

【おもて(1)-①】

マンガを見て、SNSとのむきあい方を考えてみよう！ 【小学校低学年～高校生向け】

ちょっと考えてみよう！ あなたの気持ちとSNSとのむきあい方

つぎのマンガを読んで、考えてみましょう。

1 AさんはBさんに無視されると勘違い

Bさん、おはよう！
今日の放課後一緒に遊ぼうよ

あれ？
行っちゃった…
無視された！

Bさん

Aさん

Q1 Bのように、SNSでその情報を投稿することで、どのようなことが起こると思いますか？

2 Bさんに無視されると勘違いしたAさんは…

そういえば、最近あまり遊んでくれなくなったような…。なんかイライラしてきた！

Aさん

Q2 2のところで、自分の勘違いでイライラして、SNSにその情報を流そうとしているAさんに、良いアドバイスをしてください。

3 勘違いからのイライラが収まらないAさんは…

Bさんの悪口をSNSに書き込んでやる！

Aさん

Q3 3のところで、自分のイライラした気持ちをSNSにそのまま投稿してしまったAさんに、良いアドバイスをしてください。

指導の流れ SNSのトラブルに関する指導

- (1) Q1の回答欄に考えたことを記入させる。
⇒悪口やその情報をSNSに投稿したことで起こる問題を考え記入する。
- (2) 記入した回答を発表させる。
⇒隣の人同士やグループ内で交流し、SNSへの軽はずみな投稿が様々なトラブルを起こす原因になってしまう危険があることに気づく。
- (3) Q2の回答欄にAさんへのアドバイスを記入させる。
⇒Aさんが自分の勘違いでイライラしてしまっていることや、SNSへの嘘の投稿という形でイライラを解消しようとしていることに対するアドバイスを考える。
(ここでのアドバイスがトラブルの未然防止の手立てになる。)
- (4) Q3の回答欄にAさんへのアドバイスを記入させる。
⇒SNSに不適切な投稿をしてしまったAさんへのアドバイスを考える。
(投稿をした後のアドバイスを考えることで、問題の重大さを理解し、相手への謝罪や投稿の削除等の加害側としての責任があることに気づく。)
- (5) SNSのトラブルを自分たちの問題として考えさせる。
⇒Q2、Q3の回答を元に、SNSのトラブルを防ぐために自分が気を付けること、互いに気を付けるといことを学級全体やグループで話し合う。

【指導のポイント・留意点：小学生低学年向け】

■(1)(2)について

悪口や嘘の情報をSNSに投稿することの問題点について、低学年の児童にもわかるようにイメージさせる。

- (Bさんの気持ちから) ・Bさんが悲しむ ・怒る
- (Bさんとの関係から) ・友達じゃなくなる ・遊べなくなる
- (周囲への影響から) ・他の子がBさんを悪い子だと思ってしまう
- (SNSの特性から) ・画面に残ってしまう ・簡単に消せない

■(3)(4)について

友達を大切にするという視点に加え、ネットの特性から、Aさんのどんなところがよくないのかを考えられるようにする。

- (友達を大切にする視点から)
 - ・悪口を書くのはよくない ・うその情報を書きこむのはよくない
- (ネットの特性から)
 - ・他の子たちがBさんを悪い子と思い込んでしまう
 - ・書き込んだら簡単には消せないからよく考えて

■(5)について

相手が見えないネット上でのやりとりでも、相手のことを思いやることが大切で、読む人がどんな気持ちになるかを考えて投稿しなければならぬことを理解できるようにする。

- ・悪口や嘘がずっと残ってしまうから、相手をものすごく傷つけることになる
- ・相手がどんな気持ちになるかをもう一度よく考えなければならない

【指導のポイント・留意点：小学校高学年～高校生向け】

■(1)(2)について

ネットやSNSの特性によって生じるトラブル事例をできるだけ幅広く想定させ、様々な危険があることをイメージさせる。

- ・いじめへの発展 ・Aさんへの仕返しや誹謗中傷
- ・一人対複数の構図への発展 ・第三者の煽りによる問題拡大
- ・アプリケーションの機能を使った排斥(ブロック等)への発展 等

■(3)(4)について

Aさんへのアドバイスの言葉を考えながら、それこそがトラブルの未然防止のために必要な考え方であることに気付けるようにする。

- (Aさんの勘違いに関わって)
 - ・相手の思いをきちんと確かめて ・自分で勝手に思い込まないで
- (投稿の行為に関わって)
 - ・クリックをする前に、もう一度よく考えて ・簡単には消せないんだよ
 - ・誤解だったら取り返しがつかなくなるよ ・まずは誰かに相談してみよう

■(5)について

問題を自分たち自身のことと捉えて、トラブルを生まないために、自分たちが気を付けるべきことを考えるようにする。

- ・投稿するときに一歩立ち止まれるようにする工夫
- ・誤解や錯覚を生み出さないためのルール
- ・相手との事前の申し合わせ
- ・誹謗中傷に便乗しないという第三者としてのマナー 等

