

みどりの風

令和3年5月20日（木） 発行人：校長 角田 亮明

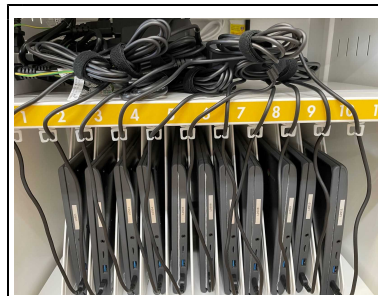
緑
の
誓
い

- さわやかにあいさつをします
- 進んで勉強をします
- きまりを守ります
- 心をこめて掃除をします
- みんなと仲良くします

タブレット端末が届きました。

先週、学校にタブレット端末が届きました。国が進めるGIGAスクール構想に基づき1年生から6年生までの全員に一台ずつタブレット端末が支給されたのです。各学級に設置されている格納庫に納め、充電しながら保管する仕組みになっています。今後、教職員用アカウントが届き次第、まずは私達教師が「基本的な使用法」を確認し、使用時の具体的なルールを定めながら実用化に向かっていきたいと考えています。教育委員会主催の説明会や研修会、学校独自の研修会などを重ねながらスキルを高め、子ども達に還元していきます。遅れていたIT化の波が、いよいよ学校現場にも押し寄せてきました。そんな時代です。

タブレットを使うと、どのような利点があるのでしょうか？
第一に、**学習理解を支える**という側面があります。視覚的に教材を見せることで問題の意味やねらいを捉えやすくし、スムーズな解決に役立つという利点です。本校が研究を進めている算数の授業でも、理解を深めるのに大いに役立つと期待します。



二つ目は、**主体性を伸ばす**という側面です。課題を解決するために、タブレットを活用して自ら情報を集めたり、考えをまとめたりする活動が進んでいくはずですが、**表現力を高める**という側面です。タブレットを表現ツールとして活用し、意見交換や討論などの活動を仕組むことが可能になります。プレゼン能力を育てることは重要です。

勿論、必須となったプログラミング学習も、タブレットを活用することで質を高めていかなければなりません。授業参観で、活用の様子をお見せできるよう頑張ります。

「オンラインゲーム」のトラブル

今、子ども達の中で深刻な問題となっているのが「オンラインゲーム」でのトラブルです。オンライン上で不特定多数の相手と対戦したり、協力したりして楽しむゲームです。五島市内においても、スマホやタブレット、家庭用ゲーム機を使って子どもが参加しているという報告を受けています。子ども達の会話の中に「ゲーム上に〇〇時集合ね」という話が出てくることもあるそうです。学校全体として捉えるべき問題だと考えています。

では、どのようなトラブルが起きているのでしょうか？
まず**仲間はずれ**。日常生活でのいじめに発展することもある。次に**依存傾向の高まり**。1日に何時間もゲームをしてしまう子も。さらに**課金に関するトラブル**。家族のクレジットを無断使用するケースも。**ゲームソフト等の貸し借りや破損トラブル**。等々。

そもそも、多くのオンラインゲームには年齢制限があり、小中学生を対象としたゲームではありません。心を見つめる教育週間での懇談会で、全学級、話し合いたいと考えています。

