

飯能西中だより



天覧山 5月号

飯能市立飯能西中学校
学校だより
令和5年度 第2-1号
令和5年5月10日発行

<校訓> 誠・和・進 <学校教育目標> 自立 共生

<目指す学校像> 心のよりどころとなる世界に誇れる学校

一人ひとりが大切にされていることが実感でき家に帰った時に元気よくたいていと言え学校でありたい
飯能西中学校スクールアイデンティティー

コロナ禍での教訓を考える

校長 中村 公一

連休を終えて新緑が鮮やかな季節となってきました。これから梅雨入りまでのわずかな期間は一年の中で最も爽やかな時期といえるでしょう。新学期が始まってから続いてきた緊張が和らぐのと同時に、なんとなくやる気が出てこない5月病になりやすいのもこの時期ですから、まずは規則正しい生活を心がけ、夜更かししたり朝起きる時間が遅くならないよう心がけたいものです。

さて、今週から新型コロナウイルス感染症の感染症法上の扱いが2類から5類に引き下げられました。これにより濃厚接触者の外出自粛が求められなくなるのと同時に、感染対策についても個人の判断に委ねられることとなります。報道によると最近になってまた新型コロナウイルスへの感染者数が増える傾向にあるようで、連休中の人流の影響も考え第9波がやってくることを心配する声もあります。しかしこれからは感染者数は全数把握から定点把握になるので、日々の感染者、重症者、死亡者の数がこれまでのように毎日報道されることはなくなります。ですから感染予防についてはこれまで以上に私たち一人一人の心構えが重要なフェーズになると言えるでしょう。

ところで、コロナ禍の3年間で社会が大きく変化したことの一つにデジタル化が進んだことが挙げられます。特に保健所では扱わなければならない業務量はその処理能力をオーバーしてしまい、デジタル化による業務の効率化を急がざるを得なくなってしまいました。また、世界的に見てもデジタル化に出遅れていた日本の学校も同様で、従来のような黒板などを使って説明する対面式の授業だけでは、今回のコロナ禍における行動制限下では十分な教育活動を行うことが出来ませんでした。いち早くリモート授業に切り替えて柔軟な教育活動を行うことができていた欧米諸国との違いが露呈し、我が国の教育水準について大きな疑問符がつけられることとなってしまいました。そのおかげでこれまで遅々としていた一人一台端末を導入する GIGA スクール構想が一気に進むことになったのはみなさんもよくご存じの通りですが、一方においては急速なデジタル化の流れに、利用する生徒の心構えや環境の整備が追いついていないことが懸念されています。コロナ禍の影響で家に籠ってICT端末に向かう時間が増えたせいか、ゲーム行動症になってしまい治療が必要な若者が十代を中心に増えているそうですし、SNSに不適切な動画を載せたためにそれが拡散し、多くの人に多大な迷惑をかけたたり、損害を与えるばかりか、本人の身元も特定され、その生徒が通う学校などにも苦情が殺到するなど、社会的にも経済的にも計り知れない損失を伴った事件が相次いでいます。ネット上に情報を載せるということは、自分のプロフィールもあわせて全世界に公開することと同じ事であり、そこで生じた問題は経済的な損失も含めて自分が引き受けなければならなくなるという基本的なことを理解しないまま、娯楽の道具として安易に使ってしまっているという背景があります。学校でもそういったことについては機会あるごとに指導していますが、生徒自身に自分事として捉えてもらえていないのが実状だと言えるでしょう。いざ事が起ると場合によっては多額の賠償請求が発生し単なる悪ふざけでは済みません。一家の運命が変わってしまうと言っても過言ではないでしょう。学校での指導にあわせてご家庭でもご指導くださいますようお願いいたします。尚、先日の学校朝会ではゲーム行動症のことについて生徒にお話ししました。「脳トレ」の開発で有名な川島隆太氏の最近の研究では、ネット使用の習慣がない子供の脳皮質と脳白質は順調に大きくなっているのに対して、ほぼ毎日使うこどもの増加がほとんどゼロだったという大変衝撃的な内容です。脳の発達をスマホが阻害する恐れがあることも忘れてはならないと思います。

