学　校　通　信

令和２年１０月１６日 No.１９

あ　か　さ　き

佐世保市立赤崎小学校

文責　校長　鶴田　和久

後期始業式　児童代表のことば

後期始業式における２，４、６年生の児童代表のことばです。

「後きに　がんばりたいこと」　２年

わたしは、後きにがんばりたいことが二つあります。

一つ目は、元気にあいさつをすることです。なぜ、がんばりたいかというと、元気なあいさつで、みんなをあかるくしたいからです。

二つ目は、話している人の目を見て話を聞くことです。なぜ、がんばりたいかというと、話している人が気持ちよく話せるからです。ほかにも、話の内ようがよく分かるからです。

わたしは、後きで、この二つをがんばります。そして、この学校の人が気もちよくいられる赤さき小学校にしたいです。

「後期に　がんばりたいこと」　４年

わたしが後期にがんばりたいことは、三つあります。

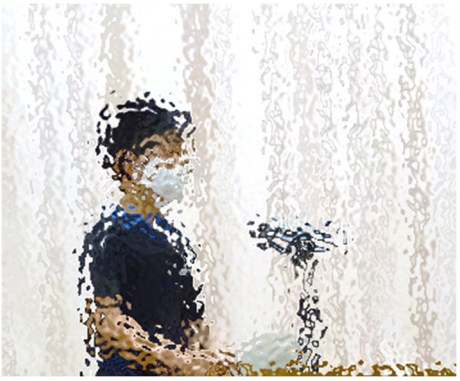
一つ目は、国語です。なぜかというと、わたしは音読をするのが苦手だからです。漢字をまちがえたり、小さな声で読んでしまったりしているのです。だから、毎日の音読でれんしゅうして、うまくなりたいです。

二つ目は、図工です。わたしは、絵をかくのはすきだけど、色をぬるのは、はみだしてしまったりするから苦手です。だからこれからは、ていねいに、こまかいところまでしっかり、ぬっていきたいです。

三つ目は、発表です。わたしは、四年生になってから発表が不とくいになりました。理由は、あっているか心配だったり、言ったらだめかなあと思うようになったりというのもあるし、はずかしいと思う気持ちもあるからです。三年生までは、先生からもいいいけんですねと言われていました。それなのに、それをいかしていけなくて、お母さんから、ざんねんだなあと言われていました。でも後期からは、発表をもっとせっきょくてきにやっていきたいです。

この三つをやりとげて、りっぱな五年生になりたいです。

「前期のふり返りと後期の目標」　６年



ぼくが前期でがんばった事は二つあります。

一つ目は、家庭での学習です。ぼくは、漢字を覚えるのが苦手なので、宿題以外にも家庭で毎日漢字を練習しました。練習する前より覚えられるようになったので、これからも続けたいです。

二つ目は、あいさつです。毎日、登校と下校、学校でたくさんあいさつをするようにしています。地域の人や先生にあいさつをすると返してくれるのがとてもうれしいです。でも、まだあいさつができていないときもあるので、しっかりあいさつをしたいです。

ぼくが後期でがんばりたいことは二つあります。

一つ目は、一年生との交流です。前期はあまり一年生と交流ができていなかったので、後期

は一年生と遊んだり、もっと交流するようにしたいです。
　二つ目は、最高学年としての生活の仕方です。廊下を静かに歩く、あいさつをしっかりするなど、下級生の手本になるような行動を心がけたいです。
　これからの後期、最高学年として、来年の中学に向けた行動をしていきたいです。

　いかがでしたか。前回と今回の学校通信で、前期終業式と後期始業式の児童代表のことばを紹介しました。どの発表にも、あきらめないで努力することの大切さや苦手なことに気づき、そのことに対して目をそらすことなく、挑戦していく様子や思いがしるされていました。始業式で話しましたが、後期のおわりに、お互いによくがんばったねと言い合えるように取組をすすめてほしいと思います。

ご存じですか？フォートナイト

「〇〇さんと◇◇さんがけんかをしているらしいと聞き、そのわけを尋ねてみると、ゲームでのやり取りが原因だということが分かりました。」
「何もしていないのに、△△さんから強い口調で文句を言われると相談を受け、わけを調べて通信型のゲームが原因だと分かりました。」
　上記の内容は、本校の先生方から、子供たちの友人関係上のトラブルに関して伝えられたものです。いずれもゲームが原因ということでした。そのゲームの名前が「フォートナイト」というのです。不勉強で、私はこのゲームを知りませんでした。報告をしてくれた職員から聞いて子供を見守る立場にある者は知っておいた方がよい点があると思いました。以下、その概要をいくつかお知らせしたいと思います。

〇基本的に無料で行うことができる対戦型のゲームである。
〇ゲームの中で課金がある。
〇家庭用のゲーム機やスマートフォンで行うことができる。
〇４人組程度のグループを形成して戦う。
〇ゲームに参加している者同士がゲーム内で音声を使って会話ができる。
〇そのグループの中でも敵と味方に分かれ戦うことがあり、かけひきが存在する。
〇対象年齢が１５歳以上である

　まず気になるのは、「**対象年齢が１５歳以上であること**」です。
　ただし、１５才以上対象といっても、１５才未満は禁止というわけではありません。また、１５歳になれば自由に行うことができるということでもないと思います。
　１５才というのはあくまでも目安の年齢で、『自己責任』が前提になっていると考えなくてはいけないと思われます。１５歳以上という点から考えると、当然、小学生が自己責任で使用することはできません。あくまで保護者の責任のもとにおいてということになります。
　１５歳以上にしなくてはいけないような危険性が考えられるのでしょうか。
　まず、上記の枠の中の情報などから考えた場合、以下のようなことが考えられます。

①　課金したくなり、お金がかかる。
②　見知らぬ人などとの音声でのやり取りで個人情報が漏れてしまう危険がある。
③　制限しないと長時間ゲームをし続けてしまう。
④　ゲームでの人間関係が実際の生活に影響を及ぼしてしまう。

　では、一切禁止にしてしまった方がよいのでしょうか。それともこのことを気をつけていればという安全に取り扱うための判断基準のようなものがあるのでしょうか。。
　残りの紙面が少なくなりましたので、このことについてはまた、次の機会に記載していきたいと思います。