



令和4年1月28日
令和3年度学校だよりNO.46③
加古川市立平荘小学校

インターネットトラブル防止講座を開催しました

1月27日（木）に、インターネットトラブル防止講座を開催しました。

コロナ禍の中、昨日より兵庫県にも『まん延防止等重点措置』の適用がされました。開催にあたりましては、Ⅰ部を低学年（1～3年生）の部とし、Ⅱ部を高学年（4～6年生）の部として、感染防止対策を取りながら実施しました。

Ⅰ部では、1年生が多目的室で講師の先生から直接お話を聞き、2・3年生は教室においてリモートで受講しました。Ⅱ部も同様に、4年生が多目的室で講師の先生のお話を直接聞き、5・6年生は教室においてリモートで受講しました。多目的室でも各教室でも、講師の先生が準備してくださった資料を大型モニターで共有しながら、『インターネットに潜む危険やオンラインゲームのトラブルについて』や『インターネットトラブルの未然防止について、自分ができること』等を教えていただきました。

1年生



2年生



3年生



4年生



5年生



6年生



嶋田亜紀先生の話より（その1）

- SNS（LINE・ツイッター・YouTube・Facebook）には使っていない年齢があります。13歳以上です。
- ・子どもがYouTubeを見るなら、YouTube キッズを見ます。
- ・使ってはいけない年齢で SNS を使ってトラブルを起こしてしまった時は、トラブルを解決するのに手伝ってもらえないです。
- ・13歳未満で SNS をする場合は、必ずお家の人の許可が必要です。そして、お家の人の許可があっても、トラブルを起こした時にはお家の人の責任になるので、トラブルは起こせない状態にあります。もし、トラブルが起きてしまったら、お家の人が困ることになります。
- ➡ お家の人が許可をするということは、自分の子どもを信頼しているということです。許可をした保護者は、子どもがトラブルを起こした時には、保護者が責任を取らないといけなくなります。だからこそ、SNS 使用時のルールを決めて守らなければなりません。
- ・フォートナイトは、基本的には小学生は認められていません。
- ・LINE やゲームはおすすめしていません。使用する年齢としては早いです。
- ・ボイスチャットをしたことがありますか？ ゲーム中にボイスチャットをする時は、ゲームの話だけにしておきましょう。決して会いに行ってははいけません。また、ボイスチャットをしている時に、家族や学校のこと等、ゲーム以外の情報は教えないようにしましょう。
顔が見えない（ゲームの）相手が名前を聞いてくるのは、個人情報に欲しいことが多いです。1年生でも3分の1の人は知っている現状です。ボイスチャットをする時は、会話はゲームの内容だけにし、『チーム内限定』の設定をするようにしましょう。
- ・ゲームの相手とは、けんかをしないこと。けんかの相手が家にやってくる場合があります。東京の人が、ゲームでけんかになり、京都までやってきたことがありました。遠くに住んでいる人でもやってきます。
もし、けんかになりそうになったら、相手にしないようにしましょう。そして、お家の人に相談しましょう。
- ゲームで課金をする人がいます。
- ・YouTube のスーパーチャットで、お金を投げ銭する人がいます。小学生で一度に1万2千円を投げたケースがありました。また、小学生が一月に、ゲームで30万円の課金をしたケースもありました。お金の価値を十分に理解してほしいです。
- 時間を守ってほしい。

《事例》

- ・新幹線の車掌が仕事にゲームをしていた。（10年間も）
- ・消防士が、夜の仕事にゲームをしていた。（8人）
- ・警察官が、犯人の取り調べ中に、ゲームをしていた。
- ・バスの運転手が、運転中にラインをしていた。← 懲戒解雇（社会人として一番重い処分）

- ➡ スマートフォンやゲーム等、使っている時間と使ってはいけない時間の区別をつけることが大事です。
- ・今年度、学校では、chrome book を使って学習をしています。今、『使っている時間と使ってはいけない時間』の区別をする学習をしているのです。そして、自分で判断できるようにすることが大事です。中学校卒業までは、「今は使う時ではないよ」と言われる時があっても、大人になって「今、使う時ではないよ」と言われることはほとんどありません。今のうちに、自分で判断し行動できるようにしましょう。
- 長く使うと身体によくありません。
- ・スマートフォンの使い過ぎにより、目が衰えてしまいます。
- ➡ 内斜視になります。暗い所に行くと、ものが二重に見えます。
- ☞ 画面は、大きいものを使いましょう。
- ☞ 1時間に5～10分は休憩をし、目を休めましょう。

