



「ネット危険度調査」の結果をお知らせします。 ご協力ありがとうございました。

近年、インターネットを通してのゲーム、チャット、メールなどでのトラブルが子どもたちの中で見られるようになってきたことから、昨年度、学校では子どもたちの実態を把握するために調査を行いました。そこから、現状について皆さんと共有し、今後の子どもたちの健全な生活に反映させたく、家庭でのルール作りを呼びかけてきた経緯があります。

今年は、年2回調査を行う予定ですが、夏休み前に実施した1回目の調査結果についてお知らせします。昨年の状況を踏まえながらネット利用の状況の変化について捉えて、一緒に考えていきたいと思います。

子どもたちのネット利用の状況

※昨年度よりも割合の増えた項目に網掛け

(人) (%) (%)

質問項目	1年	2年	3年	4年	5年	6年	全校	R2割合	R1割合
アンケート回収人数	37	43	37	44	48	48	257		
1 インターネットにつなぐことができるゲームを持っている。	13	23	20	32	41	40	169	66.0	72.9
2 スマートフォン、携帯電話を持っている。	1	3	6	3	9	11	33	12.9	19.0
3 タブレットを持っている。	12	17	13	19	21	21	103	40.1	38.3
4 家でゲーム機をインターネットにつなぐことができる。	16	14	17	27	34	36	144	56.0	58.4
5 毎日必ずゲームをしたり動画を見たりする。	17	22	24	18	18	12	111	43.2	36.4
6 家の人とゲームやスマホの使い方について約束はしていない。	4	4	6	4	6	5	29	11.3	15.6
7 家に帰ると勉強よりもすぐにゲームをしたり動画を見たりする。	7	12	13	8	15	8	63	24.5	22.7
8 1時間以上続けてゲームをしたり動画を見たりする。	21	21	23	18	39	35	157	61.1	47.2
9 「いい加減にやめなさい。」と家の人によく注意される。	16	21	22	7	25	14	105	40.9	43.5
10 夜9時以降もゲームをしたり動画を見たりする。	2	6	8	7	22	16	61	23.7	22.3
11 次の日学校があるのに、夜中までゲームをしていたり、動画を見ていたことがある。	2	1	1	4	9	6	23	8.9	6.7
12 休みの日は、朝からゲームをしたり動画を見たりする。	10	15	14	12	26	10	87	33.9	20.5
13 天気の良い日でも、外に出るより家でゲームや動画視聴をしやすい。	1	2	6	7	15	13	44	17.1	17.8
14 友達とメールやラインを使ってよく連絡し合う。	0	0	0	4	0	16	20	7.8	9.7
15 ゲームのフレンドに入っている。	1	3	7	14	20	27	72	28.0	27.5
16 友達をフレンドに入れなかったり、外したりしたことがある。	0	0	0	2	1	3	6	2.3	4.1
17 フレンドから仲間はずれにされたことがある。	0	0	0	1	1	2	4	1.6	3.0
18 チャットのやりとりで、友達の悪口を書いたり、見たりしたことがある。	0	0	0	1	0	6	7	2.7	1.5
19 課金をしたことがある。	0	0	3	6	9	22	40	15.6	13.8
20 ネットを使う中で、何かしらのトラブルにあったことがある。	0	0	1	1	6	5	13	5.1	3.0
合計	123	164	184	195	317	308	1291	5.0	4.8

1人当たりの○の数↑

子どもたちのネット危険度

(人) (%) (%)

ネット利用危険度	1年	2年	3年	4年	5年	6年	全校	R2割合	R1割合
アンケート回収人数	37	43	37	44	48	48	257		
安全 (0~5個)	30	32	20	32	20	15	149	58.0	59.8
まだ安全 (6~10個)	7	11	15	11	26	30	100	38.9	35.7
危険 (11~15個)	0	0	2	1	2	3	8	3.1	4.1
アウト (16~20個)	0	0	0	0	0	0	0	0.0	0.4
合計	37	43	37	44	48	48	257		

各家庭のマイルールを紹介します!

