



新年あけましておめでとうございます。今年の卯年。ウサギがぴょんぴょんと跳ねる姿から「飛躍」の意味が込められているそうです。子ども達にとって、2023年が「飛躍の年」になることを心から願っています。

3学期は、新型コロナウイルス、さらにはインフルエンザの流行も懸念されます。今後さらに感染対策を万全に、気を引き締めていきたいと思ひます。本年もどうぞよろしくお願ひいたします。

ウイルスはこんな子が大好き



ウイルスがきらいなことって?

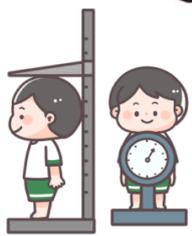
ウイルスがきらいなことを考えてみよう。
みんなで実行すれば、
ウイルスに負けず元気に過ごせるはず!

手洗い
石けんを使って25秒ほど洗えば、約百万個のウイルスを数百個にまで減らせます

マスク
しぶきと一緒に広がるウイルスをとじこめます

適度な湿度
インフルエンザウイルスなら、湿度50~60%で感染力が弱まります

こまめな換気
空気を入れ替えて、室内のウイルスを追い出します



~ 3学期 発育測定結果を配付しました ~

今年度3回目の発育測定を行い、全学年に結果を配付しましたのでご確認下さい。

6年生にとっては、小学校生活も残すところあと3ヶ月です。入学当時からの身長と比べてみると、なんと平均**36.7cm**も大きくなっています。身長がぬかされたという保護者の方もいらっしゃるでしょうか。この6年間で、体も心も大きく成長したことと思ひます。残りわずかの小学校生活も有意義なものにしてほしいと思ひています。



新地小学校に入学してすぐの6年生(平成29年4月撮影)

ゲームやスマホ、タブレットの使用について

メディア機器とのつきあい方についての難しさを感じている家庭も多いのではないのでしょうか。ゲームやスマホ、タブレットなどのメディア機器の使い方については、親子で話し合っておかなければならないことです。

たとえば、

「使用は夜9時まで。」 ※ これは新地町のメディアの時間のきまりになっています。

「寝る前には自分の部屋には持ち込まず、置く場所を決めておく。」

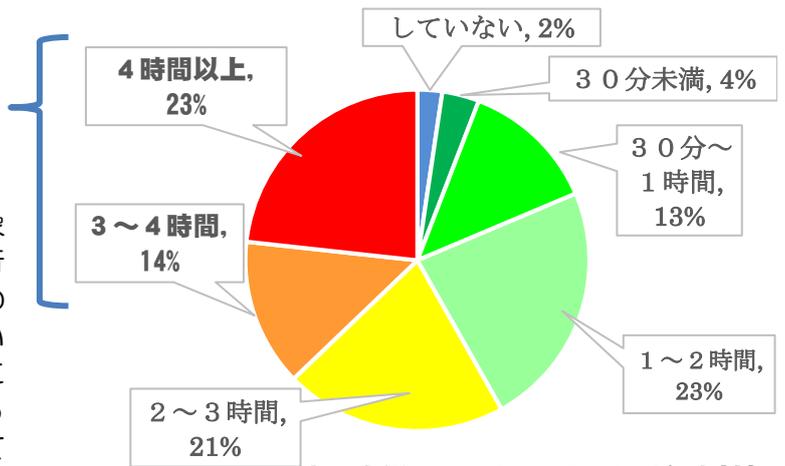
「食事をするときには、ゲーム機やタブレットは使用しない。」など

これは、子ども達の未発達な脳や心に悪い影響を及ぼさないための、最低限のきまりかと思いますが、守れていない場合もあるようです。

Q.平日にどれくらいの時間テレビを見たり、ゲームやスマホをしたりしていますか。

平日のメディア時間について 3時間以上が37%！！

2学期末に新地小学校の4～6年生対象で「食と生活についてのアンケート」を行いました。その回答から右グラフの通りの結果が出ています。大人も子どもも正しい知識を持って、メディアとのつきあい方について考えていかなければならないと思っています。ぜひ、親子で話す機会を作ってください。



食と生活のアンケートR4. 4～6年生対象

📷 ソーシャルゲーム[※]は無料で遊べるものも多いけど...

無料で進められるところまで来たけど、ここから先は課金しないと絶対に進めない。もっと進みたくて課金してしまう。ちょっとだけなら大丈夫だね。

でも、いったん課金し出すと止まらなくなり、生活に影響を与えるほどハマったり、多額の借金を抱える人もいます。ゲームの課金には、「誘惑を抑える工夫」が必要です。

※ソーシャルゲーム…コミュニケーションを主体とするSNS上で提供される、スマホやパソコンを操作することで遊べるオンラインゲームのこと。



課金の誘惑&ワナ

他人への優越感

同じゲームをしている友だちに、自分の持っている珍しい(レアな)キャラやアイテムを自慢できる優越感が気持ちいい

→大人が高級ブランドを買って身につけると同じ感覚

フレンド機能

仲間を増やして一緒にゲームを進めるフレンド機能により、他のプレイヤーが持っているアイテムやキャラが見えたりするので、自分も欲しくなってしまう



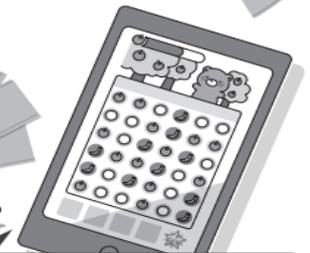
話を合わせたい

友だちとゲームの話をしていても、課金する人とならない人は話が合わないのので、自分も友だちと同じように課金してしまう



スマホの 課金ゲーム

ルールを守ってつきあおう



ゴールがない「無限階段」

一度破格な課金を始めると、それまで払った金額がもったいなくて、途中でやめられなくなります。これは薬物などと同じく「依存」に似た症状です。だんだんと階段を昇って行くのと同じように課金していく。でもお金がなくなったり大切な時間も浪費したりしてしんどくなってきて「もうやめようかな…」と思ったとき、悪魔のささやきが聞こえます。「ここまで昇ったんだし、途中でやめるのはもったいないぞ」。ところが課金ゲームの場合、その階段の先にゴールはありません。無限に続く階段なのです。

