

2-11

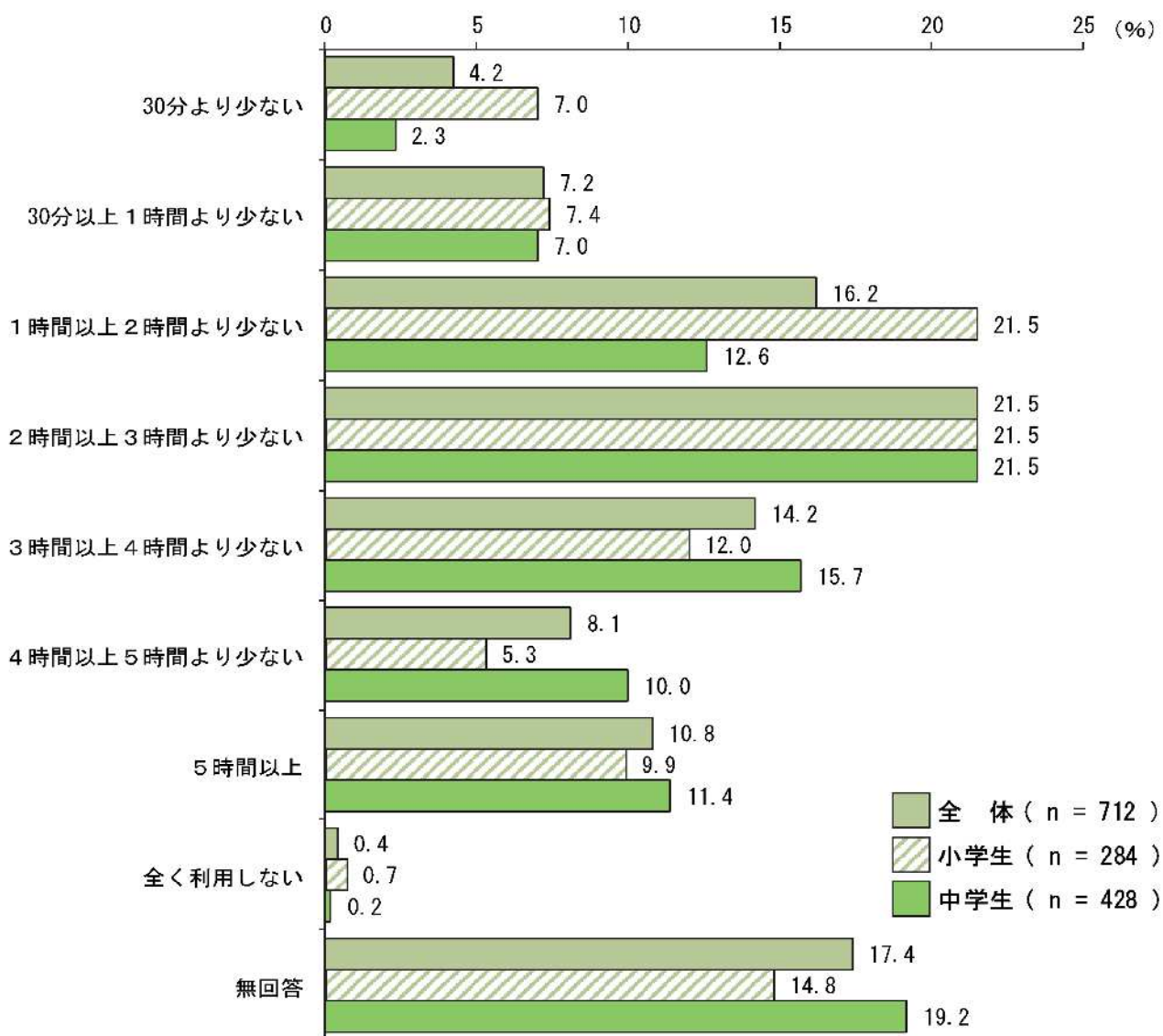
デジタルメディアとの付き合い方を考えよう ～家族と触れ合うために～

テレビやテレビゲーム、スマートフォンなどのメディアは、私たちの日常にあふれています。子供たちにとって、こうしたメディアとの長時間の接触は運動不足や睡眠不足、人との対面でのコミュニケーション不足を招くことになります。子供の成長に及ぼす影響を、親が学び具体的に子供にどう向き合っていけたらよいかを考えます。

