

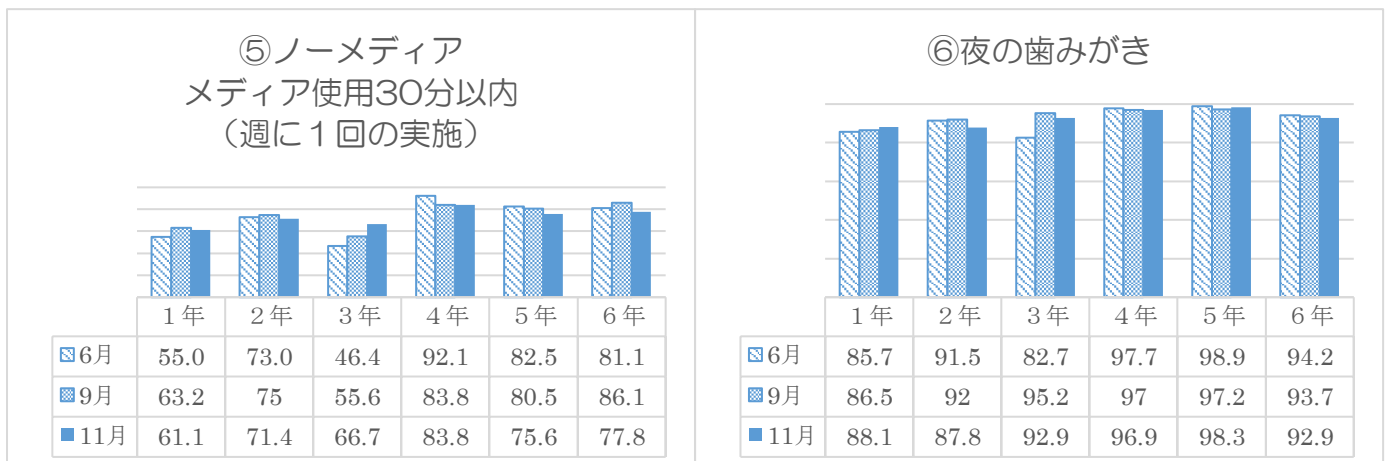
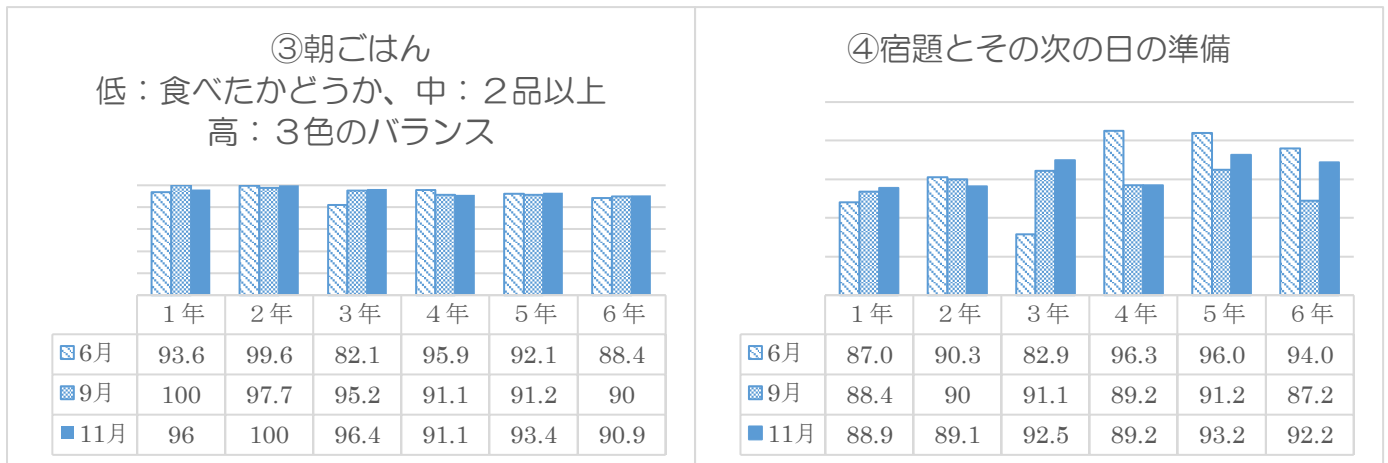
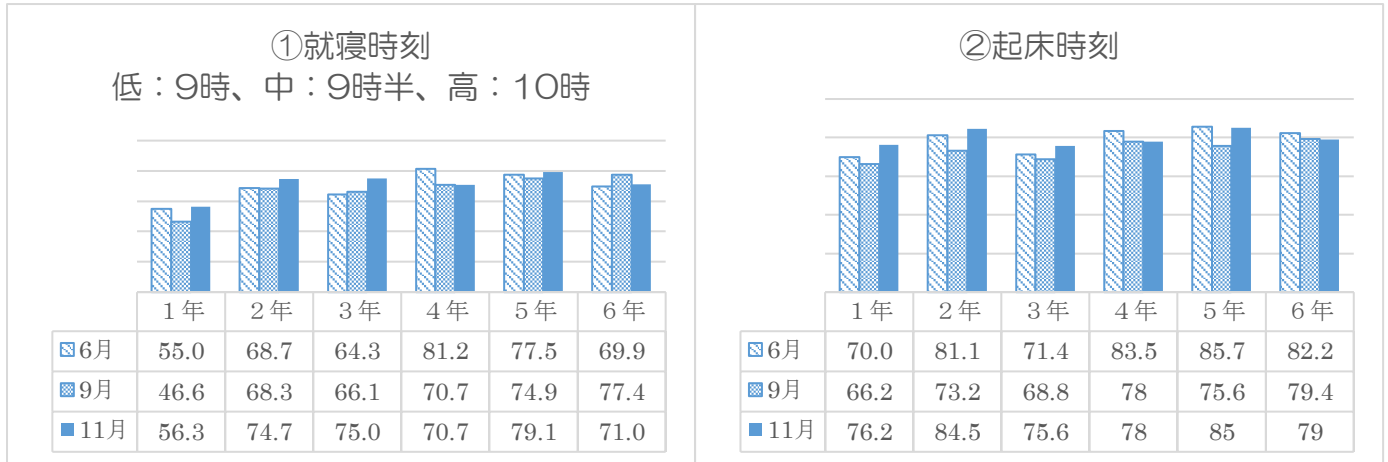
11月 スマイルウィークチェックの結果について（お知らせ）