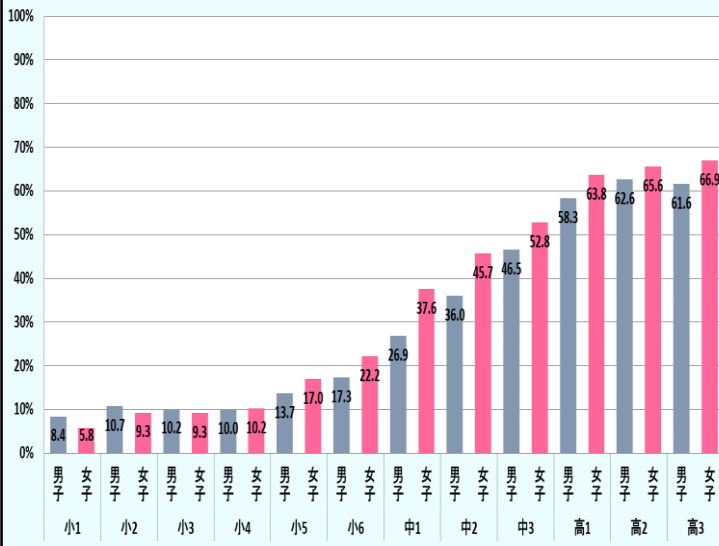
〔おもて(1)-②〕

マンガを見て、SNSとのむきあい方を考えてみよう！

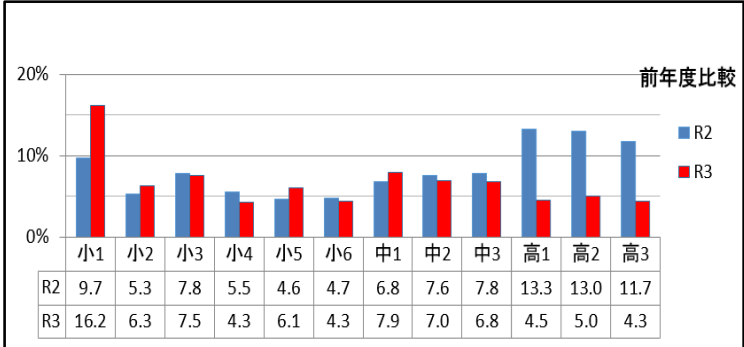
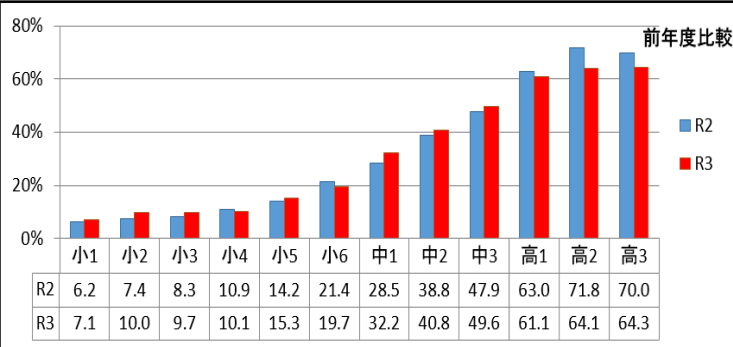
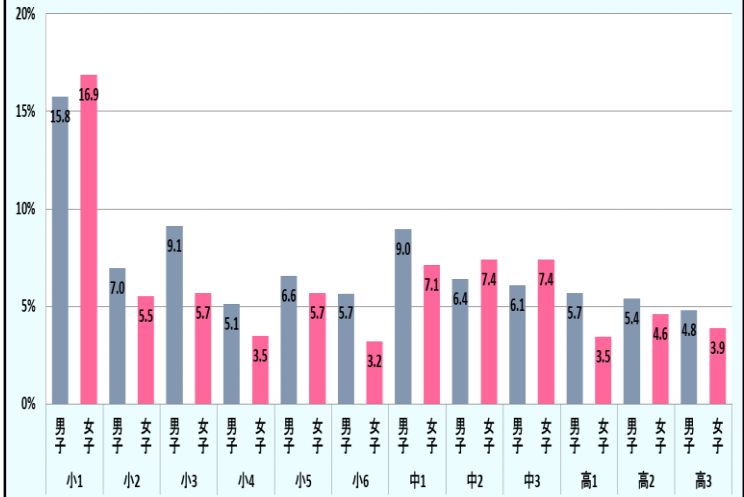
【小学校低学年～高校生向け】

参考資料 ネットへの書き込みの実態 岐阜県情報モラル調査結果より（令和3年11月実施）

Q7.あなたは、インターネットや携帯電話でSNSに書き込みをしたことがありますか。



Q8.あなたは、他人の悪口や個人情報を開示するような書き込みをしたことがありますか。(Q7で「書き込みをしたことがある」と答えた人)



【傾向】

- ・学年が上がっていくにつれて、書き込み率が上昇。
- ・前年と比較して、高校生の書き込みが減少。

【指導・啓発のポイント】

・SNS等に他人を誹謗中傷する書き込みをすることは、侮辱罪や名誉棄損罪、岐阜県迷惑行為防止条例にある名誉を害する事項の告知等の違反になる場合がある等の啓発が、児童生徒の書き込み減少に一定の効果があったと考えられる。同様の指導を今後も継続する。

【傾向】

- ・前年と比較して、特に高校生で悪口等の書き込みが減少。
- ・しかし、小学校1年生では大きく増加。

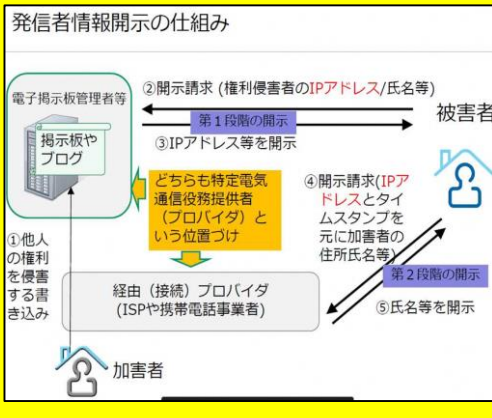
【指導・啓発のポイント】

・個人情報や他人を誹謗中傷する内容の書き込みについて、書き込む側、書き込みをされた側の気持ちを想像させ、他人の人権を尊重した適切なSNS等の使い方について考えさせる指導、低学年の子が理解できる「見えない相手への思いやり」の指導が必要である。