ワーク 1

次の資料を見て、気がついたことや感想を書いてみましょう。

インターネットの利用時間【学齢別】（*メール、SNS、ゲーム、動画視聴含む）



埼玉県青少年課「埼玉県青少年の意識と行動調査」（令和3年）

（感想欄）

ワーク 2

グループに分かれて、話し合ってみましょう。

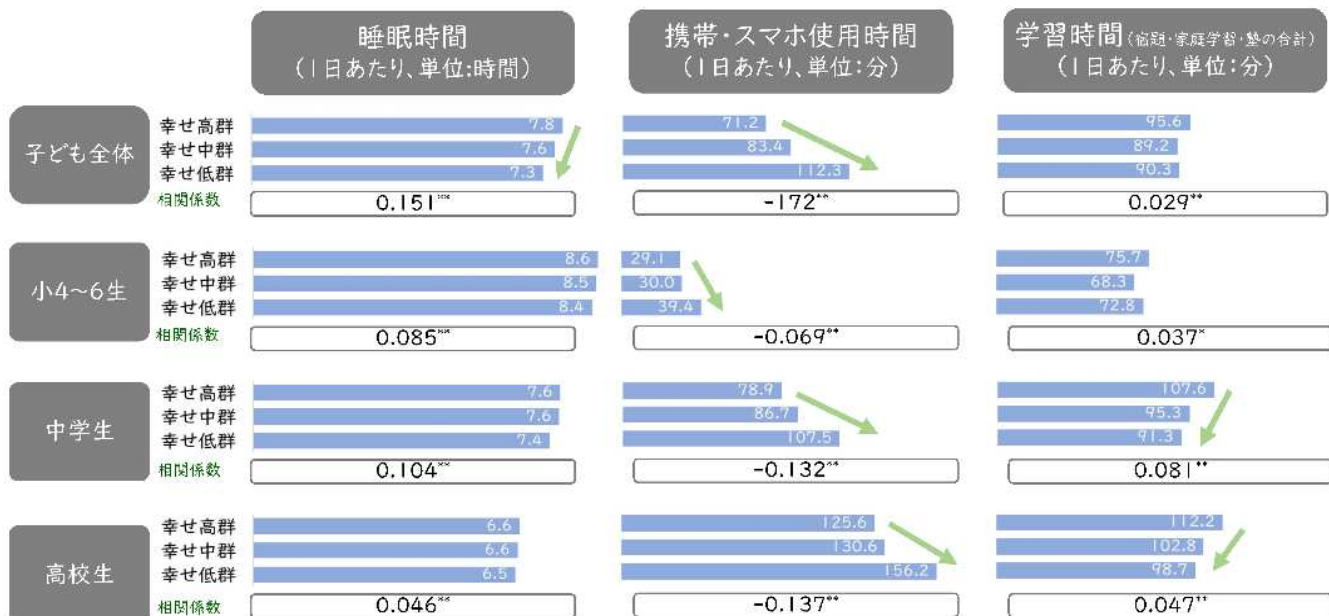
- ① メディアに長時間接触することで、子供への悪影響はどんなことですか。

- ② グループで話し合ってみましょう。



資料 1

●生活時間（幸せ実感別）【2023年データ】

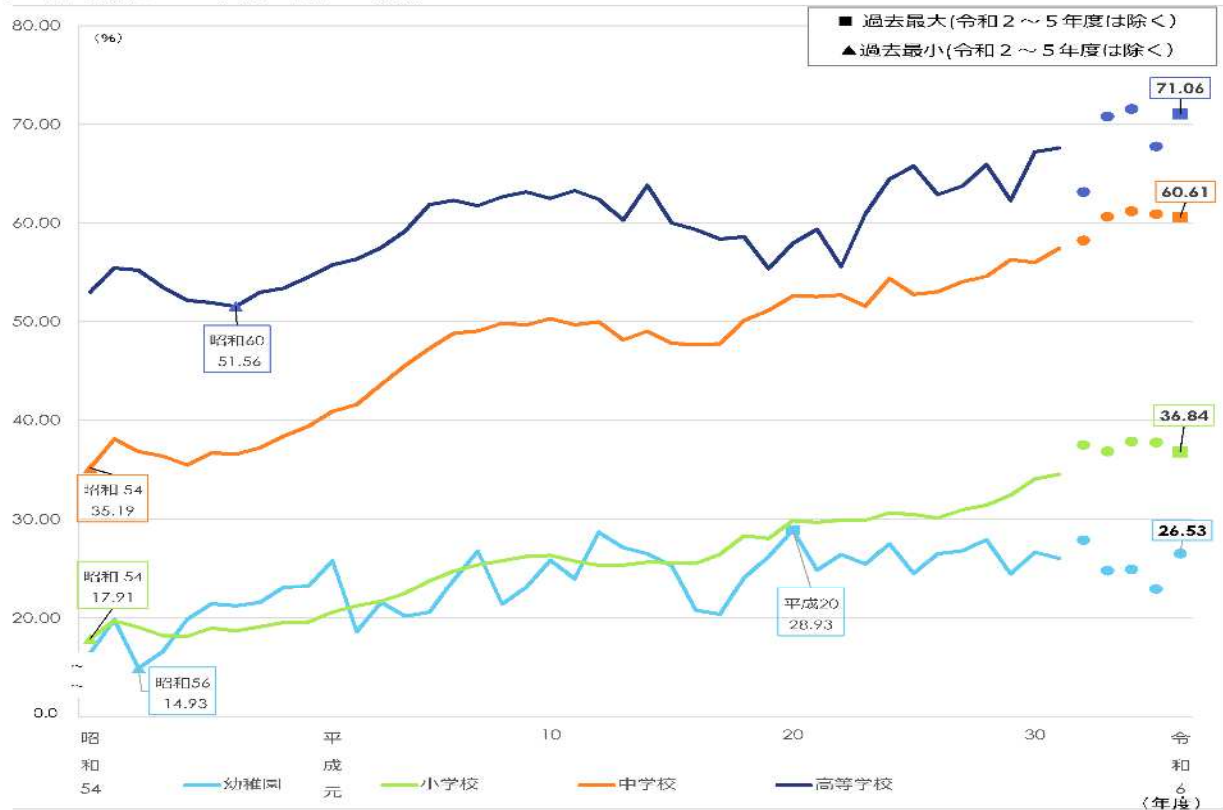


*「睡眠時間」は就寝時間と起床時間の差から算出(単位:時間)。「携帯・スマホ使用時間」と「学習時間」は、「しない」を0分、「5分おを5分」「4時間」を240分、「4時間以上」を300分と換算して平均値を算出(単位:分)。「学習時間」は、宿題の時間、宿題以外の家庭学習の時間、学習塾の時間(1日あたりに換算)の合計。
 *小4～高3生の子どもへの回答。子ども全体の数値は、小4～6生:中学生:高校生=1:1:1になるように重みづけを行った。
 *幸せ実感は、「自分は今、幸せだ」と「自分は将来、幸せになれる」について「とてもそう思う」4点～「まったくそう思わない」1点として合算し、8～7点を「幸せ高群」、6点を「幸せ中群」、5～2点を「幸せ低群」とした。「幸せ低群」の数値は省略した。相関係数は、幸せ実感得点とそれぞれの会話との関連をみた。** $p<0.01$ 、* $p<0.05$ 。
 *東京大学社会科学研究所・ベネッセ教育総合研究所「子どもの生活と学びに関する親子調査」2023年。

「子どもの生活と学びに関する親子調査」2015～23年
 をもとにした子どもの幸せ時間～調査結果からわかること
 (東京大学社会科学研究所・ベネッセ教育総合研究所による共同実施 2024. 2)

