

灯

(あかり)

『汗を流して、未来を拓く』

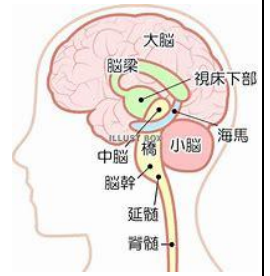
令和6年1月19日(金) 第27号

文責：校長 森下 隆司

ゲームにまつわる明と暗 その1 ～ゲームがもたらす好事例～

前号では、「家庭での学習時間とメディア利用時間との関連」について考えてみました。今号では「ゲーム」に絞って調べてみました。ある研究者の論文によると、最新の脳科学の研究で「ゲームには脳を若く保つ効果がある」ということが分かったそうです。

ゲームをしているときには、特に海馬や前頭前野の働きが活発になることがわかった。海馬は、記憶をつかさどる部位。また、前頭前野は社会性や計画性、戦略をつかさどっている。すなわち、**ゲームには記憶力や計画性、戦略性を高める効果が期待できる**。さらに、小脳で神経細胞やそのまわりの組織層が厚くなっていることもわかった。小脳は身体の運動をつかさどる脳部位なので、**ゲームをすることで身体のいずれかの運動機能にいい影響を与え** **そうである**。



「PRESIDENT 2019年2月4日号掲載 枝川義邦著より引用」

ただし、この実験は、「**1日30分間、2か月の実験**」による結果だそうです。同論文には、「ゲーム依存症になる可能性も」と付け加えています。

複雑な情報による負荷があまりに続くと、ストレスになります。脳が過度にストレスホルモンにさらされると、神経細胞の機能が低下したり死んでしまったりすることもあります。

「PRESIDENT 2019年2月4日号掲載 枝川義邦著より引用」

これらの記事から判断すると、ゲームの効果にはネガティブなことだけでなく、我々の生活を豊かにする効果もあることがわかります。ただし、実験に課せられた条件は短時間のゲームによるものです。私たち大人も、楽しいことはついつい時間を忘れて取り組んでしまいがちです。しかし、何事もやりすぎはいけないということをあらためて感じさせる記事でした。

たまんなっ子じまん — 長崎新聞「ジュニア俳壇」—

「長崎新聞『ジュニア俳壇』」への児童生徒の作品掲載については随時お知らせをしていますが、最近に掲載のたびに玉之浦中生徒の作品が掲載されています。子供たちの取組が評価されてうれしい限りです。今回(1月8日掲載分)は、3名の短歌が佳作として掲載されましたので紹介します。

【佳作】

「星空に満点の花咲き誇るあと少しで夏が終わる」 中山 穂乃香
 「動物も日陰に移動寝る猫ら幸せそうに笑み浮かべ寝る」 花谷 綾音
 「夜空には満開に咲く夏花火友達と並ぶ出店の列」 川脇 伊織



【本日までのホームページ更新内容】

1/15(月)「小学校 縄跳び大会」

1/17(水)「移動図書館」「チャレンジバラモン」

学校ホームページは、[こちらから](#) →

1/17(水)「中学生の取り組みから」

1/19(金)「玉之浦梅園の様子 その2」



※上記の期日は、行事や活動が行われた日で記しています。ホームページ掲載日と異なることをご容赦下さい。