【補足資料①】

●改正プロバイダ責任制限法

SNSで誹謗中傷の投稿をした人を速やかに特定するためには、裁判手続きに多くの時間を要していたが、この法律の改正によって、裁判所が投稿者の情報を開示すべきと判断すればSNS運営会社等に投稿者の情報を開示するよう命令できるようになった。



【補足資料②】

●悪質な書き込みで問われる罪名

- ・名誉棄損罪→相手の社会的評価を下げる言動
- ・侮辱罪→相手を侮辱すること
- ・威力業務妨害罪→相手の業務を妨害する行為
- ・脅迫罪→相手を脅して恐怖を与えること
- 岐阜県迷惑行為防止条例 (R2年4月1日施行)
- ・嫌がらせ行為の禁止 (第4条)
- (7) 名誉を害する事項の告知等
- (6カ月以下の懲役もしくは、50万円以下の罰金)

【おもて(2)-①】

ネット依存・ゲーム依存度チェック 自己診断してみよう 【小学校低学年～高校生向け】

ネット依存・ゲーム依存度チェック。自己診断してみよう。

Q1 ネットに夢中になってしまっていると感じていますか。 はい・いいえ

Q2 家の人から、ネットを利用する時間や回数について注意されたことがありますか。 はい・いいえ

Q3 ネットを利用する時間や回数を減らそうとしても、できないことがありますか。 はい・いいえ

Q4 ネットを利用しているときに、じやまをされると、イライラしたり、おこったりすることがありますか。 はい・いいえ

Q5 気がつくと、思っていたより、長い時間ネットを利用していたことがありますか。 はい・いいえ

Q6 家族や友達と過ごすよりも、ネットを利用していたいと思うことがありますか。 はい・いいえ

Q7 ネットを利用している時間や回数を、家族や友達にかくそうとすることがありますか。 はい・いいえ

Q8 いやなこと忘れられるために、ネットを利用することがありますか。 はい・いいえ

キッズサイコラーヤング博士
「Diagnostic Questionnaire」より

※「はい」と答えた数の合計が
3～4つある人は、要注意！
「はい」が5つ以上の人は、ネット依存・
ゲーム依存傾向である可能性があります。
保護者や先生に相談しましょう。

指導の流れ
ネット依存・ゲーム依存に関する指導

(1) ネット依存・ゲーム依存度チェックを行う。
⇒「はい」の個数が5つ以上ある場合は、依存傾向があることを認識する。

(2) 依存が進むと生活にどう影響がでるか考えさせる。
⇒健康面、学習面、金銭面などの観点で考え、発表する。

(3) 依存傾向回避のために、どうしたらよいか考えさせる。
⇒具体的な行動やルールを考え、発表する。

(4) 学級通信・懇談会等で保護者に伝える。
⇒クラスで話し合った、「ルールの大切さ」について保護者に知らせる。

【指導のポイント・留意点】

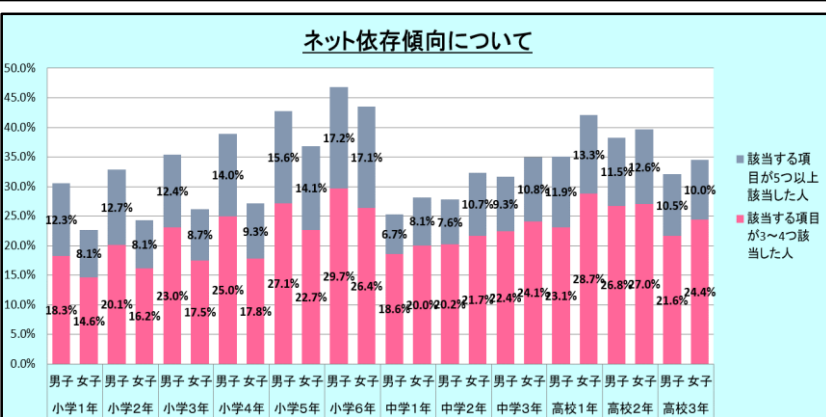
■(1)について
依存度の高い児童生徒に対しては、恐怖心を煽るのではなく、家族でルールを作って協力することで改善できるという見通しを持たせる。

■(2)について
ネット・ゲーム利用についての社会問題、注意点を強調するのではなく、自分自身の適切な使用について考えることに意識が向くよう指導する。

■(3)について
家庭においてネットやゲームの利用環境のない児童生徒、環境はあっても使用していない児童生徒についても、適切な使い方について考える場とする。

参考資料 ネット依存・ゲーム依存の実態 岐阜県情報モラル調査結果より (令和3年11月実施)

- <ネット依存傾向を確かめる8つの質問>
- Q25 インターネットに夢中になっていると感じていますか。(前回インターネットを使用したときにやったことを思い出す、次回インターネット使用でやることを待ち望んでいる等)
- Q26 満足を与えるために、インターネットを使う時間をだんだん長くしていかなければならないと感じていますか。
- Q27 インターネット使用を制限したり、時間を減らしたり、完全にやめようとしたが、うまくいかなかったことがたびたびありましたか。
- Q28 インターネットの使用時間を短くしたり、完全にやめようとした時、落ち着かなかったり、不機嫌や落ち込み、またはイライラなどを感じましたか。
- Q29 使いはじめに意図したよりも長い時間インターネットを接続した状態ですか。
- Q30 インターネットのために大切な人間関係、学校のことや、部活動のことを台無しにしたり、あやうくするようなことがありましたか。
- Q31 インターネットへの熱中のしすぎをかくすために、家族、学校の先生や他の人たちにうそをついたことがありましたか。
- Q32 問題から逃げるために、または、絶望的な気持ち、罪悪感、不安、落ち込みなどといったいやな気持ちから逃げるために、インターネットを使いますか。

