

きらきらひかる 中和っこ



心の目としなやかな感性 ～見えぬものでもあるんだよ～

ちってすがれたたんぽぽの、かわらのすきに、だまって、
春のくるまでかくれてる、 つよいその根はめにみえぬ。
見えぬけれどもあるんだよ、 見えぬものでもあるんだよ。 (金子 みずゝ 作『星とたんぽぽ』)



詩「私と小鳥とすずと」で著名な童謡詩人金子みずゝ。平易な、そして短い言葉で深い真理をさりげなく綴った詩の数々は、没後90年が過ぎてなお鮮やかです。冬枯れの野原にひっそりと、生きているたんぽぽのたくましい根を見ようとする心の目としなやかな感性を、私たちも持ちたいと思いますし、子どもたちにも持ってほしいと願います。見えないけれどもそこにあるものをしっかり見つめながら。

人間関係づくりは「急がば回れ」

本年度もあと2ヶ月、これまでを振り返ると、中和小児童は落ち着いた態度で生活し、学習に運動に意欲的に取り組んでいます。友だち関係もよく、親和的です。そんな「中和っこ」でも友だち同士の小さなトラブルは日々の中で起こってきます。



「〇〇さんにいやなことを言われた」「〇〇さんにたたかれた」「〇〇さんににらまれた(無視された)」等は多く相談を受ける事例です。しかし、お互いのすれ違いから起きていることが少なくないようです。「本当はこういうつもりで言ったのだけれども、うまく伝わらなかった。スキンシップのつもりで出した手に入ってしまった。他のことをぼんやり考えていたので、呼びかけに答えるタイミングが遅れてしまった。」等々、双方の言い分をていねいに聞き、付き合わせてみると双方が納得して解決できるケースがほとんどです。

そこは子どもですので、あたたかく受け止めてくれるお家の方には「〇〇さんに▲▲された」と甘えて、あるいは感情的に、話すことがあるかもしれません。お家の人にじっくり聞いてもらっただけで子どもは安心するものです。ていねいに話を聞きながら、子どもの真意をくみとってやってほしいと思います。

(気になったことや心配なことはもちろんすぐに学校にご相談下さい)

コミュニケーションの力を伸ばすためには、コミュニケーションをとおして微妙な距離感(間合い)を学ぶことが必要です。そのあたりを首藤 久義 氏(千葉大学教育学部名誉教授)が明快に述べています。

コミュニケーションにおける「間合い感覚」 千葉大学名誉教授 首藤 久義

言葉のやりとりは、相手との絶妙な間合いによるところが多く、それを支えるものは、絶妙な感覚なのだと思う。コミュニケーションにおける相手との「間合い感覚」は、相手との言葉のやり取り経験から皮膚感覚のようなものをとおして得られるのではないだろうか。その経験には、失敗経験や成功経験が含まれていて、失敗や成功あるいはその中間の様々な段階の経験を重ねる中で、得られるものが、コミュニケーション、あるいは、言葉のやり取りにおける「間合い感覚」なのではないだろうか。この間合い感覚は生活や遊びの中で、相手との言葉のやり取りを経験することとおして、自分の感覚を養っていくしかないものだと思う。

この間合い感覚を養うためには、失敗を恐れず挑戦することや、リスクを冒して冒険する経験を重ねることが大事なのだと思う。それが、コミュニケーションにおける相手との間合い感覚を養う唯一の方法であり、遠回りに見えて、もっとも近い近道なのではないかと思う。

子どもの学びはまさに「急がば回れ」。小さな失敗が次の大きな成功につながります。

人と関わり、積極的につながっていこうとする意欲を支えていきたいものです。失敗からこそ多く学ぶことがあります。温かく励ましながら、次の一步を踏み出す子どもの肩を押してあげたいと考えます。

小学生の視力低下とゲーム ～特集 ゲームと子ども その3～

今回は近年顕著となっている子どもの視力低下の問題を取り上げます。

文部科学省は2019年12月20日、2019年度（令和元年度）学校保健統計調査（速報値）の結果概要を公表しました。裸眼視力が1.0未満の割合は、小学生が34.57%、中学生が57.47%、高校生が67.64%と、いずれも過去最多となりました。（下表1、2参照 数値は前年度の値）

