



学校教育目標

「賢く 優しく 逞しく」

夢や目標に向かってチャレンジする児童の育成

ネットゲーム・SNS との上手な付き合い方

11月6日(木) 情報モラル教室

東部教育事務所指導主事重富俊彦先生に來校していただき、3～6年生を対象に情報モラル教室を開催しました。開催の背景として、本校においてもゲームやLINE等のSNSを介してのトラブルが起こっており、ネットゲームやSNSを使用している児童が多いという現状があります。裏面に11月に児童に実施したアンケート集計結果を載せていますので、ご覧ください。



ゲームやSNS自体そのものが悪いのではなく便利なものですが、使用者が扱い方を誤れば、心や体の健康を害したり、人を傷つけたりすることがあるということを自覚し、一人一人が上手な付き合い方を身に付けることはとても重要なことです。

重富先生には、ネットゲームやSNSの危険性と依存性について重点的に話をいただきました。

1 ネットゲームに潜む「危険」とは？

- ・ネットゲームには、ごほうび(コイン、ポイント、レベルアップ、レアカード、レアアイテム)があり、はまっています。
- ・ゲームの難易度が徐々に上がり、時間がかかるため課金が増える。
- ・ゲームをしていないと落ち着かない「ゲーム依存症」となる。そのため、勉強に集中できない、夜隠れてゲームをする、授業中に眠くなる等の症状や行動が見られるようになる。
- ・家族や友達との関係が疎かになる可能性がある。
- ・人間関係のトラブルにも発展する。

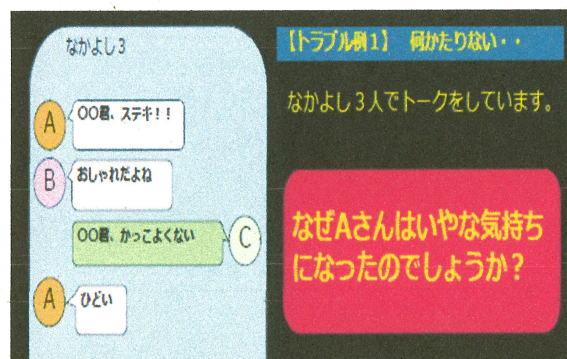
ゲーム依存度(いそんど)チェック!

1. 家族(かぞく)や友達(ともだち)とすごすよりも、ゲームを選ぶ(えらぶ)ことがある。
2. 家族や友達から「ゲームの時間が長い」というような文句(もんく)を言われたことがある。
3. ゲームをしている時に、だれかにじゃまをされるとイライラしたり、大声を出したりすることがある。
4. 夜おそくまで、ゲームをすることがある。
5. ゲームをしていない時もゲームのことばかり考えたり、ゲームをしている姿(すがた)をそうぞうしたりする。

※あなたは(お子さんは)チェックでいくつ当てはまりますか。3～5つあてはまると依存症に近づいているかもしれません。

2 SNS(ソーシャルネットワーキングサービス)に潜む「危険」とは？

- ・SNSは、メッセージや画像、動画のやり取りができたり、情報を集めたりすることができて便利だが、時間や場所の感覚を麻痺させる。(1日中LINEやSNS、家族との時間もネット、歩きながらスマホ等)
- ・SNS依存症は、友達の会話や返事が気になりやめられなくなる。(返事をしないと怖い、返事が返ってこない不安等)
- ・インターネット上には、虚偽の情報が存在し、画像の様子や画像についている情報から個人情報漏れる危険がある。
- ・一度投稿した画像や動画はコピーされ、消せず、犯罪に巻き込まれる可能性がある。また、画像や動画を持っているだけで犯罪になることもある。
- ・誤解やいじめが起こりやすく、相手の気持ちを考えない書き込みが問題となる。(言いたいことや考えていること、気持ち、本音等が伝わりにくい。相手の表情が見えないので、相手を傷つけた感覚がない、気づかない。)



保護者の方へ

お子さんが、人を傷つけない、人から傷つけられない、犯罪に巻き込まれないようにするために、ゲーム機やスマホの使用状況を管理することが重要です。ぜひ、ご家庭で使用上のルールを決めていただき、上手な付き合い方をご指導ください。今一度お子さんと話し合いをもってください。

R7 情報モラルアンケート 集計結果

R7.11 実施
3～6年生児童

大項目	質 問	回 答	3 年	4 年	5 年	6 年	合計	割合
1 持っているか。自分のパソコン、ゲーム機、スマホ、タブレット	(1)あなたは、自分のスマホ、タブレット、パソコンを持っていますか。	もっている	14	20	22	21	77	65%
		もっていない	17	7	9	9	42	35%
	(2)あなたは、インターネットにつなぐことができるゲーム機を持っていますか。	もっている	19	14	19	19	71	61%
		もっていない	12	13	10	11	46	39%
	(3)あなたは、インターネットにつなぐことができるスマホ、タブレット、パソコン、ゲーム機などを使っていますか。(親や兄弟姉妹のものをかりて使っている人もふくみます)	使っている	29	20	23	26	98	84%
		使っていない	2	7	6	4	19	16%
2 スマホ、タブレット、パソコン、ゲーム機の使い方について	(1)あなたはスマホやタブレット、ゲーム機を1週間のうちどのくらい使っていますか？	ほぼ毎日	19	19	23	18	79	77%
		週に3, 4回	8	2	1	2	13	13%
		週に1, 2回	5	1	0	5	11	11%
	(2)どのくらいの時間使っていますか。(ゲームやYouTube、ライン、ティックトック、インスタグラム、フェイスブック、X(旧ツイッター)など全てふくむ)	1時間未満	8	1	1	2	12	13%
		1～2時間	8	6	7	8	29	31%
		2～3時間	6	6	7	8	27	29%
		3時間以上	9	9	9	8	25	27%
	(3)スマホ・タブレット・パソコン・ゲーム機で通信やSNSでどのような人とつながっていますか。 <u>あてはまるものをすべてに○をつけましょう。</u>	①つながりなし	9	3	5	8	25	
		②家族親せき	12	12	14	15	53	
		③校内同学年	14	12	15	16	57	
		④校内異学年	4	5	8	9	18	
		⑤中高生	5	3	5	5	18	
		⑥ネット子ども	8	9	8	4	29	
		⑦知り合いの大人	2	3	2	2	9	
		⑧ネット大人	6	10	3	0	19	
		⑨外国の人	4	5	6	2	17	
		⑩その他	4	3	5	2	14	
3 おうちでゲーム機を使うときのルールについて	(1)あなたのおうちでは、スマホ・タブレット、ゲーム機を使うときのルールとして決めていることはありますか。	ルールあり	20	15	19	17	71	70%
		ルールなし	11	7	4	9	31	30%
	(2)上で「ある」と答えた人におたずねします。どのようなルールがありますか。 <u>あてはまるものをすべてに○をつけましょう。</u>	①使う時間	14	9	13	12	48	
		②使用可の時間帯	9	6	7	8	30	
		③書き込みの決まり	3	1	0	0	4	
		④視聴の決まり	3	1	2	2	8	
		⑤親と一緒にみただけ	0	1	0	0	1	
		⑥部屋が決まっている	1	1	1	1	4	
		⑦その他	3	2	0	2	7	
4 フィルタリング	(1)あなたの使う機器(スマホ、タブレット、パソコン、ゲーム機)にはフィルタリングがかけられていますか。	あり	3	5	3	8	19	19%
		なし	6	8	3	9	26	26%
		不明	21	10	17	8	56	55%