

京都大徳寺 座禅体験



2022.11.7-8 6年生修学旅行



発行所
常磐南小学校
電話 46-2005
FAX 46-2048
— 第29号 —
2022.11.30

自主トレ人生

やればできる 必ずできる
何事もまずやってみる
うまくいくまでやってみる
それでもうまくいかなければ
考えてみる

あきらめずに考えていると 寝ている間にも
ふとよい考えがわいてくることもある
それでもうまくいかなければ 親や先生に聞いてみる
あきらめなければ 必ずできる

★「大徳寺の教え」から



1978年。世間をアツと言わせたすごいゲームが登場した。インベーダーゲームだ。浪人生だというのに、私の心はその魅力にすっかり奪われた。予備校の行き帰り、喫茶店に立ち寄っては、百円玉を積み上げた。

そのまま東京の大学へ進学した私は、深夜、ゲームセンターに足を運んだ。大都会は新型ゲームが次々登場する。すでにインベーダーゲームは10円。私は着実に腕を上げた。

2022.11.30

ゲーム

＊我が家のルールが転ばぬ先の杖に…

校長 都筑 祐一

あれから40数年が過ぎた。今や、大人も子どもも、オンラインゲームを楽しむ時代になった。夜な夜な友達とゲームで戦い、言葉を交わす。やり出したら止まらない。そんな気持ちは十分理解できる。やっぱりゲームは楽しいのだ。

今年4月に行った全国学力・学習調査にこんな問いがあった。

『月曜から金曜で、1日当たり何時間テレビゲームをしますか。(スマホ、ゲーム機含む)』

＊現6年生対象の調査

結果はこうだ。

- ・4時間以上…4%
- ・4〜3時間…29%
- ・3〜2時間…29%
- ・2〜1時間…33%
- ・1時間未満…4%
- ・全くしない0%

私の勝手な物差しは、1日2時間がデッドライン。それを超える子どもが62%。愛知県平均は54%、全国は50%。明らかに本校の子どもたちはゲームと向き合う時間が長いということになる。

わかりきったことだが、ゲームに費やす時間は、他の何かの時間を奪うことになる。その奪っているものが何か。家族との団らんであったり、家庭学習であったり。もしかすると睡眠時間かもしれない。

以前勤めた中学校に、度を過ぎたゲーム依存に陥り、自分の部屋から出ることすらできなくなった生徒がいた。彼は3年かかって、地獄のような生活から抜け出した。その時、語った彼の一言が忘れられない。「もうゲームに飽きた」

ゲーム依存に陥ると、周りのアドバイスを聞かなくなる。注意をすれば暴言、取り上げれば暴力。末期的な状況へと突き進む。

私は新たな楽しみを得て、ゲームと距離を置くようになった。果たして62%の子どもたちはどうか。

転ばぬ先の杖。それが何なのか。私たち大人が考える必要がある。