実に小学生の3人に1人以上が裸眼視力1.0未満になります。下表2からは特に0.3未満の小学生の割合が40年で約4倍になり、大幅に増加していることがわかります。



表1 裸眼視力1.0未満の小学生の割合（%）

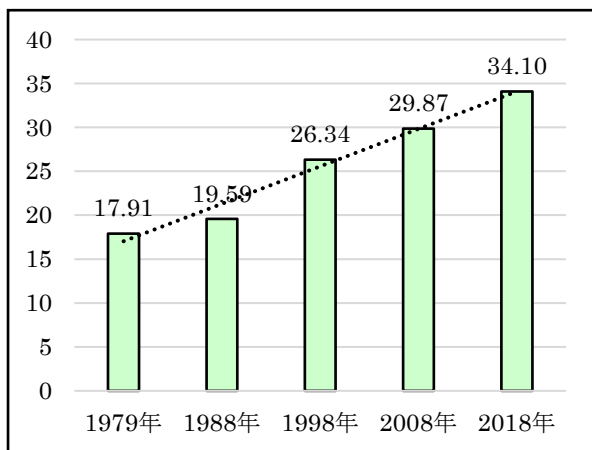
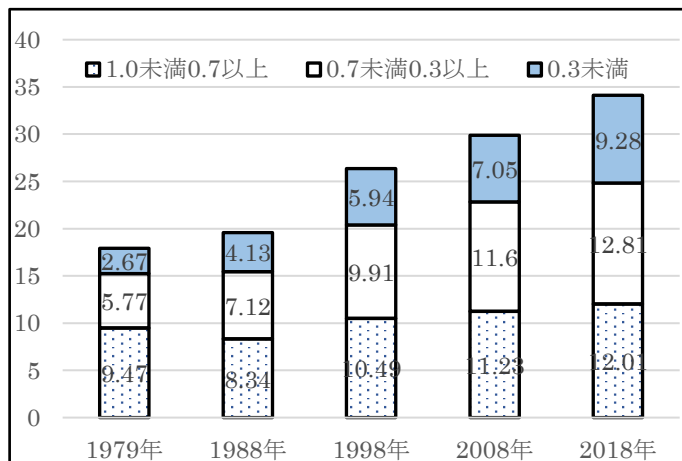


表2 裸眼視力1.0未満小学生の視力の分布内訳（%）



ファミコンが発売されたのが1983年。ゲームボーイ普及のきっかけとなった「ポケットモンスター」が発売されたのが1996年。子どもの視力低下にゲームの普及が関係していると考えるのは自然なことのようには思います。しかし、眼科医によると意外なことに、ゲームと視力低下の関係を明確に示す科学的な裏付けはまだ得られていないというのです。テレビゲームについてははっきりしていることは、長時間遊ぶと眼精疲労（疲れ目）をおこすということです。矯正視力（レンズを使って一番よく出る視力）のほうはそれほど下がらないのですが、少し近視がある場合の裸眼視力の低下はかなり大きいことがあるそうです。

また、ゲームの普及によって子ども達のライフスタイルが変わりました。外遊びが大きく減りました。外で遊ばないと、必然的に遠くを眺める機会がなくなり、近くばかりを見ることになります。結果、目の調整機能が弱まり視力が落ちます。他にも睡眠時間の短化など多様な原因が子どもの視力低下を招いているようです。

家庭でお子さんと保護者の皆様がいっしょに学ぶための資料『ゲームの安心・安全ブック』（株）ガホーオンラインエンターテインメント 監修）を本日（1月27日）配付します。家庭でゲームなどの使用ルールを話し合っただけなら幸いです。

ちゅうわしょうダイアリー

中和小歳時記 ～1月②～

1月20日（月）長縄練習
縦割りグループで縄跳び練習



2月7日の縄跳び大会に向けてがんばります。

1月22日（水）5年生 家庭科
初めてのミシンと格闘



一つ一つ確かめながら作業をします。

1月22日（水）4年生 理科
楽しい実験 ～水のふっとう～



「あれ？96℃のまま水温が上がらないぞ。」