

下校時刻一覧

登校時間は、8時5分から8時15分です。

		1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生
1	月	★	★	○	○	○	○
2	火	13:40	13:40	13:40	14:55	14:55	14:55
3	水	★	★	★	★	★	★
4	木	★	★	○	○	○	○
5	金	★	○	○	○	○	○
8	月	★	★	○	○	○	○
9	火	13:40	13:40	13:40	13:40	14:55	14:55
10	水	★	★	★	★	★	★
12	金	★	○	○	○	○	○
15	月	★	★	★	★	★	★
16	火	★	★	★	★	★	★
17	水	★	★	★	★	★	★
18	木	★	★	★	★	★	★
19	金	★	★	★	★	★	★
22	月	★	★	★	★	★	★
24	水	★	★	★	★	★	★
25	木	★	★	★	★	★	★
26	金	★	★	★	★	★	★

連絡用のメールアドレスです。 ky-ekodaes@city.yokohama.jp

緊急事態宣言を受けて

感染症予防対策を年度当初からとっていますが、緊急事態宣言を受け、次のことを追加してまいります。

音楽の合唱の練習、管楽器（リコーダー、鍵盤ハーモニカなど）の練習は行いません。体育での時間走、密になりやすい運動は行いません。理科の実験で、グループで行うものは、グループで行うのではなく、1人1実験で行うか、映像等を利用しての学習に置き換えてまいります。

通常の日程の日の下校完了時刻と、その下校完了時刻を表す印

	5校時	6校時
給食当番	14:05	14:50
掃除当番		★
キッズ会議出席	14:30	15:05

その週のお子様の当番については、学年や学級から配付されるプリントでご確認ください。

書初め

年の初めの行事として毎年行っている「書初め」。今年も、それぞれの学年で、書初めに挑みました。一筆ごとに、気持ちを込めて、書きました。例年なら、書き上げた作品を保護者の皆様にもご覧いただくのですが、今回の緊急事態宣言を受け、残念ながら、参観はなしとしました。ご承知おきください。



学校だより 2月

www.edu.city.yokohama.lg.jp/school/es/ekoda/



令和3年1月22日

荏子田小学校

月	火	水	木	金	土	日
1	2 クラブ カウンセラー来校 午前	3 学校保健委員会	4	5	6	7
8 リーダー会議	9 委員会活動 カウンセラー来校 午後	10 出前授業 4年	11 建国記念の日	12 フレンドチームあ りがとうの会	13	14
15 児童朝会 避難訓練	16 オンライン授業参 観 1・2年 学年懇談会 4年	17 オンライン授業参 観 3・4年・まな び エコダキッズ会議	18 オンライン授業参 観 5・6年 学年懇談会 2年	19 学年懇談会 1年 カウンセラー来校 午前	20	21
22 学年懇談会 3年	23 天皇誕生日	24	25 学年懇談会 5年 まなび	26 学年懇談会 6年	27	28

3月の主な予定

4日 (木)	2年校外学習	12日 (金)	個人面談
9日 (火)	個人面談	15日 (月)	個人面談
10日 (水)	個人面談	16日 (火)	個人面談 給食終了
11日 (木)	個人面談	17日 (水)	2年校外学習予備日
		23日 (火)	卒業証書授与式
		26日 (金)	修了式・離任式

来年度の日課表について

今年度1年間、午前5時間の日課表で進めてまいりました。実施していく中で、どの時間も45分授業で進めることが望ましい形であると考え、日課表を変更することにいたしました。日課表自体は、来月お知らせいたしますが、先に、登校時間の変更をお知らせいたします。現在開門が8時5分で、1時間目の開始が8時30分となっています。来年度は、開門時間が7時55分、1時間目の開始時間が8時15分となります。これまでより、登校時間が10分程度早くなります。ご承知おきください。