校長講話から

今月の学校朝会は、私が着任して以来初めて、全校生徒を体育館に集めて行った朝会でした。最初にゲーム行動症（ゲーム障害）の事について話したあと、講話として私がこれまでに話ししてきたことのおさらいをしました。2・3年生にとっては何回か聞いた事のある話ですが、1年生にとっては初めてのこともあります。せっかく全員が集まりましたので、私からみなさんに常々お願いしていることを、スライドを使って改めてお話しすることにしました。この学校だよりの表題の枠の中には、目指す学校像やスクールアイデンティティーを書いています。それを実現するためにも必要なことだと考えていることです。今回お話ししたのは右に示したようにどれも小学生のころから言われているような基本的なものばかりです。けれどもこれまでなんとなく聞き流してきたこともあるのではないのでしょうか。年齢に関係なく大切なことです。

自分から進んで行動する
みんなと力を合わせる
頭と心で深く考える
主体的・対話的で深い学び

みなさんが 未来を生きぬくのに必要な力です

校長講話から

掃除で身につく
優しさと気づく力
そうじで身につく
やさしさときづくちから

20分くらい我慢できないひとは
人に優しくできるはずがないのです
汚れやごみが見つけれないひとは
勉強で気が付くことができないのです

校長講話から

出会ったらまず挨拶
相手を見て
相手に聞こえる声で
会釈して

あいさつは 人のコミュニケーションのなかで
一番最初に 交わす言葉です。
大切にしなければいけません。

校長講話から

話は 目で聞く
体で聞く 心で聞く
はなしは めでよく
からだできく ころできく

賢(かしこ)くなるためには考えながら
聞く力が必要です
横を向いたり 下を向いたり しては
話を聞いているとはいえません。

校長講話から

掃除は心磨き
そうじは ころ みがき

心は 取り出して 磨(みが)くことができないので
目の前にあるものを ひたすらきれいにします。
そうすれば やがて心がきれいになってきます。
おしゃべりしながら掃除しているようでは
一生懸命(いっしょうけんめい)とはいえません。

校長講話から

聞き上手になろう
ききじょうずになろう

相手の目をみて聞く
わかったこと はうなづきながら 聞く
最後に いい質問 ができる

校長講話から

ゲーム行動症予防のために

ゲーム行動症とは、ゲームをやめられず、高額な課金、暴言暴力、不登校などの症状をともなうもので、2019年に世界保健機関（WHO）の国際的な疾病リストに加えられた精神疾患です。神奈川県横須賀の久里浜医療センターは全国でも有数の治療拠点ですが年間で約2500人の患者が訪れるそうです。低年齢化が進んでおり、この3年間で小学生の患者も増えているようです。中には学校が用意した端末でゲーム依存になってしまったケースもあるそうです。デジタル化が進んだこれからの社会ではスマホやタブレット、PCなどのデジタル機器を使いこなす力も必要とされるでしょうが、だからといってゲーム依存やネット依存をしょうがないことと割り切って考えることは出来ません。以前、校長講話で、ある外資系会社の人事部の人が言っていたことをお話ししたのですが覚えていますでしょうか。「・・・はたして日本の高校生や大学生の中で PYTHON（パイソン）などで端末を使いこなせる人がどのくらいいるでしょう。ほとんどの人がゲームや動画視聴にしか使っていないように思えるのです・・・」と彼が話したことは私たちが暮らす日本の社会への問題提起だと思ふのです。スマホやタブレットなどデジタル機器の使い方をもう一度よく考えてみてはどうでしょうか。

生徒の皆さんへ

○ 5月の主な行事予定 ○

11日（木）4時間授業	22日（月）振替休業日
13日（土）通信陸上 テスト前活動停止期間	23日（火）教育相談期間（30日まで）
14日（日）通信陸上	5時間授業で放課後教育相談を行います。
17日（水）埼玉県学力学習状況調査、登校指導	27日（土）飯能ツーデーマーチ（ボランティア）
18日（木）中間テスト、下校指導、給食なし	英語検定
19日（金）中間テスト、給食あり	28日（日）飯能ツーデーマーチ（ボランティア）
20日（土）学校公開日、弁当持参 保護者会、制服リサイクル	31日（水）生徒総会