校長室から (R元年度)

川上 隆 12月3日 東奈良小学校

No. 令和元年1

ある新聞

しますが、

治療法はまだありません。

記事より

毎日小学生新聞11/29より

きょうの紙面

English



バンバン荊쀍

はたらく信号機

4 箇

響が強いこともわか

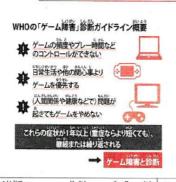
学びや

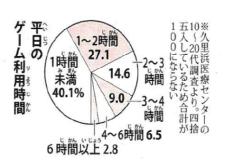
放課後の課外授業

日本史マイショウ新聞 6面

天下取りの城

6時間超→昼夜逆転50%





平日のゲーム時間と、過去1 業の状況やあったこと (数値は「はい」「あてはまる」 の割舎。単位・%)	1時間未満	1 5 2 時間	2~3時間	3~4時間	4~5時間	5~6時間	6時間以上
ゲームをやめなければいけない 時にやめられなかった	21.9	28.5	32.7	34.7	43.3	37.4	45.5
勉強や仕事、发光づきあい、 象族行事よりゲームが光切	0.6	2.2	2.4	5.0	6.7	12.2	22.3
業で物に当たったり壊したりした	2.0	3.1	5.3	6.1	10.4	8.9	9.9
置後遊転またはその傾向があった (30間以上)	2.3	5.0	11.0	16.1	19.4	29.3	50.4
※に引きこもっていた (計6か 背以上)	0.2	1.0	2.5	4.7	4.5	7.3	22.3
ゲーム課金が茤く、彖族や他の 人に注意された	0.3	1.4	3.3	3.7	9.0	6.5	5.8
後事を定期的に取らなかった	1.1	2.0	5.0	10.5	7.5	10.6	24.8

※「1~2時間」は「1時間以上2時間未離」

多の40・1%でし

上で、6時間以上

ました。平日のゲー

は主にオンラインのど ことがあり、48・1% フォンでゲームをした

6時間以上の人は29・8% きこもっていた」は1時間表 間未満の人は5%でしたが の成績の低下や仕事の能率低 りました。過去1年で「学校 下」があったのは、平日一時 計6か月以上、家に引

です。 の登録を実名にして、18歳未 は今月、オンラインゲームへ 界的な問題です。 満には深夜のプレーを禁じま ないというゲー た。 制限が難しく、 日本の対策はこれから ム依存は、 、治療法も 中国政府

₩*

りますが、それほど利用され ていないようです。 することができるしくみはあ 保護者がアプリの利用を制限 どこでもゲームができます。

間が長ければ長いほ ど、依存による悪影

ゲームに没頭する時

が12%に上りました。

休日では6時間以上 も2・8%いました。

が、18・3%は3時間 間は一時間未満が最 ムをしていると答え の66%、高校生の94%が持っ と、小学生の41%、 の2018年度調査による ていました。 るのがスマホです。若者がゲ ームに使うスマホについて国 スマホがあれば、いつでも ゲームの入り口になってい 中勢学生等

治ちりはの で療法 難がか なく

スマホが入り口に

の50・4%に達しました。

その結果、85%が過去1年

でパソコンやスマート

状態にあることが国の調査でわかりました。国は、ゲ 50%超が昼夜逆転の生活を送り、2割が引きこもりの ームをやらずにはいられないゲーム依存の対策に乗り出 依いク 1日6時間以上ゲームをしている10~20代のうち、

書」を新たな依存症と認め期間のめり込む「ゲーム障がしないない。 H〇)が、ふだんの生活が送 たことから、調査が行われ 今年5月、世界保健機関(W

> 選んだ10~22歳の男女900ました。全国から偏りなく 96人から回答がありまし 0人を対象に実施し、50

逆転の生活」は6時間以 が22・3%でした。 「昼夜 満が0・2%、6時間以

期達

小学生に読書の楽しさを知ってもらおうと、大阪読書推進会と朝日新聞大阪本社が進める「読書ノート運動」の 2019年度前期(4~9月)の結果がまとまりました。

5、6年生は50冊読むと、氏名が新聞と朝日新聞デジタル(http://www.asahi.com/area/osaka/)に掲載 されます。前期は49校の215人が達成しました。100冊以上を読んだ1~4年生は77校の844人で、朝日 新聞デジタルに氏名を掲載します。全学年の達成者は81校の1059人。達成者が多い学校は、大阪市立鶴見南小 の68人、寝屋川市立三井小の62人、茨木市立西小の48人でした。

【東奈良】(1)立岩亮人、永井陵吾(2)阿部希咲(3)宮城凛(5)浜野由芽 ◇茨木市

後期の応募は、2月下旬です。今から3ヵ月、がんばって挑戦してみませんか。現在、9名の人が100冊を達 成しています。5、6年生は50冊ですよ。