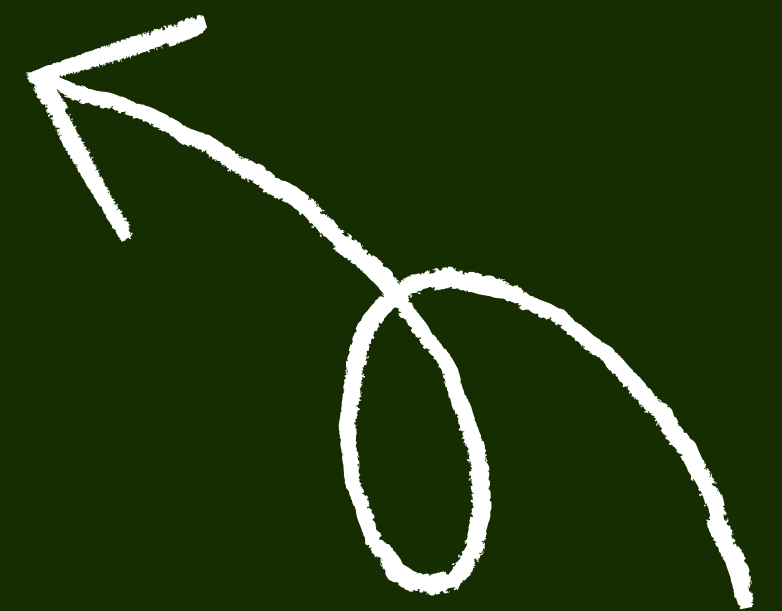
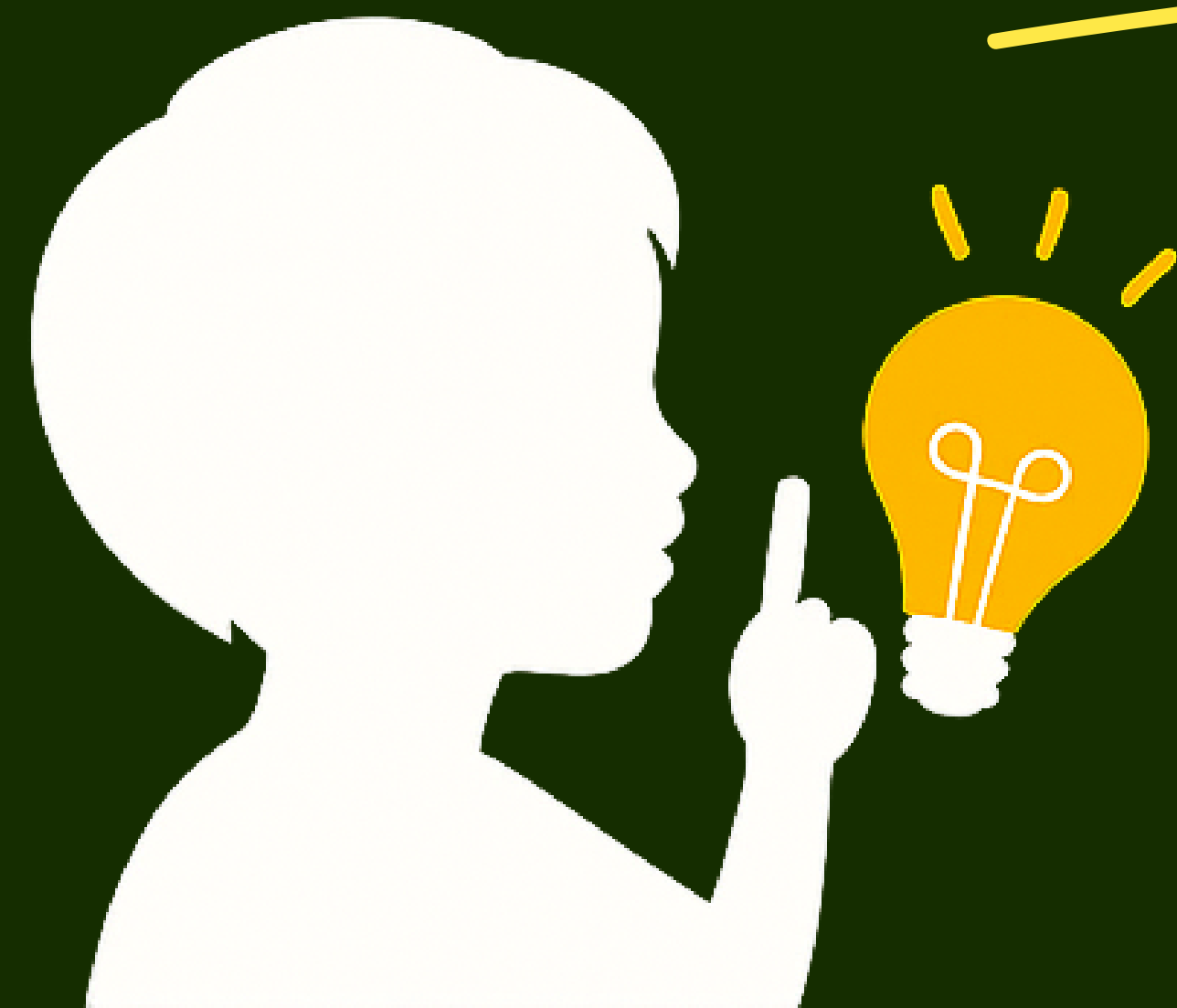