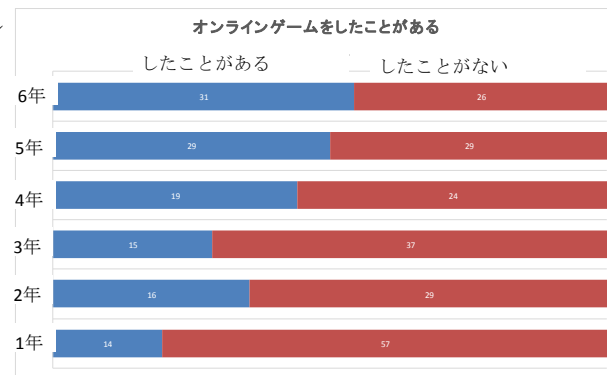
オンラインゲームについて調査してみました。

今、ネットワークゲームが話題になっています。今までもテレビゲームについては、様々なことが問題視されてきました。ネットワークゲームになることで、さらにいくつかの点が懸念されます。

一点目は、ネットワークにつながっていることです。様々な人が出入りする中で、必ずしも知っている人とだけ、ゲームをするとは限らないことが、懸念されます。見知らぬ人と接することもゲームの楽しさなのですが、心配な点もあります。

二点目は、課金です。スタンドアロンで使用していた時にはなかった心配です。しかし、オンラインゲームの収益の大部分は課金によるものだとされます。子どもたちはゲームを円滑に進めるために課金することを望むようになるのではないかと心配になります。

今回の調査では、オンラインゲームがどの程度子どもたちの中で普及しているのか。学年ごとにどのような変化を見せるのか。課金やアカウント管理についても知りたいと考え、調査を実施しました。



1. 「オンラインゲームをしているか」

学年段階を追うごとに、オンラインゲームをするという回答が増えています。特に、4年生以降は、その割合が増え、5年生でほぼ半数、6年生になると半数以上がオンラインゲームをしていることが分かりました。

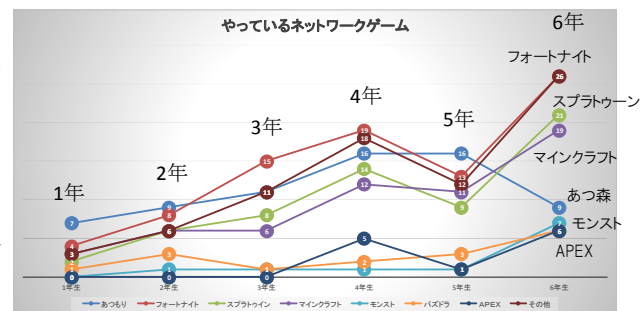
2. 「オンラインゲームに使っている機器」

いずれの学年でもスイッチを利用してネットワークゲームに参加していることが分かります。特に3年生までは、かなりの数がスイッチを利用しています。高学年になるにつれて、スマホやタブレットを利用して、オンラインゲームをしていることが分かりました。特に、スマホやタブレットなど、通信に特化した形での利用が増えてくるのが、分かります。それだけ、4年生以上の子どもたちは、自分自身のスマホやタブレットを所有するようになり、それを利用してのネットワークゲームへの参加が多くなっていく傾向がみられます。

ただ、低学年では、スイッチの利用もネットワークゲームへの使用比率は低く、高学年になるにつれ、その数は増えています。スイッチのネットワーク機能が、実際には、多くの場合利用されていることはなく、基本的には、ゲーム単体としての利用の方が多いことが理解できます。

3. 「やっているゲームは何か」

グラフを見ると、低学年では、ネットワークゲームをしている比率が高いのは、「あつまれどうぶつの森」です。このゲームの割合は、どの学年でも一定数の子どもがやっていることが分かりました。とくに、低学年では、ネットワークゲームに参加している子どもの多くが「あつまれどうぶつの森」をやっています。中学年以降になると、「フォートナイト」をやっている子どもが多くなっています。「フォートナイト」は、学年が上がるにつれてやっている子どもが多くなる傾向があります。これは、「スプラトゥーン」でも、見られる傾向です。「スプラトゥーン」も、「フォートナイト」同様に、学年が上がるにつれてやっている子どもが増えていきます。同様の傾向は、「マイクラフト」でも見られます。これらのゲームは、ネット上で、協力関係をもって進めるという特徴があります。



