

3学期がスタートしました～始業式式辞～

生徒の皆さん、おはようございます。今日から3学期が始まりました。1・2年生は上級生への、3年生は次の進路へのステップとなる学期です。ところで、皆さんは2学期の終業式で校長先生が三つのお願いをしたことを覚えていますか。一つ目は、「3学期の始業式に全員元気に登校してください」とお願いしました。こうして、みんなの元気そうな顔を見て、校長先生の一つ目のお願いをかなえてくれたことをとてもうれしく思います。二つ目は、「年末年始に家の手伝いをしましょう」とお願いしました。家の手伝いをした仲間は、家の人から感謝され、爽快な気持ちになれたのではないのでしょうか。その感謝の声や爽快感が皆さんを成長させているはずです。最後のお願いは、「宿題をやり切ってください」でした。宿題をやり切っている仲間は、晴れ晴れとした気持ちで登校できたはずです。その気持ちが皆さんの自己肯定感を高めていることでしょう。また、3年生には冬休みの間に、志望校の過去問や予想問題にチャレンジするよう助言しました。みなさんが、やるべきことをして今日を迎えていると校長先生は信じています。

さて、話を変えます。皆さんの中には、お正月にテレビで、箱根駅伝を観戦した人がいるのではないのでしょうか。結果は、青山学院大学四連覇達成という劇的なものでした。青山学院大学陸上競技部は、原晋監督の選手の自主性を重んじる指導の下、選手が自ら目標を立て、主体的に厳しい練習に臨んでいます。他の大学の選手に比べ、青山学院大学の選手は表情が明るく、楽しんで競技に臨んでいるように見えますが、実は選手たちはとても厳しい生活を送っているのです。青学の選手は基本的に全員が寮で生活をしています。寮の規則は厳しく、毎日、朝5時に起床し10キロのランニング、その後朝食をとり、大学まで5キロの道のりを走って登校するそうです。また、上級生、下級生が分け隔てなく掃除や洗濯を行い、学業においても怠けることは許されていません。挨拶はもちろんのこと社会人としてのマナーや言葉遣いが求められ、大学生なのに茶髪やピアスは禁止。スマホの使用時間も制限されています。原監督はおっしゃいます。生活の基礎・基本があつての自主性。そして、チームが目標を共有することで、その自主性が本物になるのだと。

一ツ橋中学校と青山学院大学は中学校と大学という違いがありますが、原監督のお話を聴き、共通点がたくさんあると思っています。みなさんにいつも、「あいさつ」「掃除」「授業」を大切にしてほしいと訴えています。この三つが中学校生活の基本なのです。生活の基本あつてこそ皆さんの自主性が伸びるのです。そして、自主性を伸ばすには共通の目標が必要だと原監督はおっしゃいます。その目標こそ、学校教育目標「自ら輝く ともに輝く」であり、具体的には「いじめのない学校」を作ることです。

3学期は最後の学期です。今年度の集大成です。特に3年生は進路実現に向けた受験勉強、さらには、素晴らしい卒業式を迎えるために、日々の授業の中で自ら輝きともに輝いてください。1・2年生も日々の生活の中でこそ力を発揮し、自らを高めようではありませんか。以上で3学期始業式の式辞とします。



箱根駅伝第一区 (イメージ)

ネットゲーム依存が、疾病になる方針であることをご存知ですか？

1月4日(木)の新聞に「ネットゲーム依存は疾病」 「WHO, 新基準で指定へ」という記事が掲載されたのをご存知でしょうか。記事の内容は「インターネットゲームなどのやり過ぎで日常生活に支障をきたす症状について、世界保健機関(WHO)が2018年内に、病気の世界的統一基準である国際疾病分類に初めて盛り込む方針であることがわかった。」というものです。具体的には、ゲーム依存を「ゲーム症・障害」という疾病に認定し、表1のように定義するというものです。なお、表1の□で示した症状が一つでもみられた場合、依存症になっている可能性が高いとのこと。また、WHOはLINEやツイッターなどのSNSサービスによるネット依存を「その他の嗜癖行動による障害」とし、ギャンブル依存症と同様の障害とする方針も示しています。なお、厚生労働省の発表によると、我が国の成人約421万人が「ネット依存」でそのうち中高生は約52万人とのこと。そして、中高生のネット依存を防ぐために表2の7点を示しています。

本校でも、スマホを手離せず、夜遅くまでネットゲームやLINEに夢中になり、睡眠時間の減少による健康への悪影響、さらには、学習が手に付かず、進路選択や生活そのものに支障をきたしている生徒がいるようです。ゲームやネットの依存症から我が子を守ることも保護者の責務となっています。WHOの方針に関心を持っていただき、インターネットゲームやSNSとどう向き合っていくのか、ご家庭で話題にしていただくと幸いです。

表1 「ゲーム症・障害」の定義

- 「ゲーム症・障害」とは「持続または反復するゲーム行動」のことである。次のような症状が最低12カ月続けば依存症とみなす方針である。
- ゲームをする衝動が止められない。
- ゲームを最優先する。
- 問題が起きているのに、ゲームを続けたり、プレー時間を増やしたりする。
- 個人や家族、社会、学習、仕事などに重大な問題が生じている。

表2 ネット依存を防ぐために

- 1 スマホや携帯、タブレット等の購入は親の名義で、子どもに貸す形にすること。
- 2 ルールは親子で一緒に決める。
- 3 使う場所を決める。
- 4 使う時間帯を決める。
- 5 使う金額を決める。
- 6 ルールは書面に残す。
- 7 家族もルールを守る。



琴ボランティアのみなさん、ありがとう！



1月8日(月)引野学区新年互例会に、9名の生徒がボランティアとして参加し、琴の演奏を披露しました。演奏をしてくれた生徒は次の生徒です。

- 1 3R 荒木月花, 1 3R 宮地咲良, 1 3R 加藤里奈
- 1 3R 新貝奈々, 1 3R 畑采音, 1 3R 藤井美空
- 2 2R 藤井実咲, 2 2R 吉村未来, 2 3R 中田百香

曲目は「雅の調べ」で、会場におられる方から新年にふさわしい音色だと、感謝の言葉をいただきました。大人数の前でひるまず、立派に演奏してくれた生徒に感謝です。

福山に愛着と誇りを持ち、変化の激しい社会をたくましく生きる子どもを育てる。

「小中一貫教育1・2・3」に「ESD2観点」を持って取り組むことで、
福山に愛着と誇りを持ち、変化の激しい社会をたくましく生きる子どもを育てる。

福山100教育

2018年度創行100周年から次の100年へ、さらにその先の未来へ向かって

Point つなぐ十歳・育上げ

ESD 2観点
小中一貫教育

7 自ら考え学ぶ授業
2 「大好き！福山～ふるさと学習～」
3 市民一丸

➔ 7 人格の発達や人間性を育む
2 「関わり」つなぐを尊重できる個人を育む

目的

「21世紀型スキル&倫理観」を持っている
協調性・柔軟性、リーダーシップ、チャレンジ精神、耐える力、グローバル社会を生き抜く高い志、人としての思いやり、感性 等