予算化を!

子ども意見を

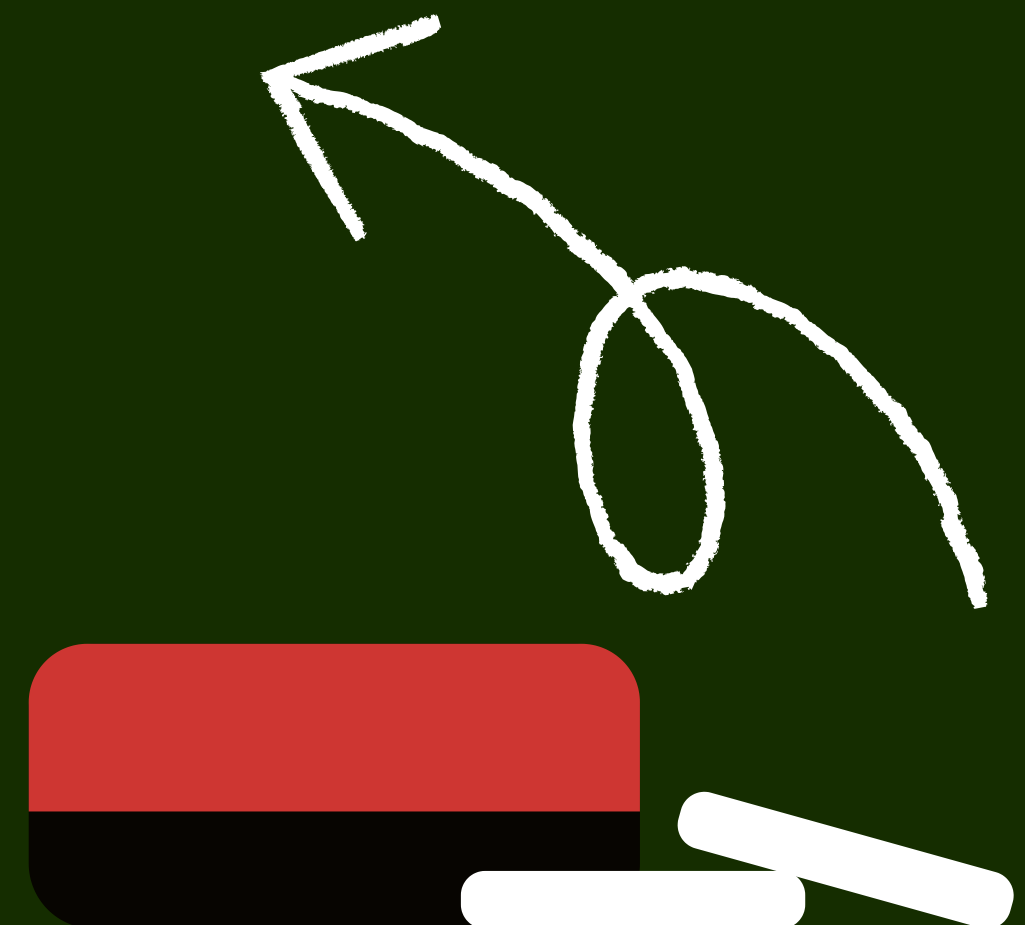
反映させる仕組み



＼義務から学びへ／

宿題を、もっと自由に。

もっと柔軟に。



考え方・転換概要

岐阜小学校「家庭学習」の考え方

岐阜小学校では「社会の急激な変化を乗り越え未来を切り開いていく力」が求められる今、子どもたちには、その学力基盤として「自ら進んで学ぶ力」を育成することが大切だと考えました。これは学校の授業だけでなく、家庭での学習においても培いたい力です。

家庭で時間を決めて、自分から学習することが当たり前になることで、学習効果の向上と、学びに向かう姿勢を育まれます。苦手なところや、分からないところを中心に復習することで、基礎学力の定着が図られます。次の授業の予習をすることで、学習意欲や自信が高まる効果があります。

自分自身で課題をもって取り組むことで、目的に合った「学び方」の向上や各教科の見方や考え方の広がりや深まりをもたらし、一人一人の可能性を広げることにつながられます。

そこで、家庭での学習については、令和4年度からは「やらされている」と思いがちな「宿題」という言葉は用いないようにし、「家庭学習」と呼んでいくことにしたいと思います。また、学年ごとに「家庭学習」を例示しながらもできるだけ画一的な（一律の）課題を出すことは避け、児童一人一人が自分のためになる学習に取り組むようにしたいと思います。