令和4年12月8日

校長 東山 幸輔

初冬の候、皆様におかれましてはますますご清祥のことと存じ上げます。

さて、先日実施いたしましたスマイルウィークチェックの結果を報告いたします。実施期間中のお子様への声かけ等ご協力ありがとうございました。



児童の感想より

- ・おかあさんといっしょにつぎの日のじゅんぴができました。こんどは、じぶんできゅんぴをしたいです。(1年)
- ・毎日ゲームがやめられない(2年)
- ・今度からノーメディアを1日にキッチンタイマーを使ってしようと思います。(3年)
- ・1週間に7個〇だったからうれしかったです。理由は、前よりできていたからです。(4年)
- ・前回よりも少し良くなったので良かったです。朝早く起きることは大事なので、次は×だったところが〇になるといいです。(5年)
- ・夜寝る時間を改善するために、バスから帰ってきたら、無駄な行動はせず、素早く行動することを学びました。(6年)

保護者のコメントより(一部抜粋)

- ・おやすみの日もはやね・はやおきができました。
- ・自分で準備ができるようになってくれると嬉しいです。まずは、1人でするのではなく、一緒にしていきたいと思います。
- ・朝ごはんは、朝から頭の回転をよくしてくれるので、しっかり食べて勉学に臨みましょう！
- ・時間があると、積極的に読書を楽しみ、本を読むことで気持ちをリフレッシュしたり安定を図ることができているように感じました。生活習慣や身の回りのことなど時間を見ながらしっかりと行動できていました。
- ・1日のリズムがしっかりしており、①～⑥まで目標をしっかり明確にして取り組んでいました。
- ・サッカーの練習があり、自然にメディア使用30分以内が守れました。
- ・6年生になり、予定を立ててそれにそって行動できるようになったと感じることが増えました。ゆっくりでもこの調子で成長を続けてほしいです。



ストップ ゲーム依存

子どもたちと話をしていると、よく話題に出てくるのが「ゲーム」です。今回もスマイルウィークチェックでも、子どもたちの感想の中には、ゲームやYouTube等メディアに関する感想が多くありました。

今年1月、WHOが発行している国際疾病分類(ICD-11)において、ゲーム依存症が正式な精神疾患として採用されました。

また、長崎大学の研究によると、子どもの約7%が、ゲーム依存の状態であるということが分かりました。この研究は、全国一斉臨時休校後に実施された調査です。ゲーム依存の傾向のある子どもは、単にゲームに費やす時間と金額が多だけでなく、不登校や情緒や行動の問題、インターネット依存等様々な問題を抱えていることが分かりました。(https://www.nagasaki-u.ac.jp/ja/science/science284.html)

①やりすぎと「依存」の境目を知る

- ・ゲームの過剰使用がある
 - ・そのために何か明らかな問題が生じている
- セットで起こっていればゲーム依存が疑われます。



③ゲーム以外の活動を広げる

子どもは社会体験が不足していることが多いです。リアルな生活の充実が依存の予防対応になります。

②ルール(約束)を決める

- ・ネット機器は保護者が貸し出す
- ・時間と場所を決める
- ・お金の使い方(課金)を決める
- ・守れなかったときにどうするか 等



④やりすぎることの背景を探る

どのような問題が隠れているか、子どもの特性、対人関係、家族機能にも注意しましょう。

