

おおがたん通信

地域ぐるみで子どもの学び・育ち・心を育てます。

大潟村教育委員会発行 第3号

みんなで語ろう！潟っ子のインターネット事情

令和2年12月16日（水）、こども園・小学校・中学校の先生方と学校運営協議会の皆さんが「潟っ子のインターネット事情」をテーマに熟議を行いました。

インターネットの急速な進化は、子供たちの生活やコミュニケーション様式にどんな影響を及ぼしているのか？喫緊の課題は何か？どんな解決方法が考えられるか？教員として、保護者として、地域住民として意見や感想を出し合う中で、潟っ子のインターネットの現状が明確になっていきました。

今回のおおがたん通信は、この度行った「熟議」の様子を紹介します。「潟っ子のインターネット事情」を皆で共有し、今後、インターネットとどう向き合っていくべきかを考えていただければと思います。



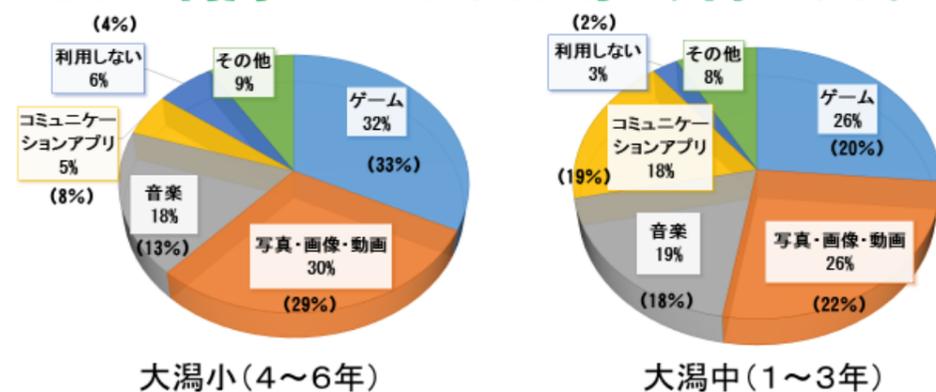
教育委員会からの情報提供(アンケート結果とGIGAスクール構想について)

携帯電話等、インターネット利用実態調査 質問項目		大潟小 (4～6年)	大潟中 (1～3年)	県平均 (小4～中3)
○自分専用の携帯電話、スマートフォン、通信機器付き端末を持っている。		89.5	88.6	87.3
(内訳) ※複数回答可	スマートフォン	13.9	36.8	39.6
	携帯電話	7.9	1.1	9.9
	通信機器付き端末	87.3	75.7	70.1
○LINE等のコミュニケーションアプリを利用している		15.2	68.7	58.9
○インターネットの使い方について、ルールを決めている		84.7	72.7	66.7

〈令和2年度「携帯電話等、インターネット利用実態調査」より〉

- ・中学生になるとスマートフォンの所持率が増加。
- ・通信機器付き端末を持っている子どもは90%弱。県平均と比べて高い。
- ・LINE等のコミュニケーションアプリを利用している子どもは、中学生になると大きく増加。(約50%増)
- ・ルールを決めている子どもは、中学生になると10%ほど減少。小・中学生ともに、県平均よりは高い。

よく利用しているサイト等は、何ですか。



※(県平均)

- ・よく利用しているサイトは、小・中学生ともに一番多いのはゲーム、次いで、写真・画像・動画、次いで音楽。中学生になるとコミュニケーションアプリの利用が増加。

1日当たりどれくらいの時間、ゲームをしますか。(月～金曜日)

	※(県平均)	
	大潟小6年	大潟中3年
2時間以上	23.3 (39.1)	41.2 (33.1)
1時間以上、2時間より少ない	33.3 (31.1)	29.4 (27.2)
1時間より少ない	36.7 (20.3)	17.6 (22.2)
全くしない	6.7 (9.6)	11.8 (17.5)

〈令和2年度「全国学力学習状況調査質問紙」より〉

- ・「1時間より少ない・全くしない」子どもは、小6で43.4%、中3で29.4%。
- ・長時間(2時間以上)ゲームをしている子どもは、小6で23.3%、中3で41.2%。