「家庭学習」の主体は、あくまでも家庭（児童本人・保護者）となります。学校では、家で勉強していないこと（宿題忘れ）を叱ったり咎めたりすることをなくし、児童理解の一環として、家庭での学習習慣や学習内容を認め励ますようにしていきます。そして、今まで提出された「宿題」点検に目を向けていた時間を、子ども一人一人に寄り添い向き合う時間へと転換します。

大胆な変化だと感じられるかもしれませんが、本来の役割を整理した上で「児童の成長最優先」で考えたことと、ご理解ご協力を賜りますようよろしくお願いいたします。

3 様々な体験・練習 + 言語化（対話や記録等）

勉強というと、机に向かって行う「座学」をイメージしがちですが、岐阜小学校の考える「家庭学習」は、それに限ったものではありません。教科・領域のいろいろな授業に関する内容から、個人的な興味・関心による内容、夢や目標に繋がる内容などを、考えてみたいものです。しかし「活動あって学びなし」という言葉を耳にすることがあるように、「単なる体験」で終わってしまえば「家庭学習」と呼ぶには、物足りないものになってしまいます。体験活動に家族や友達との「対話」や「感じたこと、分かったこと、考えたこと」を文章（メモ程度でOK）に記録するなど、言語化することで“学び”へと発展していくものと思います。自分に必要なもの、自分に相応しいこと、自分らしい「家庭学習」を、創意工夫して行っていけるようにすることこそが「自ら進んで学ぶ力」の育成に結びついていくと思います。



Ex.

