



# 稲穂 いなほ

学校教育目標 ゆめをもち 心あわせて あしたをえがく  
～ 学んで 遊んで よりよく考える ～

仙南小学校 学校報  
R3 10 15  
No.25

## 「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ました。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、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をしています。 (人) (%) (%)

質問項目	1年	2年	3年	4年	5年	6年	全校	R3割合	R2割合
アンケート回収人数	34	37	48	39	43	48	249		
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。	14	23	26	28	34	43	168	67.4	66.0
2 スマートフォン、携帯電話を持っている。	7	4	6	6	6	13	42	16.9	12.9
3 タブレットを持っている。	11	15	12	11	13	18	80	32.1	40.1
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。	14	18	21	20	29	40	142	57.0	56.0
5 毎日必ずゲームをしたり動画を見たりする。	20	19	29	25	17	33	143	57.4	43.2
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。	3	1	9	2	7	7	29	11.6	11.3
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	7	9	11	11	14	59	23.7	24.5
8 1時間以上続けてゲームをしたり動画を見たりする。	16	23	30	28	25	39	161	64.7	61.1
9 「いい加減にやめなさい。」と家の人によく注意される。	9	15	23	19	13	14	93	37.3	40.9
10 夜9時以降もゲームをしたり動画を見たりする。	4	4	8	10	7	19	52	20.9	23.7
11 次の日学校があるのに、夜中までゲームをしていたり、動画を見ていたりしたことがある。	0	4	1	1	0	11	17	6.8	8.9
12 休みの日は、朝からゲームをしたり動画を見たりする。	14	14	15	11	12	18	84	33.7	33.9
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たい。	4	2	10	15	5	11	47	18.9	17.1
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	0	3	0	3	1.2	7.8
15 ゲームのフレンドに入っている。	2	1	10	12	18	28	71	28.5	28.0
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	2	1	0	1	4	1.6	2.3
17 フレンドから仲間はずれにされたことがある。	0	0	2	3	1	2	8	3.2	1.6
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	0	1	0.4	2.7
19 課金をしたことがある。	1	0	2	10	10	15	38	15.2	15.6
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	2	2	6	2.4	5.1
合計	126	150	216	215	213	328	1248	5.0	5.0

1人当たりの○の数↑

## 子どもたちのネット危険度

ネット利用危険度	1年	2年	3年	4年	5年	6年	全校	R3割合	R2割合
アンケート回収人数	34	37	48	39	43	48	249		
安全 (0～5個)	22	24	23	18	26	15	128	51.4	58.0
まだ安全 (6～10個)	12	13	23	19	15	27	109	43.8	38.9
危険 (11～15個)	0	0	1	2	2	6	11	4.4	3.1
アウト (16～20個)	0	0	1	0	0	0	1	0.4	0.0
合計	34	37	48	39	43	48	249		

# 各家庭の「マイ・ルール」から一部を紹介します

- ・タイマーをセットして、時間を守るようにする。
- ・週1日以上、ゲームをしない日を作る。
- ・友達とゲームの約束をした場合、実現できなかったとしても相手を責めない。  
(各家庭の事情があることを理解する。)
- ・友達を大切にする。
- ・勉強や片付けなど、やらなければならないことを先にやる。
- ・勉強の時間、ご飯の時間を守る。
- ・大人がいるときに使う。
- ・家族の許可を得てから使う。
- ・天気のいい日は外で遊ぶ。
- ・スマホをやった分だけ勉強する。
- ・知らない人とフレンドにならない。連絡を取らない。
- ・フレンドになるときは親の許可をもらう。
- ・課金をしたり、知らないサイトにアクセスしたりしない。
- ・長時間の利用はやめて、やらなければいけないことの優先順位を考える。
- ・家族の近くでゲームをする。
- ・チャットでの言葉遣いに気を付ける。暴言を吐かない。



etc.

## 【アンケート結果から】

今年度の調査は、学校全体の経年変化を比較することができるように、昨年度の調査と同じ調査項目で実施しました。また、「子どもたちのネット危険度」は昨年度と比較して、「安全」判定が減り、「まだ安全」「危険」「アウト」判定がやや増えるという結果になりました。

・「子どもたちのネット利用の状況」を見ると、1のインターネットにつながるゲーム機の所持率、2のスマートフォン、携帯電話の所持率が昨年よりも増えた一方で、タブレットの所持率が低くなりました。インターネットにつながることで予期せぬトラブルに巻き込まれることのないよう、フィルタリング等の対策や使用方法の約束をする（使用できる時間を決める、知らない人と連絡を取らない、困ったらすぐに相談する）など、トラブルの未然防止が必要になってきます。

・前述の通り、5、7～8、10～12から、メディア依存の児童が昨年よりも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、長時間のメディア使用と、夜9時以降や休みの日の過ごし方が心配です。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えますが、今後ともこの数値がどのように推移するか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、フレンドとい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<sup>の</sup>把握に努め、早期発見早期対応が大切になってきます。

・19の課金をしたことのある児童の割合は昨年よりも低くなっており、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、課金については必ず家庭で把握することが大切です。キャリア決済や登録されていたカード情報を用いて親に無断で決済し、携帯電話会社や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、今年度も2回目の「ネット危険度調査」を12月に行う予定です。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ながら、急速に進む情報化社会の中、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身につけてほしいものです。