

第40回大町市青少年育成市民大会

第3分科会

ネット社会で

生きる力を育むために

令和6年 8月24日

会場 大町市文化会館

子どもとメディア信州

松島 恒志

# 問題提起 その 1

## 子どもの情報端末利用の 実態



# 子どもとメディアに関するアンケート 長野県内 77の全市町村が参加

## 7.30現在の速報値

小学生 3年生～6年生

5 1 0 0 4 人

中学生 1年生～3年生

3 8 1 3 4 人

高校生 1年生～3年生

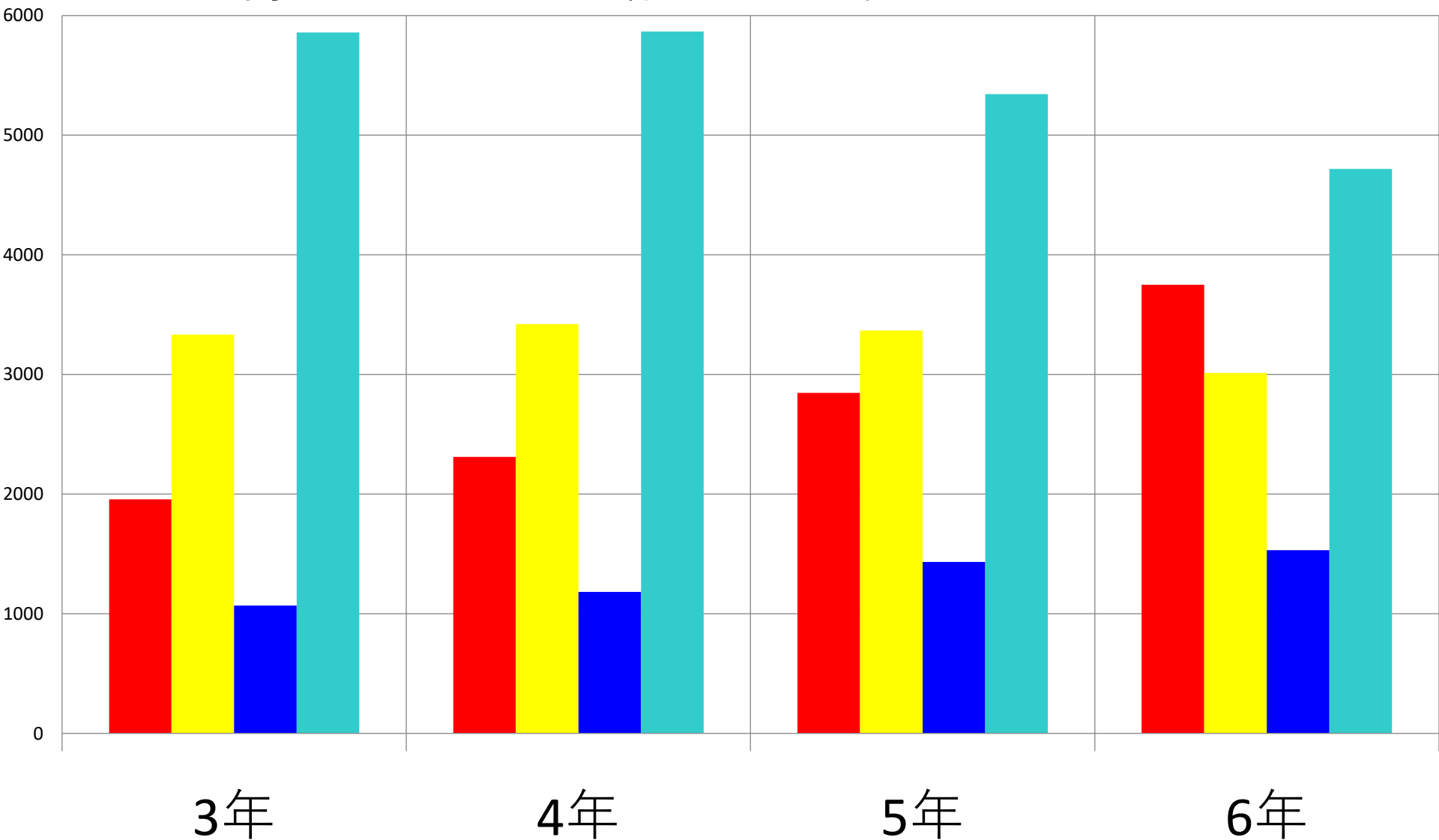
8 7 1 8 人

合計 9 7 8 5 6 人



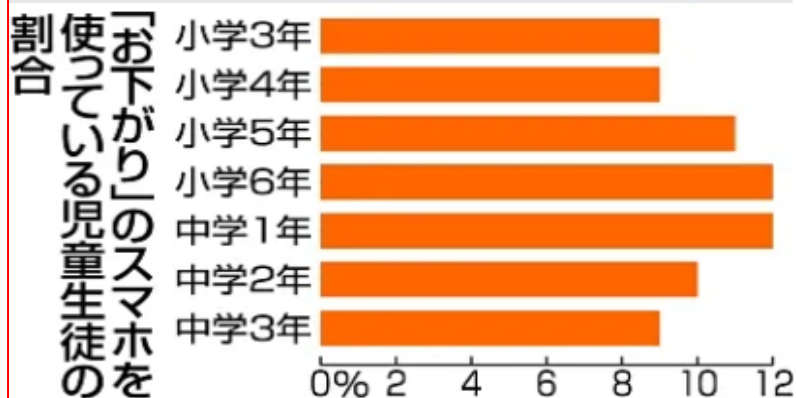
# ① 自分が使えるスマホを持っているか 小学校 2024

■ 持ってる ■ 共有 ■ お下がり ■ ない



# 「お下がり」のスマホ、小学校3・4年生の9%が所持 長野県内調査 閲覧制限しないとトラブル危険性高まる

R6.8.10 信濃毎日新聞 朝刊23面