- ・ 生活科の授業で習ったこと（自然見つけ、栽培や飼育等）の実践
- ・ 家庭科の授業で習ったこと（裁縫、調理、買い物等）の家庭での実践
- ・ 音楽科の授業で習った実技（歌・鍵盤ハーモニカ・リコーダー等）の練習
- ・ 図画工作科の授業で習った実技（絵画や工作等の造形）の復習や発展
- ・ 体育科の授業で習った実技（縄跳びや一輪車等の用具を使った運動、マットや鉄棒等の器械運動、走・跳・投の運動、家族や友達とのボール運動、リズムダンスなど）の練習
- ・ 季節を見つけたり感じたりする自然観察や体験活動
- ・ 社会で起きた出来事についてのディスカッションや調査
- ・ 親子で、同じ本を読んだり、同じ映像を見たりしての感想交流
- ・ 地域にある商店、施設、官庁、寺院、神社等へのお出かけ
- ・ 地域の人々へのインタビュー活動
- ・ 地域行事への参加



※ 「ふるさと教育」に力を入れている岐阜小学校の、校区には学習素材が山積しています。お子さん本人や各ご家庭で興味・関心をもったことには、進んで動いて“学び”に繋がれるとよいと思います。

また、各学年の実態に応じて「学校からの課題」を出すこともありますし、担任の作成した「音読カード」や「家庭学習カード」などの提出を求めることもあります。ご理解・ご協力の程、よろしくお願いいたします。

01

目標があるから、がんばれる。
自分で工夫するようになる。

しゅくだいやる気ペンは、宿題をがんばった分だけ、
どんどん”やる気パワー”が溜まります。
その”やる気パワー”が溜まった分だけ、アプリ内のすごろく
（「やる気の庭」といいます）のマスを進むことができます。



POINT

やる気の庭のゴールには、親子で相談して「ごほうび」を設定することができます。

子どもは、「ごほうび」がモチベーションとなり、自ら宿題に取り組む”やる気”がアップします。

やる気につながる「ごほうび」設定の仕組み

「ごほうび」を設定



アプリ内のすごろく（＝やる気の庭）の
「ゴール」に、お子さんと相談して決めた
「ごほうび」を設定します。

どうすれば「ごほうびに」たどり着くかを
子どもが自ら考えて行動します。



やる気の庭のマスを進むためには、宿題をやって溜まった
「やる気パワー」を、アプリ内のキャラクターに注ぐ必要があります。



目標設定があるから、自ら
がんばるパワーが湧いてきます。

02

「がんばり」が目に見えるから、
親子で頑張りを共有できます。

宿題をやっている時は、ペンの光の色が変化することで、子
ども自身で「がんばり度」が分かります。
アプリに”やる気パワー”を注いだ後は、保護者の方がその日
の日付に「花マル」をつけたり、あとからグラフで、宿題に
取り組んだ時間を確認することができます。



POINT

「がんばり」が目に見える光るペンで、子どもは楽しく宿題に取り組めます。

アプリでは子どものがんばりが後から確認でき、「えらいね！」「がんばったね！」の声掛けがしやすくなり、
子どもは褒められることで、更に”やる気”がアップします。

ペンとアプリで子どもの「がんばり」が見える化

子どもがペンで確認できる機能



机に向かうほど色に変化！
子ども自身が、自分のがんばりがひと目でわか
る！
リアルタイムで色が変わるから、「次の色に変わ
るまでやるぞ」と、やる気アップ！

アプリ内で保護者が確認できる機能



がんばった日には花マルをつけて記録すること
ができます。子どもの努力をチェックでき、
褒めて伸ばすクセがつきます。
花マルがたくさん溜まったら、お子さんと一緒
に振り返りに使うことも◎



日ごとの学習時間や集中の度合いをグラフで確
認できます。
しっかり机に向かっているかをペンが判定して
くれます。
※ここでいう「集中」とは、ペンを手に持って
勉強に向き合っている状態をいいます。

03

楽しいからもっとやりたくなる！
習慣化する！

しゅくだいやる気ペンは宿題をやった分だけ、やる気の庭で新しいアイテムがゲットでき、ひとつの庭をゴールすると次のステージへ進めます。
新しいアイテムがどんどん出てくる楽しみから、自然と続けることができ、宿題をやることが習慣化していきます。



