

# 第一回 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6月28日 配付済

6月1日～6月7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・・・88%」「メディア・・・76%」「挨拶・・・84%」「朝食・・・98%」という結果でした。学習、あいさつ、朝食については80%を超える児童が合格という結果に対して、「メディア」は76%と、今後も改善のポイントになりそうです。

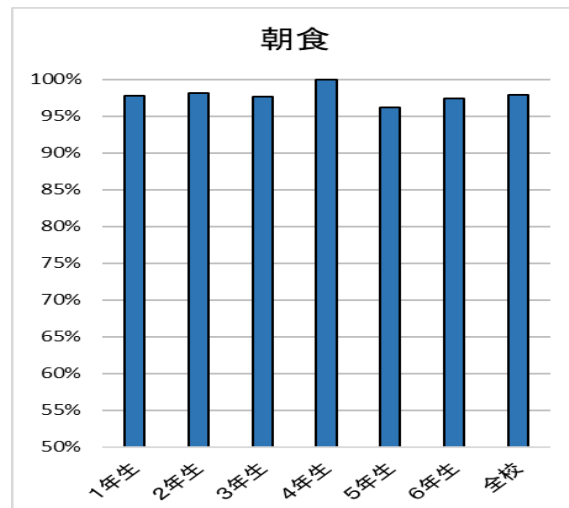
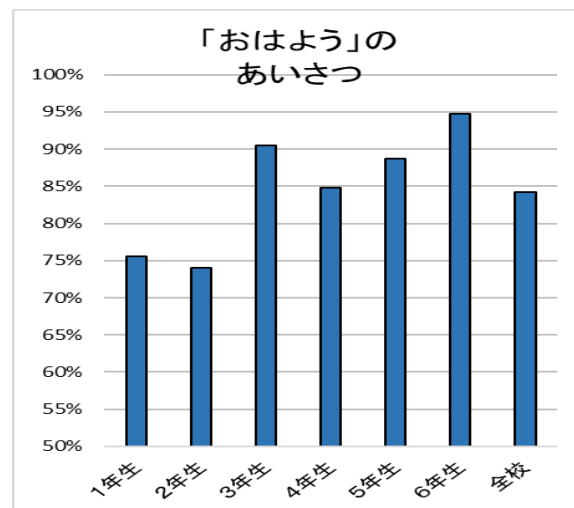
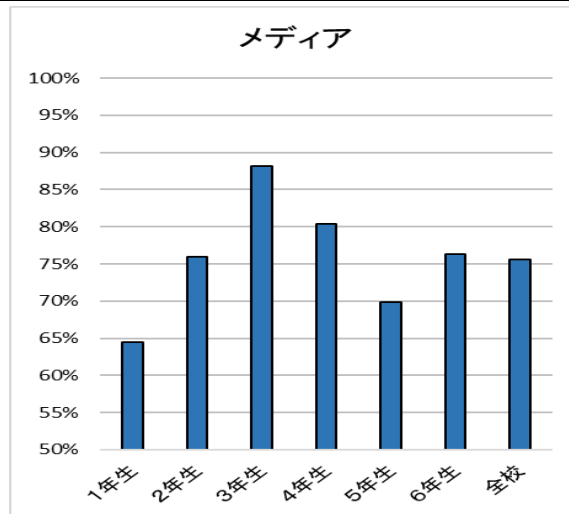
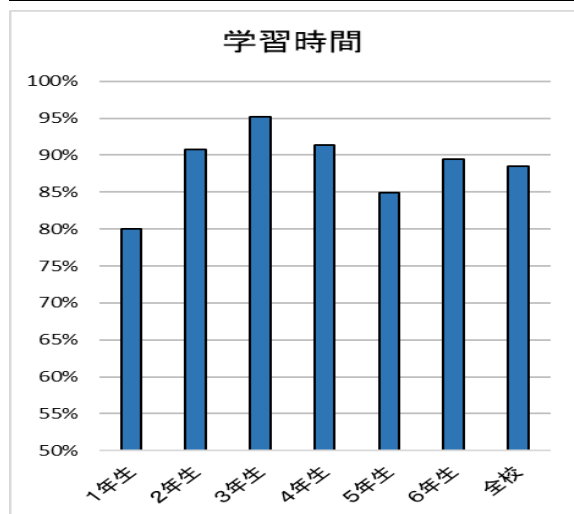
第1回の結果を踏まえ、それぞれのめあてが達成できるよう御家庭で話し合っていたいただきたいと思います。

元気にあいさつ



【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"> <li>・学年×10分以上家庭学習をした（1年生）</li> <li>・学年×10分以上家庭学習をして、自主学習をした（2～6年生）</li> </ul>	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



## メディアとの向き合い方（オンラインゲームとの付き合い方）

今やオンラインゲームは子どもたちの中でも流行しています。家にいながら子ども同士がゲームを通してつながることができる点では、非常に便利だと考えることができます。とくに、新型コロナウイルス感染症の影響を考えると、友だちとつながるためには、オンラインは有益なものです。その反面、「オンラインゲームの使用によるトラブル」には十分注意しなければいけません。

例えば、人気を集めているゲームには、自分を守るための武器を探し、他のプレイヤーと戦う内容のものがあります。最後まで勝ち抜いたプレイヤーが勝者となるサバイバルゲームなどです。このようなゲームをするにあたって注意点があります。

### 1 長時間プレイしてしまう

ゲームの仕組み上、子どもたちは1日何時間も遊んでしまうことになりかねません。ゲーム中毒になってしまう場合もあります。



### 2 チャット機能

マルチプレイヤーゲームだと、知らない人と遊ぶこともあります。そのため、不適切な表現、詐欺師などからの接触、オンラインでのいじめ問題などが起こることがあります。

### 3 不安・ストレスレベルの上昇

激しく競い合い、負けを重ねることで、怒りの感情が生まれることもあります。それにより、普段使わないような暴言を相手に言い、それがエスカレートしていじめにつながったり、不安やストレスを溜めていったりすることもあります。

### 4 友だち同士で遊んでいて仲間はずれにされる

知らない人が突然入ってくることを防ぐために、仲間に入れられないという機能があります。しかし、友だち同士の中で仲間に入れられないことがあったり、チームを組んでいるのに外されることがあったり、ブロックされたりすることがあり、いじめ問題につながることがあります。



ゲーム中のお子さんの様子をよく観察してください。暴言や仲間外しなど変わった様子があったら、よく話を聞いて下さい。もし、ゲームと関連しているかもしれない感情のアップダウンがあったら、それについてももしっかり話し合い、どんなゲームをどのくらいの時間するのか、ゲームをするときのルールについて健全な目安を設定してください。

とはいえ、決してゲームそのものが悪いというわけではありません。ただし、ゲームによっては推奨年齢が15歳以上のものがあることから、子どもだけでは、問題が起こりうることもあります。保護者の監視や管理が必要となるゲームもあるので。

お子さんがどんなゲームで遊んでいるのか、またどんな遊び方をしているか、保護者がしっかりと見守ることが、お子さんを守ることに、お子さんとの絆を深めることにつながります。7月に入ると、午前中で放課、後半からは夏休みに入ります。ゲームやメディアについて、お子さんと一緒に考え、ルールを確認してください。よろしくお願いします。