

錦城の風

自ら考え 協働できる児童の育成 ~ みんなが幸せになれる学校を みんなでつくる ~

非行被害防止講座開催！

14日(木)に、5・6年生対象に「非行被害防止講座」を開催しました。テーマは「いじめのない学級・学校をめざして」です。内容は、現代社会で課題として取り上げられることが多い「SNS やスマホ、ゲームについて」です。

今や、SNS やスマホなどは私たちの生活に非常に身近なものとなっています。これらがなくては生活に支障が出るほど重要なものとなっています。一方で、使い方を誤ると犯罪被害に巻き込まれ、多くの人を不幸におとしめるものにもなりえます。

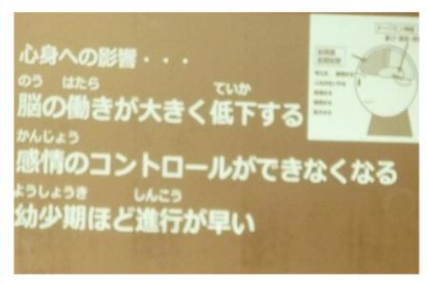
警察庁の調査によりますと、2023年にSNSにより犯罪被害に巻き込まれた小学生の数は139人、そのうち10～12歳の小学生は130人。10年前の5倍です。また、高校生まで含めると1665人が犯罪被害に巻き込まれています。

また、近年、ネット機器を使用しゲームに依存する症状を「ゲーム障害」としてWHOが認定しています。「ゲーム障害」と診断された人を専門的に診察する病院もできているほど、深刻な状況も見受けられます。

今回のこの講話をもとに、子供たち全員が、これらをよりよく活用し、より一層幸せになれることを切に願います。

「ゲーム障害の定義」

- ゲームのコントロールができない。
- 他の生活上の関心事や日常の活動よりゲームを選ぶほど、ゲームを優先する。
- 問題が起きているがゲームを続ける、または、より多くゲームをする。



STEAM 教育「プログラミング」！

15日(金)には、STEAM教育の一環として、6年生がプログラミングを学びました。

このプログラミングでの学びを生かして、6年生が1年生を楽しませるための会を企画・運営するそうです。

さて、どのような内容の会となるのでしょうか。とても楽しみです。



メディアとの付き合い方を考える機会を・・・～子供たちの幸せな人生の実現に向けて～

5日(火)から11日(月)までの1週間、家庭学習週間の取組がありました。ご協力いただきありがとうございました。その取組の中で、メディアの使い方についての取組もありました。

最近の脳科学の研究により、長時間ゲームをすることで、脳の健全な発達を阻害する(脳の形が変わる)ことがわかったそうです。

保護者の皆様、大切な子どもたちのより健やかな成長の実現のために、メディアの効果的な活用を目指しましょう。ご協力の程、何卒よろしくお願いいたします。

2時間の学習効果が消える!

5歳～18歳の子どもたちの脳画像追跡調査!

「やってはいけない脳の習慣」

～小中高生7万人の実証データによる衝撃レポート～

東北大学加齢医学研究所 川島隆太 [監修] 横田晋務 [著] より



【調査結果からわかったこと】(概要)

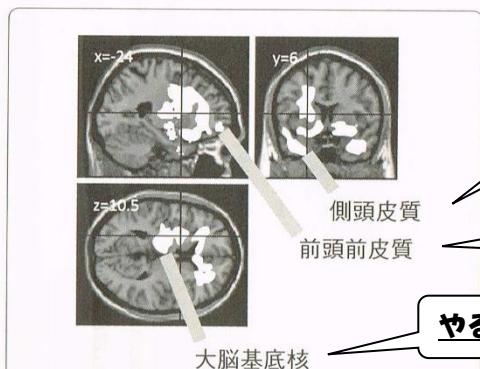
「テレビ、ゲーム、スマートフォンなど、どのメディアも、脳の認知機能や意欲、運動能力と関係するような領域が変化し、健全な脳の発達を阻害する。」

長時間勉強してもゲームをすると、勉強した成果が打ち消されてしまうことが明らかに!!

言葉に関する能力が低く、長期的にも発達しにくい。また、記憶や自己コントロール、やる気などを司る脳の発達が阻害される

結果① 「ゲーム時間が長い子どもの脳は、脳内の各組織の発達に遅れが見られる」

図 2-4 ゲームプレイ時間の長さと水の拡散性の低下が関係する領域



言語や記憶力に関わる

主に高次認知機能と関係
 ※自分の行動をコントロールする力
 ※ワーキングメモリ
 (頭の中に情報を留めておく必要に応じ取り出す力)
 ※考えをまとめる力

やる気に関わる

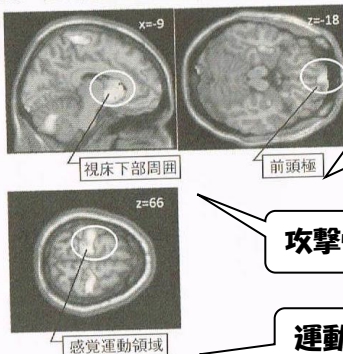
ドーパミンが過剰に放出され、大脳基底核にダメージを与える(ドーパミンは過剰に放出されると毒性を有する)

ゲームが与える悪影響

- ①記憶力・注意力の低下
 - ②睡眠の質の悪化
 - ③ゲーム中には、脳内に興奮性の神経伝達物質ドーパミンが放出されるため、中毒性が高く、依存性を引き起こす。
- ※攻撃的なゲームをする子は、攻撃的な感情や思考、行動を示しやすい

脳の健全な発達を遅らせる!

図 2-6 長時間のテレビ視聴と関係する脳領域



結果② 長時間のテレビ視聴は、言語能力、運動能力や攻撃性を司る脳の領域に悪影響

全般的な知能や言語性知能の発達

親子でメディアの使用時間を決めよう!

ゲームやテレビ視聴時間など、親子で話し合い時間を決めてするようにしましょう。そして、忙しいですが、できるだけ親子の会話を増やせるといいですね…。今の行動が大切な脳の発達にどのような影響を与えているのか、将来の自分の人生をよりよいものにするために、大人が分かりやすく説明し、自分事として認識できるようにしたいものです。

攻撃性との関連

運動能力の向上