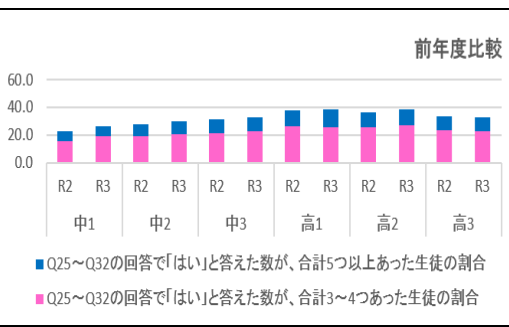


【傾向】

- ・ネット依存傾向がみられる生徒が、前年と比較してほぼすべての学年で増加している。
- ・小学校で高い数値となっている。特に男子、小学校5、6年生に高い数値が見られる。

【指導・啓発のポイント】

- ・小学校の男子において、オンラインゲームの利用の割合が高いことが、要因の一つであると考えられることから、ゲーム機やスマートフォン等によるネットやゲームの利用状況について振り返りをさせ、家庭で保護者と話し合い「家庭内ルール」を作ることが必要。
- ・スマホやタブレットの時間管理ツールを使い、家庭で使い方を話し合うことも有効。
- ・依存が心配な児童生徒は、保護者に対して、学校に相談することを促す。必要に応じてスクールカウンセラーや専門医療機関につなげることも必要。



【補足資料①】

●ゲーム障害の特徴的な4つの症状

- ①ゲームをする時間などを自分でコントロールできない。
- ②食事や睡眠などの日常行動や生活上の必要事よりもゲームを優先してしまう。
- ③問題が起きているのにゲームを続ける。または、より多くゲームをする。
- ④ゲームのためにひどく悩んでいる。または、ゲームによって家庭、学業、仕事などに重大な支障が出る。

(「WHOによる国際疾病分類の改訂版(ICD-11)草稿」より)

※上記4項目が12か月以上続く場合に診断する。ただし4症状がみられ、しかも重症である場合にはそれより短くとも診断可能。

【補足資料②】

●ネット依存・ゲーム依存が原因で起こった悲しい事例

〈事例1〉「『ご飯だよ』の一言に16歳の息子が激高して殺人」
2017年9月、静岡県で、自分の部屋でゲームをしていた16歳の高校生の息子に、父親が「ご飯だよ」と呼びにいったところ、息子が激高し、父親を刃物で刺して殺害し逮捕。

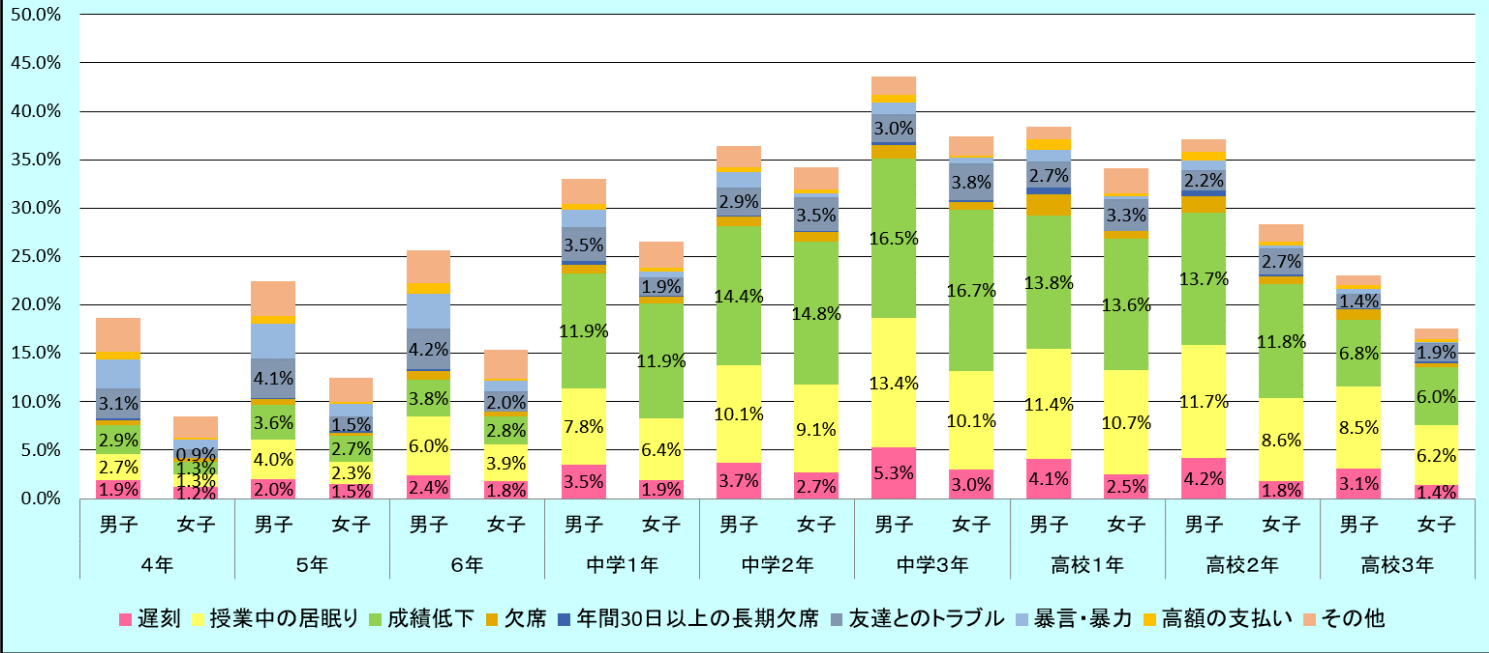
〈事例2〉「高1男子がハサミで母親を刺す」
2020年2月、愛知県で、16歳男子高校生が母親のお金を無断で使い、ゲーム機とソフトを購入。注意されたことからケンカとなり、ハサミで母親の胸を刺し、殺人未遂容疑で現行犯逮捕。

