



学校法人永原学園 さんこう 児童クラブ通信

令和7年11月発行

— 第7号 —

【三光幼稚園】

TEL:0952-31-0753

【さんこう児童クラブ携帯】

TEL:090-7430-1312

ヒトらしい学びって？

京大院教授の明和先生の記事に目が止まりました。先生は、コロナ禍以降急速に進んだデジタル空間が人と人との交流やコミュニティ形成の主要な舞台となり、自分の身体を使って感じる様々な直接体験が子どもの脳や心に興奮や驚きをもたらし、主体的に自らの知を想像していく本来のヒトの学びの過程にどのような影響を及ぼすのか危惧されています。今月の西九大からの寄稿文にもAI時代を生きる子ども達の、今大切にすべきことが掲載されています。できれば、小学校時代までは自分の五感をフルに使う様々な体験を楽しみながら取り組んでほしいと願います。

30日のハロウィンイベントを見に行ったら、どの子も自前の衣装を着てウキウキで手作りゲームを楽しんでいました。あーでもないこーでもないと苦戦して作ったそうです。この試行錯誤の時間がとても貴重なんですね♡。

11月の目標

「体調を整えて元気に過ごそう！」

暑かった毎日から急に肌寒くなり、体調を崩しやすい季節がやってきました。手洗いうがい、衣服の調節の声掛けをして児童とともに感染症予防にも努めていきたいと思います。

❀実習の先生との関わり(*^▽^*)❀

初日、進んで自己紹介をする子がいたことで、実習の先生方も積極的に子どもたちに関わることができ、子どもたちも安心して過ごしています(^O^)。戸外では、鬼ごっこやドッジボール、室内ではボードゲームを一緒に楽しむ中で、いつもとは違うコミュニティができ、わくわく感が生まれています★

【10月30日 さんこう児童クラブハロウィンイベント！】

衣装やバックを作って楽しみにしていたイベント!(^^)!
自分で作った衣装を着たり、ミニゲームを楽しんだりしました★



〈衣装づくりエピソード〉

運動会が終わったばかりだったため、児童にとって衣装とは、「6年生のはっぴ！」でした。ハロウィンを取り入れた衣装について、考え合いながら作っていくと、背番号や自分の名前を入れて憧れのはっぴ要素を入れながらも、「ハロウィン仮装」になるようイメージをデザインで表現しながらオリジナルの衣装が完成していました♡

当日、おやつは好きなものを選びました♪



ハロウィンの雰囲気が味わえました♪

3つのミニゲームも☆

- ①手裏剣しゅっ！！
- ②パターゴルフ
- ③フリスビー
ボウリング



保護者の皆様には、おうちにある材料をお持たせいただいたり、当日も16時以降のお迎えをお願いしたりと、ご協力ありがとうございました。

今後もクリスマスやバレンタインなど、季節の雰囲気を味わえるような取り組みをしていけたらと思っております♪

11月の学童児童数

	在籍者数	休所者数	利用者数	そのうち新規入所者数	10月末退所者数
1年生	13	0	13	0	0
2年生	2	0	2	0	0
3年生	12	0	12	0	0
計	27	0	27	0	0

「乳幼児がデジタルデバイスを利用するリスクについて」

リハビリテーション学科・デジタル社会共創学環 准教授 植田友貴

最近、ベビーカーに乗っているお子さんが、スマートフォンで動画を見ている場面を何度も目撃しました。青年期や大人でも【スマホ依存】が騒がれていますが、それが乳幼児期まで進んでしまったのではないかと危惧しています。そこで、乳幼児期のお子さんがデジタルデバイスを利用した際に発達に与える影響について調べてみました。

【乳幼児期のデジタルデバイス利用が発達に与える影響】

- ・ 0～3 歳児の時にスマートフォンを使う時間が長いと、4 歳になった時に、睡眠習慣が乱れやすく、問題行動のリスクが増える可能性があります。
- ・ 1 歳児の時に画面を見る時間が長いと、2 歳と 4 歳になった時点で、コミュニケーションや問題解決に関する発達が遅れる可能性があります。

このように乳幼児期にデジタルデバイスの利用時間が長くと、子どもさんの発達に影響を及ぼすことが分かってきました。一方で、現代社会においてデジタルデバイスを使わないということとは不可能に近いのかもしれませんが、そのため、乳幼児期においては【画面を見る時間】が長くなり過ぎないように注意しつつ、画面との距離等も含めて適切な利用を心掛けて頂きたいと思います。

参考までに、今回検索した論文の詳細をご紹介します。

・ 論文名：乳幼児期の子どものデジタルメディア使用時間と睡眠、および情緒や行動の問題の縦断的関連（著者：大久保圭介 他. 雑誌名：発達心理学研究, 34 巻 3 号, pp230-234, 2023 年）

・ 概要：0～3 歳のテレビ・DVD およびスマートフォンの使用時間と、4 歳時点の睡眠習慣・情緒・行動問題との関連を分析。結果は、使用時間が長いほど、遅い就寝時刻と起床時刻、ネガティブな情緒・行動スコアと関連。特にスマートフォンの使用が、テレビ・DVD よりも睡眠に悪影響を与える傾向が示された。

・ 論文名：Screen Time at Age 1 Year and Communication and Problem-Solving Developmental Delay at 2 and 4 Years（著者：高橋一平 他. 雑誌名：JAMA Pediatrics, 117 巻 10 号, p1039-1046, 2023）

・ 概要：1 歳時にスクリーンタイム（画面を見る時間）が長いと、2 歳・4 歳時点での「コミュニケーション」「問題解決」領域の発達遅延と関連。4 時間以上のスクリーンタイムで、発達遅延のリスクが最大 4.78 倍になる可能性。