4. 「やっている頻度」

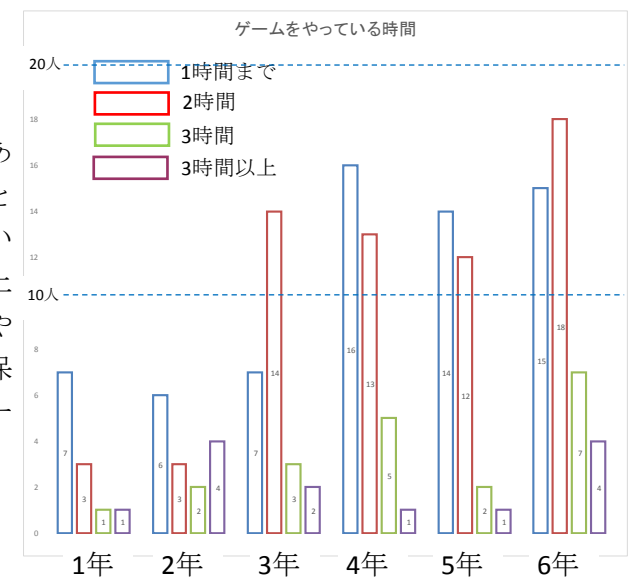
オンラインゲームを毎日するという子どもの数は、学年が上がるにつれて増えてきます。毎日やっている子どもは、学年が上がるにつれて増えていく傾向がみられます。週に2, 3回という子どもは、中学年から高学年にかけて一定数いますが、増加する傾向はみられません。週に回数制限がある子どもも一定数いるのではないかと考えることができます。週に1回、月に数回という子どももいますが、それほど学年ごとに違いはありません。「やりたい」という比較的強い欲求がある子どもの数が、全体の半数以下である可能性が高いと考えられます。

5. 「子どもたちはいつゲームをやるのか。」

圧倒的に多かったのは、「下校後」です。夕食が終わった後にゲームをする子どもは、合わせても多くはありません。ネットワークゲームの特徴は、友達と一緒にゲームをすることができるということです。下校後に待ち合わせてネットワークゲームをする傾向が強いと考えることができます。時間的に制約がある夕食後は、ネットワークゲームを特定の友達同士ですることは難しく、限定された子どもだけがその時間帯にネットワークゲームをやっているということになるのだと考えることができます。

6. 「ゲームをやっている時間は？」

1回にやっている時間は、どの学年でも、1時間という制限があるという回答が多くありました。一方2時間まではやっているという子どもの数は中学年以降多くなってきます。2時間までという回答も、中学年になるととても多くなっています。3時間以上という回答が少なくなるのは、かなり家庭での約束やゲーム機やスマホの設定がしっかりとされているからだと考えられます。保護者のコントロールがしっかりと効いていることが、ネットワークゲームに関しては、はっきりしたと思います。



7. 「課金をしていますか」

課金に関しては、6年生と4年生で20人以上がが課金をした経験を持っていることが分かりました。課金は、ゲームを有効に進めたいという気持ちの表れでもありますが、いろいろなトラブルの原因でもあります。課金方法は、コンビニカードと親のクレジットカードという回答が大半でした。

8. 「アカウント」

ゲーム機やスマホの設定をする際にアカウントが必要ですが、アカウント自体を自分で管理しているのか、保護者が管理しているのかは、様々な点で影響してきます。保護者のアカウントであれば、制限を設定することができます。一方、アカウントとパスワードを自分で管理することで、様々な設定を変更することができるようになります。6年生だけが、自分のアカウントを持っている割合が高かったことが気になります。

現代社会において、ネットワークを利用しないことは難しいと思います。よりよいネットワークの利用ができるように、学校でも子どもたちと一緒に考えていかなければならないと思います。ご家庭でも、子どもたちと、どのようにネットワークを利用したらよいか、話し合っただけであればと思います。