〔おもて(2)-②〕

ネット依存・ゲーム依存度チェック 自己診断してみよう 【小学校高学年～高校生向け】

参考資料 ネット依存・ゲーム依存の弊害 岐阜県情報モラル調査結果より（令和3年11月実施）

Q24.今までにインターネットの使いすぎにより何か問題を起こしたことがありましたか。



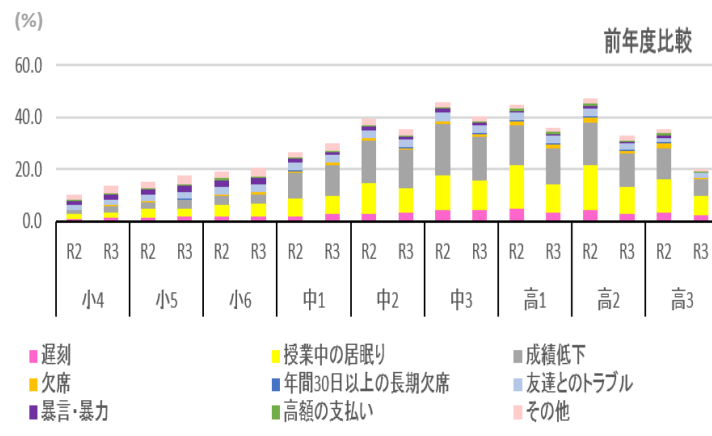
【傾向】

・前年と比較して、インターネットの使い過ぎによる問題は減少。

【指導・啓発のポイント】

・インターネットの長時間利用は日常生活に及ぼす悪影響が大きいことを認識させ、一日のうちに自由に使える時間を意識することを児童生徒、保護者に周知啓発する。

・使用時間が増加傾向にあることから、家庭でのルール作り、フィルタリングの設定、ペアレンタルコントロール等の有効な手段について、児童生徒、保護者に継続的に啓発する。



参考書籍

●学習意欲の科学的探究に関するプロジェクト



情報モラルに関するお役立ちコンテンツ

●和歌山大学 教職員大学



●岐阜県教育委員会 学校安全課



●一般社団法人 コンピューターエンターテインメント協会



【補足資料①】

●ネット依存・ゲーム依存の影響

- ・健康被害(視力障害、睡眠障害、腱鞘炎など)
- ・学習能力・運動能力の低下(学習時間や運動時間の減少、言語能力の低下など)
- ・注意力低下による事故・負傷等(ながらスマホによる事故、自転車運転中のスマホ操作による事故等)
- ・コミュニケーションのトラブル(誹謗中傷、ネットいじめ、親子関係・友人関係の希薄化など)
- ・金銭のトラブル(オンラインゲームの高額請求、架空請求サイトによる詐欺被害など)
- ・犯罪加害・被害に関するトラブル(有害サイトへのアクセス、個人情報の漏洩など)

【補足資料②】

●(コラム)韓国で、真夜中にネットゲームへの接続を強制遮断する法律が導入審議へ

若年層のネットゲーム中毒が社会問題になっている韓国で、若者のネットゲームのプレー時間を制限する法律、通称「シンデレラ法」が導入審議されている。この法律は、ネットゲームサービスを提供する企業に対し、ユーザー登録している16歳未満の接続を午前0時から6時まで強制的に遮断することを要求する内容となっており、韓国政府は1週間のプレー時間制限の導入も検討している。

※このことについて、児童生徒に賛否の議論をさせるのも一案です。

〔うら(1)-①〕

自分と他人の人権を尊重しよう！

【小学校高学年～高校生向け】

自分と他人の人権を尊重しよう！



インターネットには、いつでも、どこでも、誰にでも簡単に情報発信できる便利さがあります。一方で、匿名で情報発信できるため、ホームページや電子掲示板に他人を誹謗中傷する言葉を書き込む事例が増加しています。インターネット上であって、他人の人権を侵害する表現は許されるものではありません。情報の発信には責任が伴うことを覚えておきましょう。

ネットを利用する際の注意点

自分が発信した情報に責任を持つ！

軽い気持ちで投稿した言葉が、名誉棄損や侮辱罪などの罪に問われることがあります。また、「匿名だからバレない」といった感覚で投稿したメッセージが、脅迫や業務妨害などの犯罪になることもあります。

他人の投稿への賛同にも要注意！

他人が投稿した攻撃的な言葉に賛同しただけでも、誹謗中傷に加担したとみなされて、社会的信用を失う可能性があります。一度ネットに公開されると簡単に消すことができません。

個人を特定できる情報発信には要注意！

ネットに写真や動画を投稿するときは、個人が特定されないかを確認しましょう。また、写真や動画には位置情報が入っているケースもあり、それが元で犯罪に巻き込まれる可能性もあります。

読む人の気持ちや表情を想像してみよう！

SNSなど、表情や声が届かないやり取りでは、ちょっとしたことで大きな誤解が生まれ、それがいじめにつながることも多くあります。相手がどんな気持ちや表情でメッセージを受け取るかを想像してから送信しましょう。

なりすましに注意しよう！

素性を偽って、実在しない人物になりますし、ゆっすり時間をかけてSNSなどでやりとりした後、直接会おうとするケースが増加しています。うまく断るメッセージなどを事前に用意しておくのも効果的な対策です。

Q. みんなで考えてみよう



- 3人が夜遅くまで、一緒にネットゲームを楽しんでいました。
- あなたは、明日大事なテストがあることを思い出して、ネットゲームから途中で抜けようと思いました。
- 一方であなたは、「みんなに迷惑をかけてしまう」「次回からネットゲームに誘ってもらえなくなるんじゃないか」という気持ちになりました。

