



学級・学年で話し合ってみませんか。

テレビ、ゲームとどう付き合う？

テレビ、ゲームどう付き合う？

◎記事から読み取ろう



たけおのこども会議で意見を発表する小学生

武雄「こども会議」

武雄市の小学校11校の代表が「テレビやゲームとの付き合い方を見直そう」をテーマに話し合った。23日、市文化会館で「こども会議」が行われた。

各校の代表2、3人がアンケート調査の結果や、既に取り組んでいるルールなどを報告し、感想や意見を話し合った。アンケートでは「6年生が休日にテレビやゲームをする時間は281分」「枕元にスマホを置いている人が139人中15人いた」「外出中や移動中に使う人も多い」などの実態が紹介された。メリットやデメリットの分析や「電子メディアはあくまでも便利な道具。うまく活用することが大切」という意見もあった。ルールの提言も相次いだ。「家族と話す」「リアル」

「家族と話す日」を提言 標語募集へ

武雄市連合PTAは、小中学生には携帯電話やスマホを持たせないことを基本方針にしている。昨年の県学習状況調査の武雄市の小学5年の正答率を分析すると、ゲームを全くしない子どもは67.2%で、4時間以上する子は48.7%だった。（小野靖久）

○アンケート調査の結果

- ・ 休日のテレビ・ゲームの時間 (6年生)

_____ 分
= _____ 時間 _____ 分

- ・ 枕元にスマホを置いている人

_____ 人中 _____ 人
= _____ %

○ルールの提言

- ・
- ・
- ・

(2018.8.26付)

◎広げよう・深めよう 話し合いの手順を決めよう。

- 自分たちの実際の状況を調査してまとめよう。(テレビ、スマホの使用時間、家庭での使い方、家庭でのルールなど)
- メリット・デメリット (便利なことと困ること、良い点と良くない点)
- ルールや使い方についての提案

◎自分の考えをまとめよう * 友だちと意見交換したり、家族と話し合ったりしよう

○手順に従って話し合いをしよう。

○話し合ったこと「私たちの宣言・提案・ルール」などとしてまとめよう。

論説

ネットと青少年

政府は「第4次青少年インターネット環境整備基本計画」を決定した。青少年がネットをきっかけにトラブルに巻き込まれないよう2009年に学校や家庭における教育・啓発、有感情報のフィルタリングなどの課題や施策をまとめ、3年ごとに見直している。今回は、ネット利用の低年齢化や犯罪被害増加への対応を主な課題に挙げた。

警察庁によると、昨年1年間に出会い系以外の会員制交流サイト(SNS)の利用で児童買春や、自分の裸を撮影して送るよう強要される「自撮り被害」などに遭った18歳未満は1813人に上り、統計のある08年以降で最多。女子中高生が中心だが、自撮り被害者で最年少は小学3年生の

8歳女児だった。

スマートフォンなどは今や小学校低学年や未就学の児童にまで広がっている。ネット上のいじめも後を絶たない。さらに神奈川県座間市で9人の切断遺体が見つかった事件では、自殺願望を書き込んだツイッターなどを通じ知り合った男に女子高生をはじめ15〜26歳の男女が言葉巧みに誘い出され、犠牲になった。

事業者や民間団体による自殺関連も含めた有害情報の監視・削除の強化には、どうしても限界がある。低年齢化もあり、子どもを守るために家庭でよく話し合い、きちんとネット利用のルールをつくるなどの取り組みがますます重要になる。

家庭の取り組みが鍵に

環境整備計画の策定を前に政府が10〜17歳の青少年5千人と保護者5千人を対象に個別面接などで実施した実態調査によると、青少年の82.5%がスマホや携帯電話、タブレットなどでネットを利用。その内容を見ると、高校生はコミュニケーション、中学生は動画視聴、小学生はゲームがそれぞれ最も多かった。

1日の利用時間は平均で約159分。年齢が上がるに連れ長くなり5時間以上は小学生5.1%、中学生11.6%、高校生26.1%となっている。一方、保護者は84.4%が利用時間のルールを決めるなど何らかの方法で子どもにスマホを管理していると答えた。ただ気になるのは、ネット利用のルールを決めているとした青少年は65.1%で、保護者の83.5%と18.4%の差があったことだ。高校生の場合は21.7%だった。

もう一つ、考えさせられる調査結果がある。国立青少年教育振興機構などが昨秋、日本と米国、中国、韓国の小中学生1万人余にネット利用と親子関係について聞いた。家族が一緒にいても、それぞれ自分の携帯やスマホを操作しているかとの設問で、日本の小学生の57.5%、中学生の65.0%が「よ

くある」「たまにある」と答えた。またネットの危険や利用のマネーについては、小学生32.4%、中学生25.1%が「ほとんど注意されない」としている。いずれも、4カ国の中で最も高かった。

スマホのオンラインゲームに過度に依存する「ゲーム障害」が世界保健機関(WHO)の疾病に追加され、治療法の確立など新たな課題も指摘されている。政府は小学校低学年から発達段階に応じてネット利用の危険性を伝える教育を進め、保護者への啓発や支援に力を入れるとしている。ただ、どのような施策を講じるにしても、

親子で真剣に向き合うことなしに多くを期待することはできないだろう。(共同通信・堤秀司)