

1. 適切な使用時間を守ろう

本校では、1日の利用時間の目安を設定しています。

低学年…平日・休日30分以内
中学年…平日・休日1時間以内
高学年…平日1時間・休日2時間以内

2. 寝る1時間に使うのをやめよう

就寝1時間前に…
テレビゲームで遊ぶ
スマートフォンの長時間利用

興奮状態

睡眠が阻害される原因に

3. お家の人のいる場所で使おう

最近ではアプリ内やゲーム内で知らない人とコミュニケーションが簡単に行うことができます。子どもたちがトラブルに巻き込まれないようにするためにも、不在時や目の届かない場所で使用をさせないでください。

4. ゲームやアプリの対象年齢を守ろう

ゲームやアプリにはそれぞれに対象年齢や年齢制限が設けられています。対象年齢以外には不適切な内容が含まれる場合があるので、常に子どもの利用内容を把握しておく必要があります。

知らない人との
コミュニケーション

子どもに
不適切な内容

対象年齢外のものには、
子どもにとっての**危険**が
多く隠れています。

動画・写真が知らないうちに拡散
(設定ミスや勝手に投稿される)

例 フォートナイトの対象年齢

→ 15歳以上 (CERO レーティングによる審査)

荒野行動の対象年齢

→ 15歳以上 (CERO レーティングによる審査)

YouTube の年齢制限

→ 13歳以上 (12歳以下は保護者の許可があれば利用可能)

各種ゲームや携帯電話には、保護者が許可すると利用できるようになるペアレンタルコントロールの設定をすることができます。子どもの利用状況を管理するためにも、設定をおすすめします。

例 Nintendo Switch

→ みまもり設定 (保護者による使用制限)

iPhone

→ ペアレンタルコントロール

5. リアルタイム対戦ゲームに参加するときは相手の都合を考えよう

自宅で
通信対戦できる

ヘッドセットで
通話しながら対戦

遊ぶ時間が
長時間化

リアルな
対人関係が苦手に

学校では相手の都合を考えて遊ぶように指導しています。

6. 写真・動画などを投稿するときは注意しよう

個人で撮った写真や動画であっても著作権や肖像権が発生します。気軽にSNSなどに投稿しないよう注意をお願いします。

写真
動画

撮影した場所や指紋などの個人情報
が分析され、読み取られることも。

7. ロックをかけて、パスワードをお家の人と決めておこう

紛失した時のセキュリティのためにもロックの設定をお願いします。保護者が子どもと話し合って設定し、いつでも保護者が見ることができるようにおいてください。

8. 学習に活用しよう

インターネットを利用し、気軽に調べることができるようになりました。子どもの「知りたい」という気持ちにそった活用をして頂けたらと思います。

また、学習指導要領改訂により情報活用能力の育成が明示されました。家庭でも取り組めるプログラミング学習のソフトもあるので、機会があれば子どもと共に体験して頂きたいと思います。

(例) Scratch ビスケット ブロックリー・ゲーム 等