あなたは、仲間外れにされることなく、これからも一緒に楽しくネットゲームを続けるために、どのように友だちに自分の気持ちを伝えますか？

指導の流れ 自分と他人の人権に関する指導（例1）

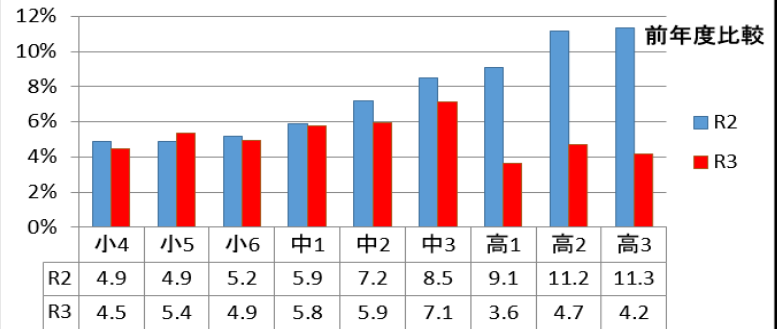
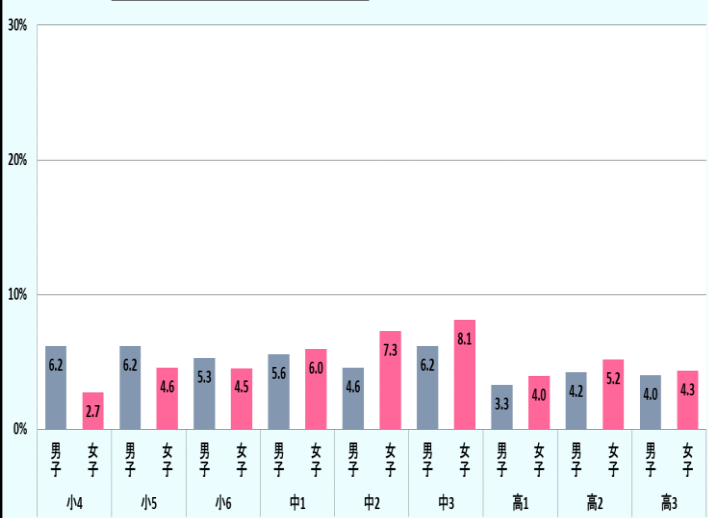
- 「Q1. みんなで考えてみよう」の資料から、ゲームをやめることを言い出しにくい「あなた」の気持ちを想像させる。
 ⇒他の2人に気を遣わなければいけない気持ちと、このことがきっかけで仲間外れにされるかもしれないという不安な気持ちに共感する。
- 相手に自分の本当の気持ちを伝えるために、どんな言葉をかけるとよいかを考え、空欄に記述させる。
 ⇒相手の立場を考慮しつつ、自分の気持ちを正しく伝えるための言葉を考える。自分の願ひも、相手の願ひも大切なものであり、どちらも大事にしたいことが伝わる伝え方を考える。
- この言葉に対し、相手はどう対応するとよいかを考えさせる。
 ⇒相手の願ひも自分の願ひと同様に大切なものであり、どちらも尊重されなければならないという視点で考える。
- 互いの人権を尊重したネットの使い方を考えさせる。
 ⇒「相手の人権」と「自分の人権」のどちらも尊重することに気を付けてネットを使用すると、結果として左の5つの注意点を意識できることに気づく。
- 5つの注意点について、注意を怠ることでトラブルに発展してしまう例を考えさせ、これまでの自分のネット利用上での振る舞いを振り返る。

【指導のポイント・留意点】

- (1)(2)(3)について
 自分の人権も、相手の人権も尊重するために、3人の登場人物はそれぞれどんな言葉を使って自分の気持ちを伝えあったらよいかを考える。
- (4)について
 自分の人権や相手の人権も尊重するということは、左の5つの注意点を守ることであるということに気づけるようにする。この5つの注意点はどれも大切なマナーであり、表のページの話し合い活動の回答例でもあることをおさえる。
 ※表ページの話し合い活動の出口として、裏ページの「自他の人権を大切にしよう」というキーワードに導くような展開も考えられる。
- (5)について
 相手のことを深く考えていたかどうかという視点で、自分のこれまでのネット利用について振り返る。

参考資料 ネットにおける人権の侵害 岐阜県情報モラル調査結果より（令和3年11月実施）

Q17.あなたは、インターネットや携帯電話のメールやチャット、SNSなどで被害を受けたり、いやな思いをしたりしたことがありますか。



【傾向】

- ・前年度と比較して、高校生の被害件数が大きく減少。
- 【指導・啓発のポイント】
- ・ネットへの書き込みに関する報道や様々な機関からの啓発が、高校生の書き込み被害の減少に一定の効果があったと推測される。
- ・ネット上の書き込みは、悪意がなくても、相手に自分の思いが伝わらない場合もあり、書き込む前に内容を確認するよう指導する。

〔うら(2)-①〕

保護者の皆さんへ ～子どもをトラブルから守るためにできること～ 【小学校高学年～高校生向け】

保護者の皆さんへ～子どもをトラブルから守るためにできること～

■子どもが相談しやすい環境をつくりましょう

ネットトラブルに巻き込まれても、家族にはなかなか相談できず、ひとりで抱え込んでしまうケースも多くあります。どんなことでも話せる雰囲気を作るために、日頃より家族での会話を大切に、相談しやすい環境を作りましょう。

■フィルタリングを設定しましょう

「青少年インターネット環境整備法」では、18歳未満の青少年にインターネットを利用させる時、保護者の責務としてフィルタリングを設定することが義務付けられています。年齢に応じたフィルタリングの設定をしましょう。その際、パスワードは保護者がしっかり管理しましょう。