POINT

アイテムは子どもが興味を持ちそうなモチーフを厳選。
豆知識も書かれてあり、子どもの興味・世界を広げるきっかけに。

やる気の庭の種類は20種類！アイテムは全部で200種類以上！きっとお子さんのお気に入りの庭があるはず。

やる気の庭で、楽しく宿題を習慣化

アイテムを集める楽しみ



例えば「ねこの庭」では、
いろんな種類の猫がアイテムとして出てきます。

箱庭を完成させる楽しみ

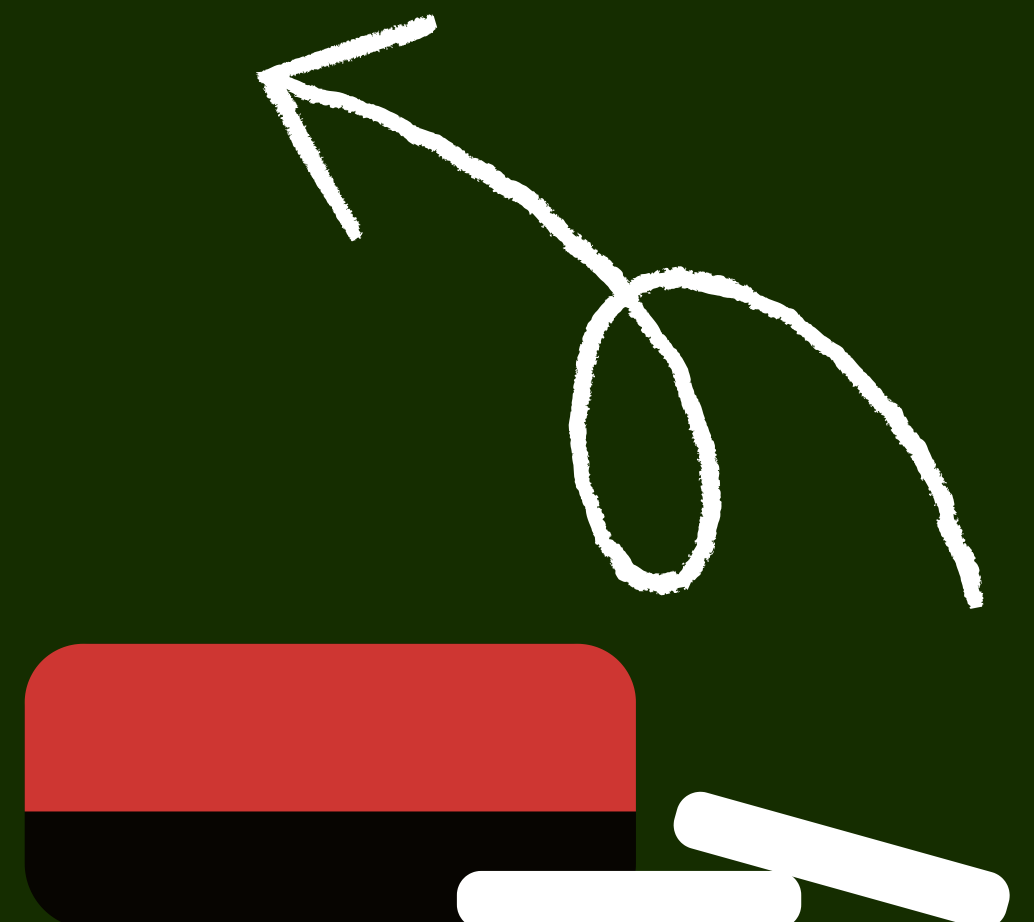


やる気パワーを溜めてやる気の庭のマスを進んでいきます。
色が違うマスにたどり着くと、アイテムがもらえます。
ステージ毎にもらえるアイテムは様々で、可愛いイラストと豆知識でお子さんの興味を引き出します。

やる気の庭をひとつゴールすると、殺風景だった箱庭が集めたアイテムで彩られます。いろんな種類の箱庭をつくって楽しむことができるため、次々と新しい庭を作りたくなります。

適切な使い方を

デジタル依存症対策 子どもたちの健康を守ろう



成績が落ちるだけじゃない！！

スマホ依存になってくると、

脳が変質

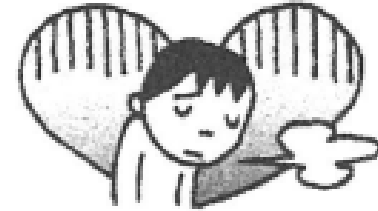
元に戻らなくなる!?

