)6月22日 月曜日

社会

(24)

オンラインゲームやテレビゲームのやり過ぎで日常生活が困難になる「ゲーム障害」に対応するため、消費者庁が全国の消費生活センターの窓口機能を強化し、当事者や家族からの相談を医療機関や民間支援団体に確実につなぐ仕組みを、本年度中に整備する方針を固めたことが21日、関係者への取材で分かった。国として初めて相談体制の整備に乗り出した。

ゲーム人口は増加し、最近では新型コロナウイルス感染症による外出自粛や休校の影響もあり、未成年者を中心にゲーム依存の深刻化が懸念されている。消費生活センターへの相談も増加。高額な課金に関する

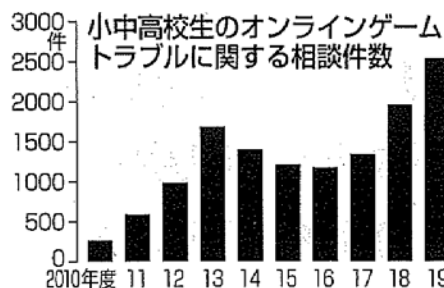
「ゲーム障害」相談機能強化

消費者庁、依存に対応へ

内容や子どもがゲームをやめられない」など依存症が疑われるものも多い。消費者庁が設置した有識者の検討会が7月に提言をまとめる。相談を受ける側は、子どもの自尊心を傷つけないなど細心の注意が必要なため、今後、消費生活センターの相談員向けに、当事者や家族から相談があった場合の相談マニュアルを配備する。

マニユアルは、政府機能の地方移転の一環として徳島県庁内に7月に常設化される、消費者庁の拠点「消費者行政新未来創造オフィス」が、専門家や当事者らから意見を聞き取り、ギャンブル依存症のマニユアルを参考に作成される見通

ゲーム障害は世界中で社会問題化しており、世界保健機関(WHO)が2019年5月、新たな依存症として認定した。衝動が抑えられず、日常生活よりゲームを優先し、健康に問題が生じても続ける特徴があり、学業や仕事などに重大な支障を来す症状が一定期間続くことと診断される。対策に乗り出した自治体もあり、香川県は4月に「ネット・ゲーム依存症対策条例」を施行している。



オンラインゲーム課金に気を付けて 昨年度 相談過去最多に

オンラインゲームを巡り、小中高校生がトラブルに遭う被害が急増している。国民生活センターによると、保護者らから全国の消費生活センターへの相談は昨年度、過去最多の2531件に。ゲーム内での「課金」が400万円を超えるケースもあった。

「スマートフォンの利用料金が高額だった。調べると、子どもがゲームで10万円の課金をしていた」。近畿地方の消費生活センターに6月、小学生の子を持つ親から相談が寄せられた。

国民生活センターによると、高額課金を巡る相談は2016年度に1171件となって以

降、年々増加。1件当たりの平均支払額は15万円前後で推移する。昨年度はコロナ禍による休校期間中に目立って増えた。

オンラインゲームにはメッセージをやりとりできる機能があり、悪用されて事件化するケースも。鹿児島県警は19年6月、ゲームで知り合った10代の少女を自宅に連れ込んだとして、未成年者誘拐の疑いで広島県の男を逮捕した。石川、大阪などでも同様の事件があった。

業界団体のコンピュータエンターテインメント協会によると、メーカーは遊ぶ時間や課金額、ネットワーク接続などの制限を大人が遠隔操作でできる「ペアレンタルコントロール」の機能を充実させている。だが子どもは簡単に解除してしまうという。

ゲーム依存から回復するための施設を各地で運営する、ワンネスグループの三宅隆之共同代表は「大人が決めたルールを強要し、機器を取り上げても解決しない。日本ではゲーム依存脱却を支援する家族会や支援団体が少ない。学校など公教育の場で節度の大切さを伝える必要がある」と指摘した。

小中高生のトラブル急増