

第二回 家庭生活パワーアップ週間 結果について

二葉小学校 令和3年10月8日

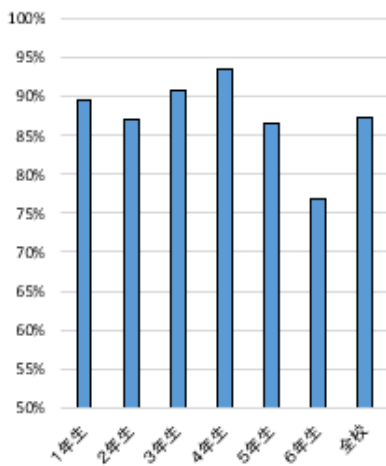
9月14日～9月20日の間、家庭生活パワーアップ週間に御協力いただきありがとうございました。期間中、◎が5個以上だった児童の割合を学校全体で見ると、「学習・・・87%(-1)」「メディア・・・77%(+1)」「挨拶・・・84%(±0)」「朝食・・・96%(-2)」という結果でした。1回目の結果と比較すると、大きな変化がありません。一定程度習慣化している様子が分かります。今回もメディアに関する項目が他と比べても低い状態です。今後も課題になるところです。

第2回の結果を踏まえ、それぞれのめあてが達成できるよう御家庭で話し合っていたいただきたいと思います。

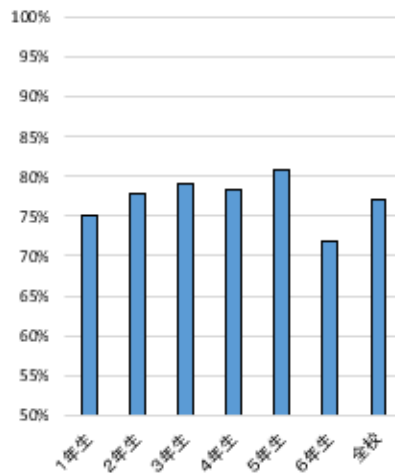
【各学年の◎児童数の割合】

学習時間	メディア	「おはよう」のあいさつ	朝食
<ul style="list-style-type: none"> ・学年×10分以上家庭学習をした（1年生） ・学年×10分以上家庭学習をして、自主学習をした（2～6年生） 	自分で決めた「メディアルール」を守ることができた	自分からあいさつをした	朝ご飯を食べた

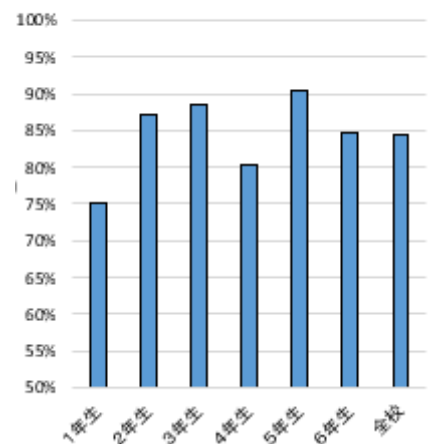
学習時間



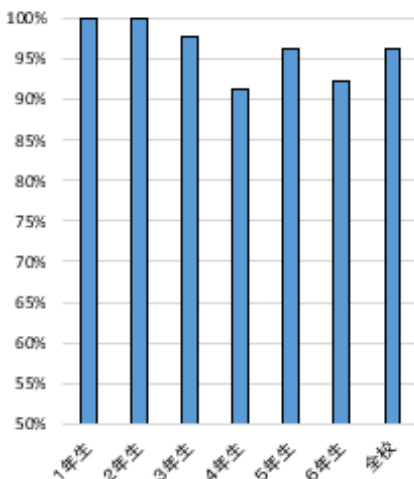
メディア



「おはよう」のあいさつ



朝食



【学年別結果（1回目の結果との比較）】

	学習時間	メディア	おはよう	朝食
1年生	90%(↑10)	75%(↑11)	75%(-1)	100%(↑2)
2年生	87%(↓4)	78%(↑2)	87%(↑13)	100%(↑2)
3年生	91%(↓4)	79%(↓9)	88%(↓2)	98%(±0)
4年生	93%(↑2)	78%(↓2)	80%(↓5)	91%(↓9)
5年生	87%(↑2)	81%(↑11)	90%(↑1)	96%(±0)
6年生	77%(↓12)	72%(-4)	85%(↓10)	92%(↓5)

メディアルールの確認をお願いします

家庭生活パワーアップ週間の1回目と2回目の結果からも、課題は「メディア」です。各家庭でのメディアに関するきまりやルールは決めていますか？学校でも、メディアルールの取組を子ども達に声掛けしながら、意識付けを図っています。今後も継続して声掛けを行っていきます。家庭でも自分のメディアルールの確認をお願いします。



ゲーム障害にならないために



ゲーム障害は、ゲームに熱中し、利用時間などを自分でコントロールできなくなり、日常生活に支障が出る病気です。WHO（世界保健機関）では新たな病気として2019年5月に国際疾病分類に加えました。

ゲーム障害とは、ゲームをする時間をコントロールできない、他の生活上の関心事や日常の活動よりゲームを優先するといった症状が1年以上継続することをいいます。症状が重い場合は1年以内でも該当します。今のオンラインゲームは、昔のゲームとはまったく違います。ゲームに終わりがなく、画面の向こう側にいる人との競争や仲間意識が生まれるため、自分で自分をコントロールできなくなり、依存してしまう可能性が高しくみになっています。ゲーム障害では体を動かさずにゲームに没頭するため、体力の低下や栄養不足、うつ気味になるといった心身不調を来します。そして何より気を付けたいのは、家族や社会との機能不全です。

ゲーム障害の患者数は、はっきりとわかっていませんが、厚生労働省の調査では、「ネット依存」が疑われる人は成人で推定約421万人、中高生で約93万人（2017年）いると推定されています。また、国立病院機構久里浜医療センターの調査によると、2016年～17年に受診した人のうち、ネット依存の約90%がゲーム障害だったということが分かっています。

子どものゲーム障害を予防する方法として、以下の3点を紹介します。

- 1 子どものゲーム障害を予防する方法として、まず有効なのがゲームを始める年齢を遅くすること。
- 2 すでにゲームを始めている場合は、1日のゲームをしてもいい時間やゲームができる時間帯・場所を明確に決めること。その際、紙にかいて部屋に貼っておくこと、子どもの意向も取り入れること。
- 3 ゲーム以外のリアルな生活を充実させること。

参考：樋口進(2021)「やめられない怖い依存症！ゲーム障害はひきこもりの原因にも 治療法について」

https://www.nhk.or.jp/kenko/atc_883.html 2021年10月6日アクセス