

## 9 インターネットの適正利用とネット・ゲーム依存予防対策の推進

スマートフォン等の普及に伴い、児童生徒においても、インターネットはコミュニケーションや情報検索の日常的な手段として定着しており、これからの情報化社会を生きていくうえでも、インターネット上の多種多様で膨大な情報の中から有害な情報を除きながら、ルールやマナーなどを守り、主体的に、正しく利用する力が求められている。このため、児童生徒のインターネットの適正利用に関する知識の習得や情報モラルの育成とともに、ネット・ゲーム依存の予防対策を推進する。

### 情報モラルの育成と有害情報対策等の推進

◇著作権の尊重や個人情報の保護など、情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方や態度を育てるとともに、インターネット上の違法・有害情報等に適切に対応できるようにするため、情報モラルの指導やメディアリテラシー教育の充実に努めるほか、インターネット上の有害情報から児童生徒を守るための対策を、総合的かつ横断的に推進する。

- ・情報モラルの指導やメディアリテラシー教育の充実、教職員への研修
- ・インターネットの利用に関する安全教室等の活用
- ・トラブルの発見、早期対応
- ・保護者への啓発の充実

### ネット・ゲーム依存予防対策の推進

◇ネット・ゲームの適正な利用について、各家庭におけるルールづくりの必要性に関する理解が深まるよう、子どもへの指導及び保護者への啓発を行う。

◇ネット・ゲーム依存予防をはじめ、スマートフォン等の適正利用を推進するため、保護者に向けた学習機会の提供や啓発資料の配布などを通して、保護者自身が子どものインターネット利用や、子どもとのかかわり方について考えることを働きかける。

- ・「ネット・ゲーム依存予防対策学習シート」の活用による家庭でのルールづくりの推進と振り返りによるフォローアップ
- ・「学校現場におけるネット・ゲーム依存予防対策マニュアル」の活用等による予防対策の推進、依存傾向にある児童生徒の早期発見、早期対応
- ・保護者向けの動画教材、啓発冊子等の活用の推進
- ・医療機関をはじめとした関係機関との連携の推進



【学校現場におけるネット・ゲーム依存予防対策マニュアル】



【ネット・ゲーム依存予防対策学習シート】

### ■関連資料

- 教育基本計画指標（県学習状況調査質問紙調査）

数値目標の指標	現 状	令和7年度の目標
「携帯電話やスマートフォン、ゲーム機などを使う場合、家の人と決めた使用ルールを守っていますか」との質問に、「守っている」または「どちらかといえば守っている」と回答した児童生徒の割合	小学校5年生 72.5% 中学校2年生 60.6%	小学校5年生 75% 中学校2年生 66%

- 「イマドキさぬき思春期（親子で考えよう！スマホとの正しい付き合い方）」

(<https://www.pref.kagawa.lg.jp/documents/14861/imadoki.pdf>)



- ネット・ゲーム依存予防対策学習シート及び展開例

(<https://www.pref.kagawa.lg.jp/kenkyoui/gimukyoi/syokai/sonota/internet/gakusyusheet.html>)