- ・オンラインゲームは高校生になってからやること。
- ・ゲームは休みの日に1時間だけ遊んでもよい。
- ・始めと終わりの時刻を家の人に伝える。
- ・ネット動画は親のいるところで見るとよい。
- ・宿題やお手伝いなどやることをやってから遊ぶこと。
- ・SNS等に友達の悪口を書き込まない。
- ・約束を守れなかった次の日は家庭独自の「ノーメディアデー」にする。
- ・フィルタリングをかけて、有害情報に触れないようにする。
- ・夜9時にはゲームなどを止めて寝る。
- ・知らない人と交流するゲームはしない。
- ・親の許可したアプリ、動画のみ接続してよい。
- ・ゲームで遊ぶのは1日1時間以内。
- ・家族のいる部屋でのみゲーム等を利用できる。
- ・課金しない。
- ・ゲームは金・土・日曜日のみ利用してよい。
- ・時間を決めてタイマー設定して遊んでもよい。
- ・規則正しい生活を送ることが前提。
- ・チャットでの言葉遣いに気を付ける。

etc.



【アンケート結果から】

今年度の調査は、昨年度の調査と同じ調査項目で実施しました。その意味で学校全体の経年変化を比較することができます。ただ、今年度は各項目にゲームだけでなく、動画視聴についても追加しておりますので、その分、数値が高めに反映した傾向がありました。また、「子どもたちのネット危険度」は昨年度と比較して、ほぼ横ばいでした。（「危険」判定がやや減りました）

- ・「子どもたちのネット利用の状況」を見ると、1からネットにつながるゲーム機の所持率が昨年よりも減りました。下学年、特に1年生の所持率の低さが関係しているようです。合わせて、スマートフォンの所持率も減りましたが、タブレットの所持率は高くなりました。コロナ禍で、今後、タブレットの所持は増える傾向にあるかもしれません。
- ・前述の通り、5、7～8、10～12から、メディア依存の児童が増加している傾向が見られます。学年に関係なく、低学年でもゲームや動画視聴にはまってしまっている現状が見えます。特に、夜9時以降や休みの日の過ごし方が心配です。今年度は新型コロナウイルス感染拡大防止のため、自宅で過ごす時間が増えたことも要因の一つだと思いますが、今後ともこの数値の推移に注目していきたいものです。
- ・最近、本校だけでなく心配されているのが、15～20のネットゲームに起因するトラブルの増加です。特に20のトラブルは、フレンドと言うグループを作って一緒にゲームを遊んでいる中で、友達をそのフレンドから外したり、仲間はずれにされたりするトラブルが主因のようです。いじめにつながる深刻なケースですので事前の指導はもちろんですが、遊びの様子把握に努め、早期発見早期対応が大切になってきます。
- ・19の課金をしたことがある児童の割合は残念ながら高くなっており、親にお小遣いの範囲で使ってもいいと許可をもらっている場合もあるようですが、必ず家庭で把握することが大切です。今年に入って、休校措置が続く中、県内で留守番していた子どもがオンラインゲームで遊び、親に無断で決済し、クレジット会社から高額な料金を請求されるケースが相次いでいると消費生活センターが注意を呼びかけています。

最後になりますが、今年度は「ネット危険度調査」を12月にも行う予定です。週1回水曜日に家庭と連携して実施している「ノー電子メディアチャレンジデー（ミズモの日）」を活用しながら、電子メディアとのより良いかわりについて子どもたちと意識して取り組んでいただければと思います。お子さんの実態にあった家庭でのルールを見直ししながら、自分をコントロールして上手に電子メディアとつきあう、その術を子どもたちには身につけてほしいものです。

美郷町内小・中学校では、子どもたちに電子メディアとのかわりについて主体的に考えさせたいことから児童会、生徒会の活動として、「ネット依存解決への自主的な取組」を実施していくことが決まりました。そこで、本校でもこの後、児童会で話し合っていく予定です。