人間らしさを司る「前頭前野」が劣化

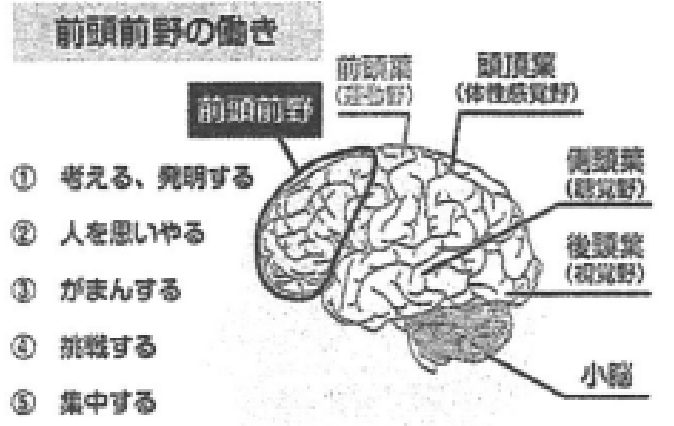
『考える』『発明する』『人を思いやる』『挑戦する』

『集中する』『がまんする』

そんなことをする力がなくなってしまう
自尊心も育ちにくなる



いったん劣化してしまうと、簡単には夢中になれるものが見つからなくなります。

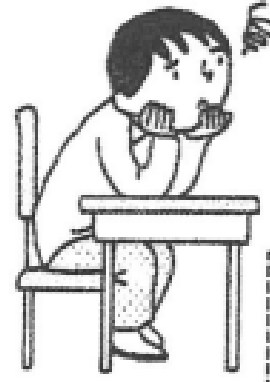


脳内物質「ドーパミン」が出なくなる

何かをして、できた、理解できた！ガッテン！の瞬間、
脳の中にドーパミンが分泌され、うれしい気持ち、楽しい気持ちになり、
もっとやろうという意欲につながります。



ところが、ゲームやスマホの強い刺激になれてしまうと、
少々の刺激（勉強してわかった）くらいでは、ドーパミンが出にくくなってしまいます。



勉強では楽しくなれないから、しぶしぶしかない

成績も伸びなくなる

仙台市で数万人の小中学生対象にされた
学力とスマホの関係についての調査は有名です

スマホ 4 時間すれば、学校以外で 2 時間勉強していても
勉強もスマホもしない子に成績が負けてしまう

ΣΣ(´Д`Ⅲ)

	平日学校以外で 2 時間以上勉強する	家庭は勉強しない (30 分以下)
スマホを ほとんど 使わない 160 分未満	75 点	64 点
スマホを 毎日 4 時間 以上使う	57 点	48 点

* 依存症にないやすさには、個人差がある

ゲームやアプリとの相性もあります。今まで大丈夫だったから、これからも大丈夫という保証は
ありません。歩き回ってモンスターを見つけるあのゲームに中高年がはまってしまい、
歩きスマホや運転中のスマホ操作で事故を起こしていたのは記憶に新しいところです。