■自己管理できる家族みんなで取り組んでみましょう

子どものオンラインゲームやSNSに費やす時間が大きく増加しています。利用時間を自分で管理できるように、スマートフォンの時間管理ツールを使って家族で取り組んでみましょう。



家庭内ルールを決めよう(1月用)

使用時間・場所・その他 (例)	自分を守るためのルール (例)
インターネットは1日__分まで	ネットのことで困ったことがあったら、すぐに家族に相談する。
利用する場所は	時間管理ツールの結果を見て、今の使い方を家族で振り返る。
課金がある場合は相談する。	

月末に家族みんなで振り返り、翌月のルールを考えよう。

指導の流れ 家庭につなぐ指導

(1) 「家庭内ルールを決めよう」の欄に自分の考えるルールを記入させる。

⇒リーフレットで学習したことを通して考えたことを踏まえ、ネットやゲームを適切に利用するためのルールを考え、記入する。

⇒フィルタリングの設定や、利用時間管理ツールの利用等を家庭内ルールに取り入れるなどして、自分の課題に合ったルールを考える。

⇒達成可能なルールであるかを確認する。

(2) 啓発リーフレットを持ち帰り、家庭で保護者と家庭内ルールを作成するよう指導する。

⇒記入した内容を保護者に見せて確認してもらう。

⇒家庭で保護者といっしょに再度、家庭内ルールについて考える。

(3) 保護者との懇談会等で、作成した家庭内ルールやフィルタリングの設定の有無、利用時間管理ツールの活用等について確認する。

⇒家庭で話題にしてルール決めを行った例や、ルールを決めてから子どもの利用状況が改善された例等について交流する。

⇒今後も、家庭においてネット利用のルールについて話題にする場を設け、実態に応じて、ルールの改定を進めていくことを確認する。

【指導のポイント】

■(1)について

- ・ルールを考えさせる際は、更新できるよう厳密にせず、達成可能で大きなものにします。
- ・ネットやゲームによるトラブルに巻き込まれないようにするためのフィルタリングの設定や、ネットの利用時間を管理するための専用のツールの利用等に触れ、家庭内ルールに取り入れるよう指導する。

■(2)について

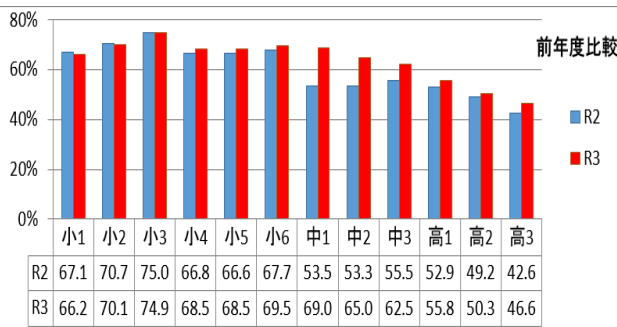
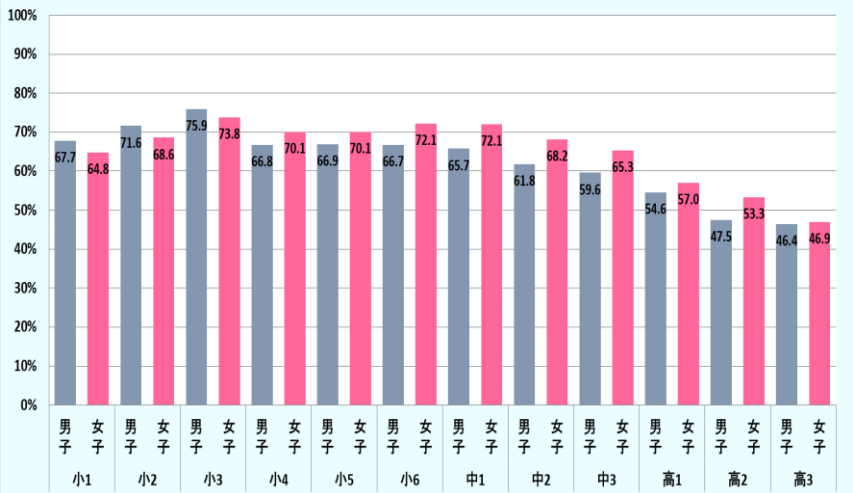
- ・リーフレットを家庭に持ち帰り、自分の考えたルールを保護者に説明する場を設けたり、家庭内ルールについて家族で再度相談して決め直したりするよう指導する。

■(3)について

- ・取組状況を交流することで、取組が十分にできていない家庭に対して、ルールを作ることの効果や、家族みんなで取り組むことの意義が伝わるようにする。
- ・設定したルールが形骸化しないよう、実態に応じたルールの見直しを図っていくようはたらきかける。
- ・時間がとれるようであれば、リーフレットを再配布し、参加者みんなで時間管理ツールにアクセスして、活用方法を学び合う研修会形式の懇談会を開催するのもよい。

参考資料 家庭でのネット利用ルール 岐阜県情報モラル調査結果より(令和3年11月実施)

