



さよなら2019(令和元年)

本年も残すところあとわずか、猛威をふるったインフルエンザもようやく収束し、昨日は久しぶりに全校児童69名と全職員が顔をそろえました。「終わりよければ全て善し」ではありませんが、何とか有終の美を飾れそうです。

さて、春に元号が変わったり、ゴールデンウィークが10連休となったりして、何かと慌ただしくスタートした今年度の教育活動ですが、気づけば三分の二が過ぎようとしています。次年度から完全実施となる新しい学習指導要領(教育の指針)では、内容が大幅に見直され、教科書も新しくなります。しかし、その中において、我が国の教育が、長年変わらずにめざし続けているのが「生きる力の育成」という目標です。これらは本校の教育目標、「大柳のように強靱で柔軟な心身共にたくましい子ども」の核となる考えです。「自立する子ども」という言葉にも置き換えることができます。

本校では今年度も、この「自立」を、通常の授業はもちろん、様々な行事や生活の中で、意識して推し進めてまいりました。ペアやグループによる交流(学び合い)学習、清掃や遊び、児童会行事を中心とした異学年交流(縦割り班活動)。体験的な学習や外部の人材を活用した出前授業などは、キャリア教育という視点も含んでいます。今学期から小中が連携して取り組んでいる「いりとおっこデー」や読書の推奨も、子ども達が「自立」するための基盤づくりです。そして、これらの取り組みは、少しずつですが確実に成果(児童の変容)をもたらしていると自負しています。中でも、顕著なのが、決められた方法(徒歩・バス)による登下校の実践です。



先日、写真の7名の子ども達に一齐徒歩下校などの感想を尋ねてみました。(7名は登校班の班長です。)すると…、

- ・毎朝近所のおばあちゃんがわざわざ近づいてきてあいさつしてくれる。
- ・マラソン大会であんまり辛くなかった。前より走れるようになった。
- ・ほかの学年の子たちとも話すようになって楽しい。
- ・低学年の子もちゃんとスピードに合わせて歩けるようになった。
- ・バスの中で、運転手さんと仲良くなった。話していると楽しい。
- ・毎日早起きするようになった。
- ・田んぼや山の景色が変わってることに気づいた。等々…。

もちろん、善いことばかりではなく、「おしゃべりばかりで、どんどん遅れ出す。」「〇〇くんが全く言うことを聞かない」「歩くのがしんどいときもある」など、班長ならではの悩みや愚痴も飛び出しましたが、表情はとても穏やかでした。

徒歩による登下校を「歩育」と名付け実践している学校は数多くありますが、その成果は主に次の6つと言われています。①脚力・体力が付きます。②忍耐力・持久力が付きます。③あいさつが上手になります。④縦の繋がりが強くなります。⑤授業前の脳の活性化につながります。⑥感性が豊かになります。なるほど、7名の子ども達の感想からも、これらの成果が読み取れます。残念ながら「脳がすっきりして勉強がはかどる」を実感している児童は、今回はいませんでしたが…。

保護者の皆様や地域の方々に、取り組みを支えていただきましたこと感謝申し上げます。以前よりもだいぶ早くお子さんを起こしたり、決められた時間に集合場所まで送り届けたりするのは、大変だったことと思います。また、雨の日や風の強い日はご心配が絶えなかったのではないのでしょうか? 事実、最初の頃は歩き慣れないため、何名かの児童が転倒し怪我をして、家や学校に引き返すこともありました。しかし、おかげさまで、少しずつたくましさを増してきた子ども達、「自立」の基盤となる柱が一本育ちつつあります。69名元気に新年を迎えることができそうです。

～本年もお世話になりました。新しい年も宜しく願います。～

～入小の子どもを犯罪やトラブルから守るために!(その4)～

前回のお知らせで、ゲーム機やスマートホン等による、オンラインゲームについて、警鐘を鳴らさせていただきました。本校では、原則として、スマートホンの所持や不特定多数の人とつながるオンラインゲームを禁止しています。全校集会や各クラスでも、SNS やオンラインゲームの危険性については伝えているところですが、市内だけでなく、遠野・勿来方部でも多くのトラブルが発生しています。本校では幸いにも、まだそういった情報はありますが、水面下では同じような問題が起こっているかもしれません。

そこで、是非、以下の内容を参考にいただき、お子さんともう一度インターネットの使い方やゲームをする際のルールを見直していただきたいと思います。

(1) 実際にあった主なトラブルや問題点!

- ◆サイトによる誹謗中傷やなりすましによるいじめ。
 - ◆オンラインゲームへの参加の強制や仲間はずれ。
 - ◆オンラインゲーム中の乱暴な言葉遣い
 - ◆同性になりすまし、自画撮りをさせ写真を送らせる。(一生残ります)
 - ◆ゲームへの課金のための金銭トラブルや家庭内暴力。
 - ◆ゲーム依存による不登校(薬物,アルコール依存症と同じ構造で病気と認定されました)。
- ※これらのいくつかは、身近に起こったものです。

(2) オンラインゲーム等の危険性!

- ◆使用年齢が早ければ早いほど、使用時間が長ければ長いほど依存症になりやすい。
- ◆ボイスチャットができます。詐欺師からの誘惑、個人情報の流出の恐れがある。
- ◆課金ができるようなゲームが多い。
- ◆その他たくさんの弊害がある。

(3) 今できること、すぐにできること!

- ◆フィルタリングを必ずする。
 - ・18歳未満の子どもが使う情報通信機器には法律で義務づけられている。
 - ・フィルタリングしないと、危険物製造法・自殺サイト・自傷行為等の情報が得られる。
- ◆お子さんが、ゲーム中毒かも知れない場合は、専門医療機関へ相談する。
- ◆家庭内でルールを決める。
 - ・使用してよい時間(学校では21時には就寝する約束になっています)。
 - ・使用する場所(保護者の見えるところ)。
 - ・親が手本を見せる。(保護者と一緒に行っている家庭もあるかと思います)。
 - ・ルールを破ったときのペナルティーを子どもに決めさせる。

子ども達の中では今、「フォートナイト」というオンラインゲームがブームです。しかし、このゲームは、**15歳以上が対象**となっています。オンラインゲームの使用については、児童の発達段階による弊害や被害状況等を鑑み、本校では先にも触れました通り、**原則禁止**としています。しかし、最終的な判断は各家庭に委ねられるものです。

実際、ネットやゲームの依存症となり、暴力的になったり、不登校になったりする事例は珍しくありません。そして、その環境は本校の児童のどの家庭にも整っていることも事実です。

どうぞこの冬休みに、入小の子ども達を犯罪やトラブルから守るため、家庭での話し合いと指導をお願いします。

