



新津第一小学校通信

もみじ

<http://www.niitsuiti.city-niigata.ed.jp>



令和2年11月20日発行

No.21

児童数 407名

ゲーム機やスマートフォン等の使い方について

校長 田邊裕一

もうすぐ児童に1台ずつタブレットが貸与されます。GIGAスクールの推進によるものです。使い方等をしっかりと指導し、上手に活用できるよう取り組んで参ります。時代は一気にSociety5.0へ進みます。

さて、様々な情報機器（ゲーム機やスマートフォン、タブレットも含む）を利用する時代になりました。小学生はゲーム機として使うことが多いと思います。一方、様々な問題が生じています。夜中にこっそりとオンラインゲームを行い、寝不足で登校する、たくさんのお金を課金して道具を揃える、ゲーム中に興奮して暴言を吐く等。またタブレット等で見ず知らずの人とコミュニケーションしたり、見る必要のない動画を見たりするなど、家庭で把握できないトラブルが実に多いです。



これからは、情報機器を活用する時代です。使用を禁止するのではなく、適切に使う方法を身に付け、周りに迷惑を掛けたり、被害を受けたりしないように学んでいく必要があります。そのためには、各家庭でしっかりとゲーム機・スマートフォン等の使い方、危険性、マナー等を指導していただく必要があります。この度、11月7日の学習参観日には、SNS等を含む情報機器についての講演会を開催しました。ぜひ、講演内容を各家庭で活かしてください。



なお、ゲームソフトには年齢別レーティング制度があります。ゲームソフトの内容に基づき、対象年齢等を表示する制度です。表示する年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて行われる審査により、それぞれの表示年齢以上向けの内容が含まれていることを示しています。CERO A, CERO B, CERO C, CERO D, CERO Z に分類されており、例えばCERO Cは15歳以上が対象となっています。子どもたちが夢中になっているゲームの中には、CERO C（15歳以上）指定になっているものがあることをご存じでしょうか。



どんなゲームをいつどのように行っているのか、しっかり把握することが大事です。



蛇足になりますが、子どもたちが最初に通信ゲーム機を手にするのは、いつが多いと思いますか？それは、小学校1年生の冬休みに、サンタさんからプレゼントされるのが最も多いとのことです。



サンタさん！ぜひゲーム機の適切な使い方もお教えてあげてください。

自転車安全教室と コンピュータプログラミング学習

第3学年主任 内海 昭彦

【自転車安全教室】

交通安全指導員の皆様をお招きして「自転車安全教室」を行いました。自転車で信号のある交差点を通る時や、公道を走行する際の注意点を、丁寧に教えていただきました。



【コンピュータプログラミング学習】

コンピュータ室で、プログラミングの学習を行いました。アプリを使ってキャラクターを動かすプログラミングを行いました。始めのうちは、うまくキャラクターが動かず戸惑っていましたが、友達と相談したり情報交換をしたりして、上手に動かすことができるようになりました。



もみじグループでの 秋葉山ハイキング

人間関係づくり部 伊藤 慎太郎

例年、4月から活動を始め、清掃活動や運動会等で仲を深めるもみじグループ。今年度は、新型コロナウイルスの影響もあり、夏休み明けから活動が始まりました。昨年度までのような活発な活動はできませんが、清掃活動を中心に、日々仲良く過ごしています。

10月26日（月）には、秋葉山ハイキングが行われました。目的地を目指す途中、どんぐりや切り株など、秋葉山にある自然をグループのみんなで探しました。「班長！どんぐりが落ちてたよ！」「みんな、キノコを見つけたよ！」など、声を掛け合いながら楽しそうに自然探しをする姿が見られました。みんなでお弁当を食べた後は、グループのみんなで鬼ごっこや缶蹴り等をして遊び、1日を通してグループの仲間と交流を深めました。

