

# 学校だより

『認めて、褒めて、励まして、信じて、待って、見届ける』



## 前期前半が終了。夏休みが始まります。

臨時休業明けからあっという間に2ヶ月がたち、8月1日から夏休みに入ります。例年に比べて短い夏休みとなりましたが、普段なかなかできないことにチャレンジするなど、有意義な時間を過ごしてほしいと思います。引き続きコロナウイルス感染症の予防に努めるなど、健康で安全な生活を心がけ、休み明けの8月17日（月）からの学校生活が元気に迎えられるようよろしくお願いします。



## 自転車教室 7/1（水）



3年生の自転車教室がありました。基本的な自転車の乗り方等について、校庭の模擬道路で実際に自転車に乗りながら学びました。自転車に乗るときはヘルメットを正しくかぶり、一列で走行するといったきまりを確認し、安全に気を配ることを約束しました。

## 定期健康診断（身長、体重、視力、聴力測定）

臨時休業のため実施できなかった定期健康診断の一部検査を7/1（水）から3日間で実施しました。子供たちは測定を通して、自分の健康状態を確認できたようです。検査結果については、専門医受診が必要な場合は各家庭に通知します。



## らこんて読み語り 7/7（火）



今年度の第1回らこんて読み語りが行われました。各クラスとも、らこんての皆様による読み語りに、真剣に聞き入っていました。

1年生は「くだものなんだ」他2冊、2年生は「おともだち たべちゃった」他2冊、3年生は「としょかんライオン」、4年生は「ポリぶくろ、1まいすてた」、5年生は「でんせつのきょうだい あんまんをはこべ」、6年生は「まさ夢いちじく」を読んでいただきました。

らこんての皆様ありがとうございました。

## 令和2年度とちぎっ子学習状況調査（4・5年生）7/15（水）

子供たちの学力や学習の状況を把握・分析して、一人一人の課題を明らかにするとともに、本校における学習指導の検証改善サイクルの構築や運用に取り組むことを目的として本調査を実施しました。毎年4月中旬に実施していましたが、臨時休業のため実施が遅れていました。当日は、国語・算数・理科の3教科と質問紙調査を実施しました。

子供たちは、真剣な様子で問題を解いていました。



## 第1回避難訓練 7/16(木)



臨時休業等により実施を延期していた避難訓練を実施しました。地震による火災発生を想定して訓練を行い、集団として秩序ある行動や避難経路等を確認しました。全員緊張感を持って、真剣に取り組むことができました。

## クラブ活動

4、5、6年生によるクラブ活動が始まりました。今年度は、キンボール、卓球・バドミントン、家庭、創作の4つのクラブを開設しました。クラブ活動を通して、仲間作りや共通の興味・関心を高めながら、自主的に取り組む態度が身に付くよう協力して学習して欲しいと思います。



## 「オンラインゲームに関するアンケート」の結果について

7月初旬に実施しましたアンケートでは、ご多用の中ご協力頂きありがとうございました。回答から得られました情報等を精査し、今後の指導に役立てていきたいと思っております。ここではアンケートの結果について、主な点についてお知らせいたします。なお、オンラインゲーム等についてのご相談やご不明な点については学校にご連絡ください。

- 1 オンラインゲームをやっている児童の割合
  - ・1、2年生【33%】 ・3、4年生【60%】 ・5、6年生【57%】 ・全体【52%】
- 2 時間帯（多い回答を3つ）
  - ・平日1～2時間【22%】 ・平日2～3時間【20%】
  - ・平日1時間未満、3時間以上【11%】
- 3 課金の有無
  - ・あり【34%】（方法はプリペイドカード等、親が承諾しているものが全てでした。）
- 4 家族で話し合ったルール
  - ・時間、曜日を決める ・宿題などをやってから ・ダウンロードするものを親が把握
  - ・子どもが自分で課金しない ・トラブルの事例を話し合う ・親がパスワードを入力
  - ・通信相手と双方向で会話をなくしてやる ・知らない人との通信はしない
- 5 不安や危険を感じた点、心配な点
  - ・親が見ていないときに操作していないか ・顔の分からない人とのやりとりが心配
  - ・誤って課金しそうになったことがある ・親が子どものトラブルに対応できない
  - ・時間を守れない ・視力の低下 ・会話しながらのゲームはトラブルの元



### 【考察】

- 学年が上がるほどオンラインゲームにふれる機会が多い。ゲームをする上でのルールを親子間で話し合っている家庭が多い。保護者が実態把握をしている家庭が多い。
- 親の知らないところでの課金は見られない。親からのプレゼントや自分の小遣いでプリペイドカードを購入した上で課金している。

### 【課題と思われる点】

- 一部、のめり込みすぎて長時間のゲームをしている児童がいる。深夜に一人でやったことがある児童もいる。
- オンラインゲーム中の会話がトラブルの原因となることを理解していない児童がいる。