

～メディアと上手に付き合える子どもを育てるために～

島原市立第四小学校

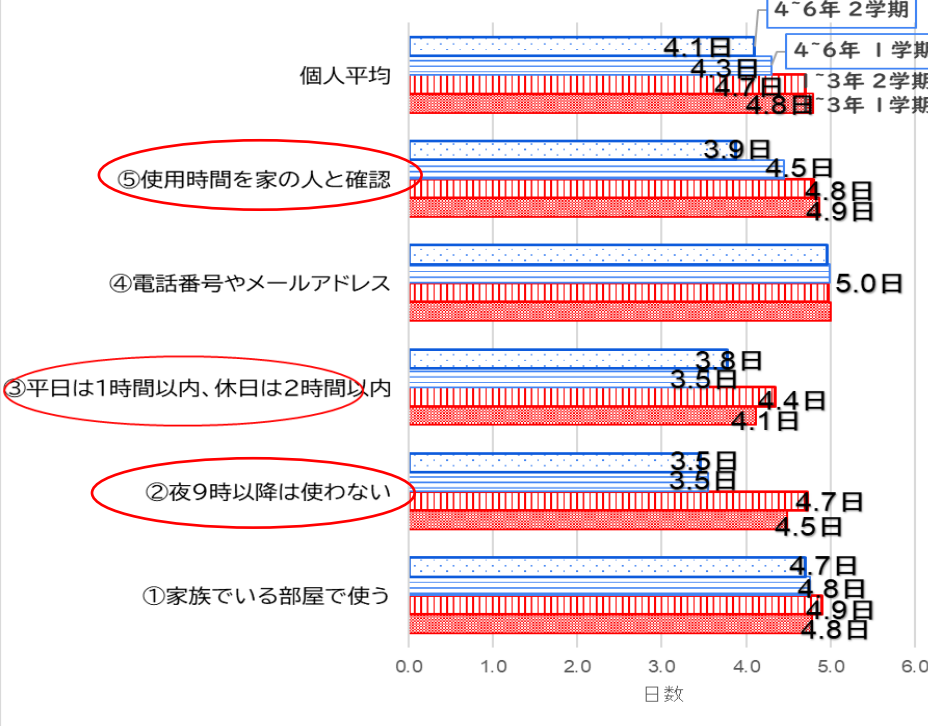
令和4年11月25日(金)

文責 溝田

# アウトメディア通信

## 低高学年別メディアチェックカード達成状況

低・高学年別メディアルールチェックカード達成状況



今回は、低高学年別に達成状況を集計しました。

### 学年別集計をしてわかったこと

- 高学年になるにつれ、メディアの使用時間が増えている。  
(特に、9時以降の使用)
- 達成日数は、低高学年どちらとも1学期より減っている。
- 使用時間の確認が、低学年より高学年の方がなされていない。



## 児童・保護者の感想

### <児童より>



時計を見ながら、タイマーも設定したので守る日が増えてよかったです。

メディアを使ったら少し目を休める取り組みもしたいです。

平日1時間以内が守られていなかったのですが、がんばりたいです。

前は守れていないところがあったけど、頑張つて意識したので守れてうれしかったです。

### <保護者より>



1か月ほどゲームを全くしない日々を送っています。家庭でのルールを守らなければゲームを取り上げていたこともありましたが、今はゲームが目の前にあっても「別にゲームしなくても平気！」といった感じです。その分、社会体育の自主トレや家族の会話もぐんと増えて良い感じです！！

何より、子どもの気持ちが落ち着いているように思います。

お手伝いをしてくれる時間が増えました。

外で遊ぶことが増えて、テレビを見る時間が減ったと思います。

最近、パソコンでローマ字の練習をするようになり、メディアの使い方も良くなりました。

1時間はあっという間に過ぎてしまうので、毎日の習慣が大切だと思いました。意識付けできるよう声かけを続けていきます。

ゲームの見守りシステムを使って守れるようにしました。

# 保護者の方で、子ども達のメディア使用について「どんな使い方」をしているのか、内容をしっかりチェックしましょう。

SNS やネットゲーム等のトラブルは、高学年になるほど増えてきます。

中学校にはいると、メディア端末を持つ生徒が増え、トラブルも複雑化する傾向にあるようです。小学生のうちにメディア使用について親子で確認する習慣をつけましょう。

下に、内閣府から出されている普及啓発リーフレット「保護者が正しく知っておきたい4つの大切なポイント」の一部を掲載します。メディア使用チェックの参考にしてください。

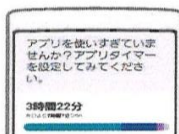
## Point① 時間の長さだけではなく中身に着目

### 何にどのくらいいつかっているのかを、一緒に確認しましょう

学習での活用も増え、子供のインターネット利用時間はより一層長くなっています。「いつまでやってるの!？」と頭ごなしに叱らず、子供がどんな使い方をしているのか、内容と時間を把握することが大切です。

どのカテゴリにどれくらい使ったかを確認するにはスクリーンタイム(iPhone)やデジタルウェルビーイング(Android)が便利です。

利用時間や就寝時間を設定すれば、無意識の使い過ぎも防ぐことができますので、上手に活用しましょう。



どのアプリをどれくらい使っているか簡単に確認できるからコントロールもしやすい!

スマホに入っているツールを使って時間管理することもおすすめてです

スクリーンタイム (iOS12以上)

デジタルウェルビーイング Digital Wellbeing (Android10以上)



スクリーンタイムの設定方法(動画)



Digital Wellbeing (紹介ページ)



これらのツールを活用するための大切なポイントは、設定変更の際には必ず相談するよう促すこと。親子で一緒に「利用時間のコントロール」をやってみませんか?

## Point② ゲームプレイは“個”から“グループ”へ

### 保護者と一緒にプレイしなくなる時期こそ、しっかり見守る

一人で、リアルな友達と、ネット上のグループで協力しながら。ゲームは多様な遊び方があります。

高額課金やID乗っ取り等のトラブルだけではなく、誘う・誘われない、アイテムをもらった・もらわれないでもめたり、一人抜けできず長時間プレイになったりといったことも生じています。また、プレイ中のチャットや音声でのやり取りから、個人情報が出たり、誘い出しのきっかけになってしまうこともあります。

保護者は、子供がどんなゲームをしているか知っておくとともに、対象年齢に達しているかを確認したり、スマホやゲーム機のペアレンタルコントロール機能を活用したりして、子供の安全利用を見守りましょう。

#### 年齢区分(レーティング)とは?

おもちゃの対象年齢と同様に、ゲームのソフトやアプリにも「〇歳以上」という対象年齢の区分があり、マークで示されています。ソフトのパッケージやアプリの入手画面で必ず確認しましょう。

【ゲームソフトの年齢区分(例)】



【スマホアプリの年齢区分(例)】

