

校長室だより

学校教育目標「学びを生かす子供」

八代市立龍峯小学校

校長 村嶋 博史



R4,2,9

NO.35

「心のアンケート」結果から（パートⅢ）

12月に、いじめの未然防止と早期解消を目的に行った「心のアンケート」（県教育委員会調査）の結果報告の3回目で、今回が最終回となります。今回は、最近増加傾向にある「SNSでのいじめ」に係る問もありましたのでご紹介します。

問8「家庭で自由に使える情報通信機器を持っていますか」（複数回答可）

スマートフォン＝18人、携帯電話＝5人、パソコン＝10人、タブレット＝17人、携帯音楽プレーヤー＝3人、ゲーム機器＝37人、持っていない＝18人

問9「家庭で自由に使える情報通信機器で、家庭での決まり事（ルール）はありますか」

ある＝33人、ない＝5人

問10「22時から5時まで使わないというルールを守っていますか」

いつも守れている＝22人、時々守れないことがある＝10人

ほとんど守れていない＝1人、ぜんぜん守れていない＝4人

時間の決まりごとは決めていない＝1人

問11「家庭で自由に使える情報通信機器にフィルタリングはつけていますか」

つけている＝15人、今は外している＝0人

はじめからつけていない＝1人、つけているか分からない＝22人

問12「家庭で自由に使える情報通信機器の1日の使用時間はどのくらいですか」

30分未満＝9人、30分～1時間＝13人、1時間～1時間30分＝9人

1時間30分～2時間＝5人、2時間～2時間30分＝5人

2時間30分～3時間＝3人、3時間以上＝2人

○SNSは、生活を豊かにする優れた機器です。また、学校においても、タブレットパソコン（一人一台配付）を活用した学びの深まりを目指しているところです。しかし、近年SNSを介したいじめや性犯罪等が増加しています。また、それが低年齢化しています。

○お子様を被害者にも加害者にもさせないために、家庭内で、SNS機器を持たせるか否か、持たせる場合のルールづくりとそれを守らせる方法等をお考えいただき、徹底させてください。

ゲームが子供の脳に及ぼす影響

脳科学的手法で認知機能の発達を研究している川島隆太と横田晋務たちの研究グループは、5歳から18歳の子供や若者を対象に、3年間の間隔を空けて脳の画像を撮影し、知能も測定して、ゲームをする時間が脳の形態や認知機能に与える影響について検討されています。

その結果、ゲームをする時間が長いほど、語彙力や言語的推理力に関連する言語性知能が低いことが明らかになったそうです。また、驚くべきことに、長時間ゲームをする子供の脳は、脳内の各組織の発達に遅れがみられることがわかったそうです。脳画像からは、記憶や自己コントロール、やる気などを司る脳の領域における細胞の密度が低く、発達が阻害されていることが明らかになったそうです。

さらには、ゲームで長時間遊んだ後の30分～1時間ほどは、前頭前野が十分働かない状態にあり、その状態で本を読んでも理解力が低下してしまうというデータを報告されています。ゲーム中には、物事を考えたり自分の行動をコントロールしたりするのに重要な役割を担う前頭前野の血流量が少なくなり、機能が低下してしまうのだらうとされています。

このように、ゲームが知的発達を阻害することが、脳画像によっても実証されているのです。言語性知能が低くなり、記憶、自己コントロール、やる気などと関係する脳領域の発達に遅れがみられるのでは、学習がスムーズに進むとは思えません。

また、小学校5年生～中学校3年生を対象に、スマホの使用時間と学業成績の関係についての調査も行われています。その結果、スマホの使用時間が長いほど成績が悪いことが判明したそうです。恐るべきことには、1日2時間以上勉強していても、スマホ使用が4時間以上になると、スマホをやらなければいけなくても勉強時間が30分未満の子供より成績が悪かったそうです。