資料2

○「裸眼視力1.0 未満の者」の割合



文部科学省「学校保健統計調査」（令和6年度）

内閣府・内閣官庁・警察庁・消費者庁・総務省・法務省・文部科学省・厚生労働省・経済産業省 2021年1月発行

ネット・スマホのある時代の子育て

保護者が知っておきたい 4つの大切なポイント

児童・生徒編

学習面での活用が一気に増えてきたインターネットやスマートフォン。コミュニケーションや息抜き等、生活をサポートする道具だからこそ、トラブルを避けて上手に使いこなすスキルを身につけてほしいものです。

Point1 長時間利用の中身に 着目！



連絡？遊び？
それとも勉強？
どれだけ使っているかではなく、何にどう使っているかが、肝心です。

Point2 オンラインゲームで 起きている トラブルとは！？

ゲームの中でつながる仲間との関係。だからこそトラブルや犯罪に巻き込まれることも！



Point3 SNSで誹謗中傷？ いじめ？



仲間外れや個人攻撃などの被害・加害を防ぐためには？

Point4 写真・動画の安易な 投稿が危険を招く！

自撮り写真の投稿・送信や動画投稿に起因するトラブルとは？



子供たちの使い方やネットトラブルの現状を知り、助言や話し合いの際にお役立てください

ワーク 3

左の資料をもとに考えてみましょう。

① 左の資料を見て、気がついたことや感想を書いてみましょう。

② グループで話し合ってみましょう。

ワーク 4

- ① 各家庭でふれあいや団らんの時間を多くするために、メディアの上手な活用策を考えてみましょう。

- ② グループで話し合ってみましょう。

<団らんの過ごし方>

例として、「外遊び」、「家のお手伝い」、「子供との会話」、「本を読む」、「いっしょに遊ぶ」等から考えてみましょう。

ふりかえり

- ① 何を学んだり、感じたりしましたか。

- ② 今後の生活にどのように生かしますか？