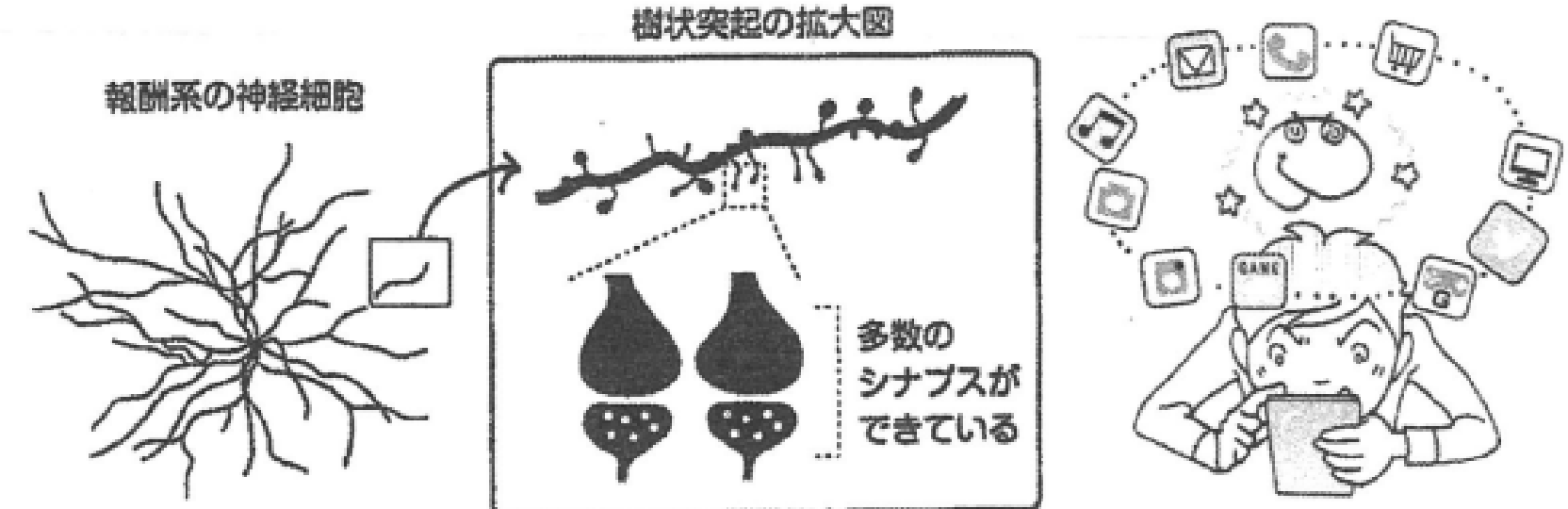
* 「つらいことをがまんする」能力と「楽しいことをがまんする」能力は 別物

大人でも積極的で好奇心が強い人ほど、現在の「つらいこと」をがまんできても、
「楽しいこと」のがまんには苦労します。子どもはもっと大変でしょう。



脳に「止まらない回路」ができてしまう

依存症に関連した脳の神経細胞を拡大して見てみると、依存症の人では
すごくたくさんのぶつぶつができています。
このぶつぶつをシナプス(神経同士のつなぎ目)と言います。

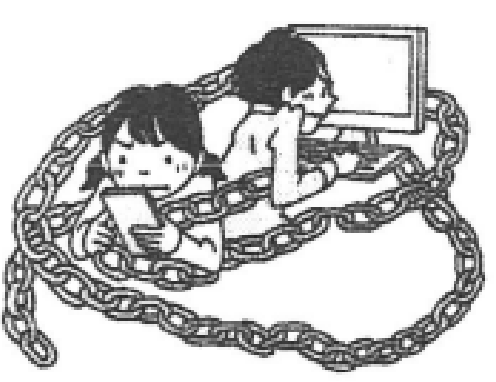


依存症の人には本来よりたくさんのシナプスができてしまいます。
この神経に刺激が加わると、すごくたくさんのシナプスから周りの神経に
電気信号が広がっていき、この広がりから強い欲求が起こると考えられています。
これを「止まらない回路」と呼び、この変化は死ぬまで治らないことが
動物実験で確かめられています。

前頭前野が劣化し、『がまんをする』力も弱くなるので、
よりゲームやスマホをやめられないようになっていきます。



失われてしまったセルフコントロール力は、回復しない!!