GIGAスクール構想について

- ・日本の子どもは、遊びでパソコン等を使うのは世界トップレベル。しかし、学習に活用している子どもは少ない。
- ・国は、全国一斉に児童・生徒1人に1台端末整備を進めている。大潟村でも今年度、国の補助金を活用し、必要な端末等の発注を行った。3月中旬には児童・生徒用タブレットPCや電子黒板等が学校備品として納品される予定である。
- ・今後、小・中学校は、一人一台端末環境でより一層子ども達の学びを深めるとともに、情報活用能力の育成に取り組んでいくことになる。



○ 熟議スタート！ 渦っ子のインターネットの現状と課題を出し合いました。



ファシリテーター（進行役）は、大渦中 湊 弘一 教頭が務めました。

＜ゲーム ①＞

- 長時間ゲームをすることで、健康面が心配（姿勢・視力・睡眠不足など）
- 睡眠不足のせいか、授業に集中できない子どもが増えている。
- 自分でコントロールができない。
- 高3になって、やっとゲームに時間がとられていることに気づいた。
- ゲームの多様性。eスポーツなどよいところもある

＜ゲーム ②＞

- ゲーム上のこと（悪口や嫌がらせ等）が、実生活や交友関係に影響を与えている。
- ゲームによるトラブルが増えている。（ゲーム課金・交友関係など）
- 同じゲームをすることで仲間とつながっている。親の把握が難しい。
- オンラインゲームをしている子どもがいる。知らない人との対戦で、トラブルに巻き込まれないか心配。
- 恐れを知らないからトラブルになる。

＜ルールへの遵守・親子関係＞

- ルールは決めているが、守れない。
- ルールを遵守させる親の教育力が必要。
- ルールが曖昧。子どもと保護者との間にずれがある。
- 親が子どもの実態を知らない。
- 親が気づかないうちにいろいろなことを見つけている。親を越えている
- 使い方を覚えることはいいこと。子どもと一緒に情報収集等に利用している。

渦っ子のインターネット事情

＜LINE＞

- よいコミュニケーションツール。普段友達に言えないことを言葉にできるよさがある。
- 異年齢の仲間とのつながりができる。
- ラインでコミュニケーション能力は育つのかな？

＜その他＞

- インターネットは生活の一部。低年齢化が進んでいる。いつゲームを与えるべきか悩む。
- 急速な普及。一人一台の時代。学習で使用するよさを伝えてほしい。
- 情報選択や善悪の判断が未熟である
- 直接体験が減少している。バーチャルですむ。

＜ユーチューブ＞

- 園児もユーチューブで動画を見ている。今では、園児にもスマホは身近な存在。
- 泣かれると、ついつい見せてしまう。
- 核家族であり、家事のときに活用してしまう。
- ユーチューバーの話題がよく上がっている。〈中学生〉
- ボーッと見ているだけで、考えることにつながらないのでは？



○ 課題解決の手立てをグループごとに取りまとめ、代表者が発表しました。



○ 村のルール、学校のルール、家庭のルールの取り決め

- ・ルールだけつくっても子どもは納得しない。子どもを含めた熟議が必要。
- ・PTA等で、親子で熟議（ルールの取り決め等）
- ・保護者が手本となる。（ルールを守る） ・与える前に親子でルールづくり。 ・ルールに関する同意書を交わす。
- ・学校だけ、家庭だけでは、解決が困難。連携の力を活用し、みんなが共通理解して取り組む。

○ 研修会・講習会の実施

- ・親子で研修 →*ネットの利便性と危険性 *ルールづくりの講習会
- ・ICT教育推進に向けた教師の研修 →*ICTを使いこなす子どもの育成

○ 直接体験の重視

- ・SNS以外での親子の関わり、ふれあいを大切にする。
- ・ネット以外にも楽しいことがたくさんあることを子どもに伝える。（親子で体験、体験型イベントや地域行事への参加等）
- ・生活体験や自然体験などの場を家庭・学校・地域がそれぞれ工夫

○ 人間関係の育成

- ・相手を思いやる心の育成 ・社会を形成する一員としての自覚の育成