Q14.あなたの家では自分が使う携帯電話(兄弟姉妹・保護者のものも含む)の利用のしかたを決めていますか。



【傾向】

- ・前年と比較して、利用のしかたを決めている割合が増加している。

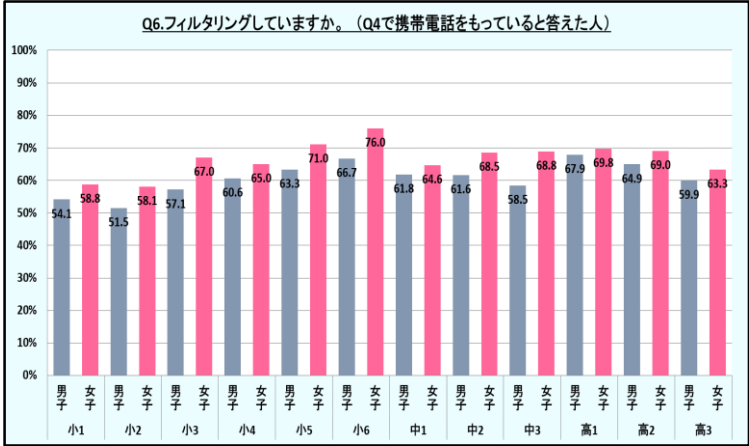
【指導・啓発のポイント】

- ・学齢の進行に応じて、ルールの見直し・更新をする。
- ・子どもがネットやゲームをどのように利用しているかを保護者が確認しておくことが重要であることを周知する。

〔うら(2)-②〕

保護者の皆さんへ ～子どもをトラブルから守るためにできること～ 【小学校高学年～高校生向け】

参考資料 フィルタリングの実施状況 岐阜県情報モラル調査結果より (令和3年11月実施)

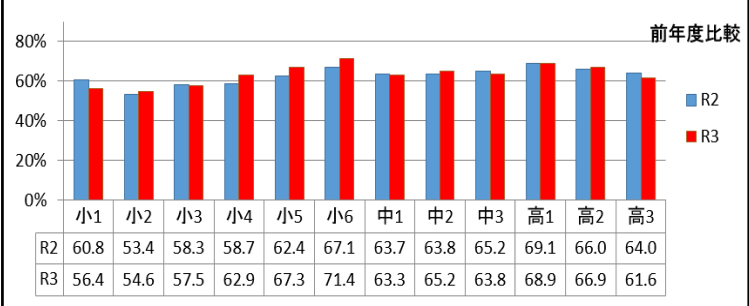


【傾向】

- ・フィルタリング設定率は6～7割程度となっている。
- ・小学校低学年男子の設定率が低い。
- ・保護者の端末を借りて使う際に、フィルタリング設定がされていないことがある。

【指導・啓発のポイント】

- ・「青少年インターネット環境整備法」では、子どもの利用状況を把握し、発達段階に応じてフィルタリングを設定する等、インターネットの利用を適切に管理し、活用能力習得に努めることが保護者の責務とされていることを懇談等で確認する。



【懇談会等活用資料①】

●ルール作りのポイント

- ①ネット機器は親が管理する
 - ・スマホやタブレット等は、親が貸し出すというかたちをとり、使用ルールが守れなかった場合は返却させる。パスワードは親が管理するというとの承諾が得やすくなる。
- ②時間と場所を決める
 - ・使ってはいけない状況(食事中、布団の中など)を明確にし、フィルタリング、ロック機能などを活用する。
 - ・家族の目が届くリビングなどで使用する。
- ③アプリ・ゲームの設定に注意する
 - ・生年月日等の利用者情報を正しく登録する。
 - ・パスワード等の登録情報を保護者が管理し、むやみに他人に教えないように指導する。
- ④守れなかった時にどうするか事前に決めておく
 - ・取り上げ、没収するというルールを決める際には、「どのようにしたら返却するのかわかるか」というところまで子どもが納得するルールを決めておく。
 - ・「守った」「守れなかった」とにらわれ過ぎず、話し合いを重ねて、ルールを更新(アップデート)する。
- ⑤家族全員で同じルールを守ることが望ましい
 - ・子どもだけではなく、保護者もゲームやネット使用のルールを作って示しておく。

【補足資料①】

●青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律(平成20年法律第79号)

- ・携帯電話事業者は、携帯電話インターネット接続サービスの使用者が青少年である場合には、原則としてフィルタリングサービスを提供する義務が課せられています。
- ・保護者は、子供のために携帯電話の契約を行う際には、使用者が18歳未満であることを申し出る必要があります。
- ・携帯電話事業者には、契約締結時の青少年確認義務や説明義務、フィルタリングの設定やインストールを行う有効化措置義務が課されています。

【補足資料②】

●CEROレーティング(年齢区分マーク)の確認

- ・ゲームソフトのパッケージなどに表示されている。
- ・ソフト等に含まれる表現内容により対象年齢がわかるよう、表示されている。
- ・ゲームやアプリにも「〇歳以上」という年齢区分がある。インストール、ダウンロードの際には、対象年齢を必ず確認する。

各年齢区分の対象となる表現・内容は含まれておらず、全年齢対象であることを表示しています。

12歳以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。

15歳以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。

17歳以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。

18歳以上のみを対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。(18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分)

【懇談会等活用資料②】

●ネット依存・ゲーム依存を解消するためのに家庭で取り組むとよいこと

- ・きっかけを探す
 - ネット依存傾向になったきっかけを探して、その問題の解消に家族みんなで取り組む。
- ・ネットやゲームを使用している時間を計る
 - 毎日4時間すると1週間で28時間、1ヵ月で112時間にもなり、他の必要なことに費やす時間が少なくなることを認識させる。
- ・規則正しい生活を習慣化させる
 - 1日の予定を立て、ネットを利用する時間を決めて、スケジュール表に書き込み、時間の管理をする。
- ・家族とコミュニケーションの時間を作る
 - 話をする時間、お手伝いをする時間、一緒に何かに取り組む時間を日常的に設け、家族がいつもそばで見守っていることの安心感を認識させる。
- ・趣味に打ち込む
 - ネットやゲームの代わりとなる、自分が打ち込める活動、楽しめる活動(音楽やスポーツクラブなどへの参加等)を見つける。
- ・支援を見つける
 - 自分だけで解決できない場合は、保護者や先生、支援グループや医療機関など、親身になってくれる第三者や関係機関を活用する。