秦荘中学校でも、荒野行動とかいうゲームにグループで
はまってしまい、寝る間も惜しんで連日ゲームをしま
くって、学校生活に支障がでてきていた生徒がいます。
なかには「お父さんが、ゲームにはまってしまって、
大変やねん」と話す生徒もいます。

楽しいことをがまんするのは大変・・・この記事の筆者 礒村 Dr.も mixi にはまって
大変だったとか。単なる暇つぶしだったのに、気がいたら脳が劣化して取り返し
がつかなくなっていた・・・では悲しすぎますよね

子供の成長に対するスマホ・ゲームの危険性
＝ ドーパミン神経と前頭葉の荒廃

軽度 集中力・対人能力・意欲の低下 情緒不安定
愛着障害（発達障害に酷似）

中程度 引きこもり症候群
不登校 ニート 就労困難 うつ
適応障害など

最悪の場合 薬物依存と同レベルの脳の破壊
ネット遮断に腹を立て、家族を殺害
4日間連続してゲームに熱中し、肺梗塞で死亡した例も
ゲーム依存の子がネットカフェで死亡って報道ありましたね



家族や本人にできる
スマホ・ゲーム障害を予防するポイント

できるだけ与えるのを遅らせる（与えてしまったら終わり）

- ・脳に対するスマホ・ゲームの影響について勉強する
- ・周囲の親と連携する
- ・専門の講座を受ける（子どもとの話し合い方も学ぶことが重要）
- ・子どもとよく話し合う

与えてしまった後は・・・約束は必須 だが、破られるものと覚悟すること

- ・夜間はしない（神経の疲れをためない）
- ・直感を信じて、まずいと感じたら止める
- ・時々、数日以上デジタルデトックスする（さわらない）
特に約束が破られた場合は、必ずデトックスする



デジタル障害から子どもを守る子どもを守る諸国の対策

- 台湾 → 2歳以下の子どものスマホ・タブレットへの接触禁止
- 韓国
中国
ベトナム } → 国が、子どものネットへのアクセス制限を実施
- 韓国 → 夜間のネットへのアクセスを制限する：シャットダウン制度
12日間の脱ネットキャンプを全国で実施
- 日本（刈谷市など）→ 夜9時からのスマホ・ケータイ使用制限

アップルの創業者スティーブ・ジョブズをはじめ、IT企業の幹部が自分の子どもにはデジタルツールを与えていないという例は枚挙にいとまがありません。彼らは、デジタルツールの子どもに対する危険性をよくわかっていたのだと思います。

磯村 毅 名古屋大学医学部卒 依存心理学専門
なぜ依存する 依存でなにが起きる より

愛荘町でも、今年5月24日に教育委員会と町内の校園長会から
「平日のメディア使用を1時間以内にし、水曜日は【ノーマディアデー】にしよう」と呼びかけ文書が発行されています
一人ではできないことも、みんなで取り組めば可能です。子どもたちを守るために保護者みんなで手を取り合いましょう。

成長している子どもたちの体・心・脳へ与える テレビ・ゲーム・パソコン・スマートフォンなどの悪影響は・・・

<脳への影響>

- 「前頭前野」の働きが悪くなります。
 - ・ 考える、創造する、人と会話することが苦手になります。
 - ・ 物事に集中できなくなり、判断力もなくなります。
（現実とゲームやネットの世界との区別がなくなります。）
 - ・ おこりっぽくなったり、暴力的になったりします。

脳の「前頭前野」は、計画する・意欲・思いやり・マナー・創造するなど、人間らしさに関係する大切な働きがあります。運動や遊び、読書などをすることで前頭前野は活発に働きます。



<体への影響>

- 生活リズムがくずれると体調不良になります。
（興奮して眠れない→寝る時刻が遅くなる→十分な睡眠がとれない→朝、すっきり目覚めない→朝食が食べられない→元気がでない・ボーッとしてやる気がでない・・・悪循環に陥る）
- 長時間のテレビ視聴やゲーム等の使用で同じ姿勢を続けていると、筋肉が疲れて姿勢が悪くなります。
- 画面を見続けると目が疲れ、視力低下の原因になったり、まばたきが少なくなり、目が乾燥したりします。



<心への影響>

- バーチャルの世界と現実の世界との区別が付けにくくなります。
- イライラし、キレやすくなります。
- ゲームやネット以外のことが、楽しいと感じなくなります。
- ゲーム・スマートフォンの依存症になりやすくなります。



＼負担ゼロ／

学校説明会

保護者に届く広報を

