



東松島市立赤井小学校 でめこん・教育相談便り 10月号

# あかいつ子通信

## 子供に言わない「たちつと」

- ㊦ だからあなたはだめなの
- ㊧ ちがう、ちっとも
- ㊨ 疲れた、つまらない
- ㊩ 適当でいいよ
- ㊪ 当然でしょ



## 【社会的自立を目指して】

あかいつ子通信や各種学校からのお便りのバックナンバーはここから。

日暮れがめっきり早くなり、間近に迫った秋の本格的な到来を感じさせます。秋の夜長にはお子さんと語りながらゆっくりとした時間を過ごすといった、心に残る時間の使い方もできそうですね。学校では子供たちの社会的な自立を目指し、学習や行事において自主性を育む指導を行っています。子供自身が目標を考え、その達成のための方法を設定します。時にはうまくいかないこともあります。失敗を生かしたよりよい取組につながるよう指導しています。

大人が子供たちに失敗をさせないようになんでもコントロールしてしまい、子供が力を付けていく機会を奪ってしまうことがあります。子供の悩みや苦しみを理解しつつ、辛抱して見守っていくことが大切な場合があります。子供たちには、たとえ挫折をしたとしても何度でも立ち上がり、やり直し、達成に至るまで努力を重ねられる力があります。そのような力を発揮し、困難を乗り越える経験を積み重ねた子供が、社会に出て夢をかなえることができる大人になれるのだと思います。結果も大事ですが、その結果に至るまでどれだけ努力を重ねたかという過程こそが、子供の成長につながるのだと思います。だからこそ、私たち大人がその過程をしっかり見守り、認め、励ますことが大切です。「失敗は成功の母」と言います。子供の大きな成功のために、支えられる環境を作ってあげたいものです。

### 10月のS C来校日

3日(木) 15日(火) 31日(木)



## 親子の小窓



第4回テーマは「**質問**」です。話を聞くばかりでなく、「質問」を投げ掛け子供の内側にある意欲を引き出しましょう。質問には、「はい」や「いいえ」などの限定した答えを求める「クローズドクエスチョン」と、「どう思う？」などと問い掛けて、相手の自由な考えを引き出す「**オープンクエスチョン**」の2つがあります。断定的な質問や否定的な質問ではかえって逆効果になることがあります。オープンクエスチョンを中心にして、肯定的な質問や感想をたずねてみると、子供は自分で考え始めます。日々の生活で、子供の辛そうな姿を見ると解決してあげたいという思いから、大人の考えを伝えがちです。「相手の考えを引き出す」「相手の考えを深めさせる」などと意識して質問をすることが大切です。

### 関わりのポイント

#### 相手の考えを引き出す、返しや相づちの例

- ・ うんうん
- ・ なるほど
- ・ それで?
- ・ そうなんだ
- ・ そっかあ
- ・ というと?
- ・ へえ
- ・ 詳しく教えて
- ・ どんなことでもいいよ
- ・ (無言で、うなずきながら聞く)



## 【8月の でめこんアンケート結果 より】

赤井小学校児童へのアンケート結果です。(数字は%を表します。)

A：よくできた B：まあまあできた C：あまりできなかった D：できなかった  
A+Bの合計（前向きなアンケート結果）が先月より **増：青 減：赤**

	下学年(1～3年生)				上学年(4～6年生)			
	A	B	C	D	A	B	C	D
①1日1時間の使用	48.7	28.2	11.5	11.5	25.0	45.0	20.0	10.0
②就寝1時間前までの使用	69.2	23.1	2.6	5.1	46.7	36.7	11.7	5.0
③定時の就寝	55.1	35.9	3.8	5.1	61.7	30.0	6.7	1.2
④定時の起床	56.4	33.3	3.8	6.4	65.0	21.7	11.7	1.7
⑤朝食	79.5	16.7	2.6	1.3	83.3	10.0	5.0	1.7
⑥30分以上の運動	71.8	21.8	3.8	2.6	68.3	15.0	11.7	5.0
⑦でめこんを意識した生活	53.8	30.8	9.0	6.4	41.7	40.0	15.0	3.3

今回より1年生も調査を開始しました。時期的に夏休み中の生活についての振り返りとなりましたが、でめこんを意識した生活を送っていたことに感心しました。一方で、上学年ではデジタルメディアに触れている時間が1時間を超えてしまったという実態も明らかになりました。今後、改善を目指して指導をしていきます。今回はSSWの石川先生にデジタルメディアとの関わり方について質問形式でお聞きしました。



### 教えて!石川先生 のコーナー

【Q:質問者 A:解答者(石川先生)】

Q 「でめこん」ではデジタルメディアは1時間までとなっています。この時間を超えるとどうなるのですか？

A 「1時間」という時間は、市内全11小中学校の代表児童生徒による話し合いにより決定しました。デジタルメディアに関わる時間が長ければ長いほど、勉強や運動、睡眠といった成長にとって大切な時間が短くなり家族との会話も少なくなると言われています。また、脳の発達に悪影響を与えることも分かっています。7月に行われた「子ども未来サミット」でも、東北大学の榊浩平先生から、**デジタルメディアに触れる時間が1時間を超えるとどんどん学力が低下していくことが確認されました。**

では、この「1時間」を守るためにはどうすればよいのでしょうか。ゲームやスマホ、ユーチューブなど、デジタルメディアには魅力的なコンテンツがあふれています。精神的に未成熟な子供に、自分の力だけでデジタルメディアを切り離れた生活を送らせるのは難しいと思います。そのため、**家族で話し合っ、ルール作りを行ってください。**この時、大人が一方向的に決めるのではなく、子供の考えを傾聴しながら話し合えると効果的です。その上で、**子供だけではなく、家族みんなでルールを守っていきましょう。**

子供の健全な成長のためには、買ってあげた側、つまり**保護者がルールを守らせる責任があります。**子供とともに、目標を達成する楽しさを分かち合いながら、**でめこんを実践していけるとよいですね。**

Q なるほど。デジタルメディアとの関わり方がよく分かりました!児童が「言われたからやる」のではなく、自分で意識を高くもって進んで行動に移せるよう、学校でも話し合いを続けます!

市内小中学生が取り組む  
デジタルメディア・コントロール チャレンジ「東松島ゴール」

- ① 平日のデジタルメディア使用時間(家庭学習や調べもの等の使用を除く)
  - 小学生低学年(1～3年生): 1時間
  - 同 高学年(4～6年生): 1時間
  - 中学生(全学年): 1時間程度
- ② 平日のデジタルメディア使用終了時刻
  - 小学生低学年(1～3年生): 午後8時
  - 同 高学年(4～6年生): 午後8時30分
  - 中学生(全学年): 午後9時
- ③ 平日の就寝時刻
  - 小学生低学年(1～3年生): 午後9時
  - 同 高学年(4～6年生): 午後9時30分
  - 中学生(全学年): 午後10時

※休日の使用時間、使用終了時刻、就寝時刻については、各家庭で話し合い決定する。  
(令和4年5月17日)