県内の教員、小児科医らでつくる団体「子どもとメディア信州」と県、県教育委員会は9日、県内の小中高生を対象にしたスマートフォンやタブレット端末などの利用状況に関する調査結果（速報値）を発表した。同団体などによる全県調査は5回目。本年度はスマホの所有について、家族らが以前使用していた「お下がり」を持っているかを回答の選択肢に加えた。小学校中学年も一定程度お下がりを持っており、スマホ所有の低年齢化が進んでいる。

同団体の松島恒志代表は、家族のお下がりですマホを使う際には、不適切サイトなどへの閲覧制限（フィルタリング）がされていない可能性があり、トラブルの危険性が高まると指摘。利用制限などの設定を確認し、「適切な使用方法を伝えていく必要がある」と話している。

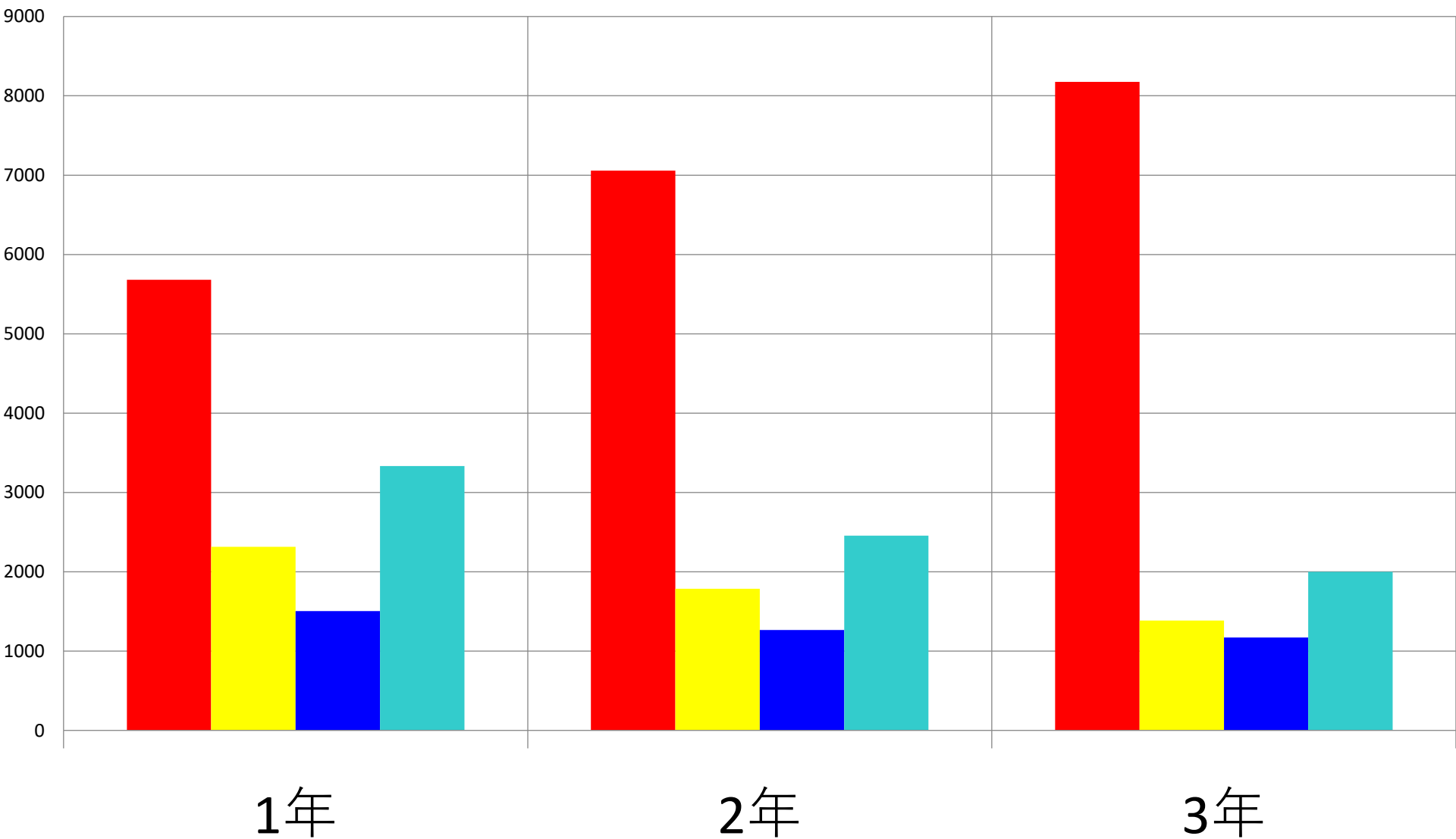
# ① 自分が使えるスマホを持っているか 中学校 2024

■ 持ってる

■ 共有

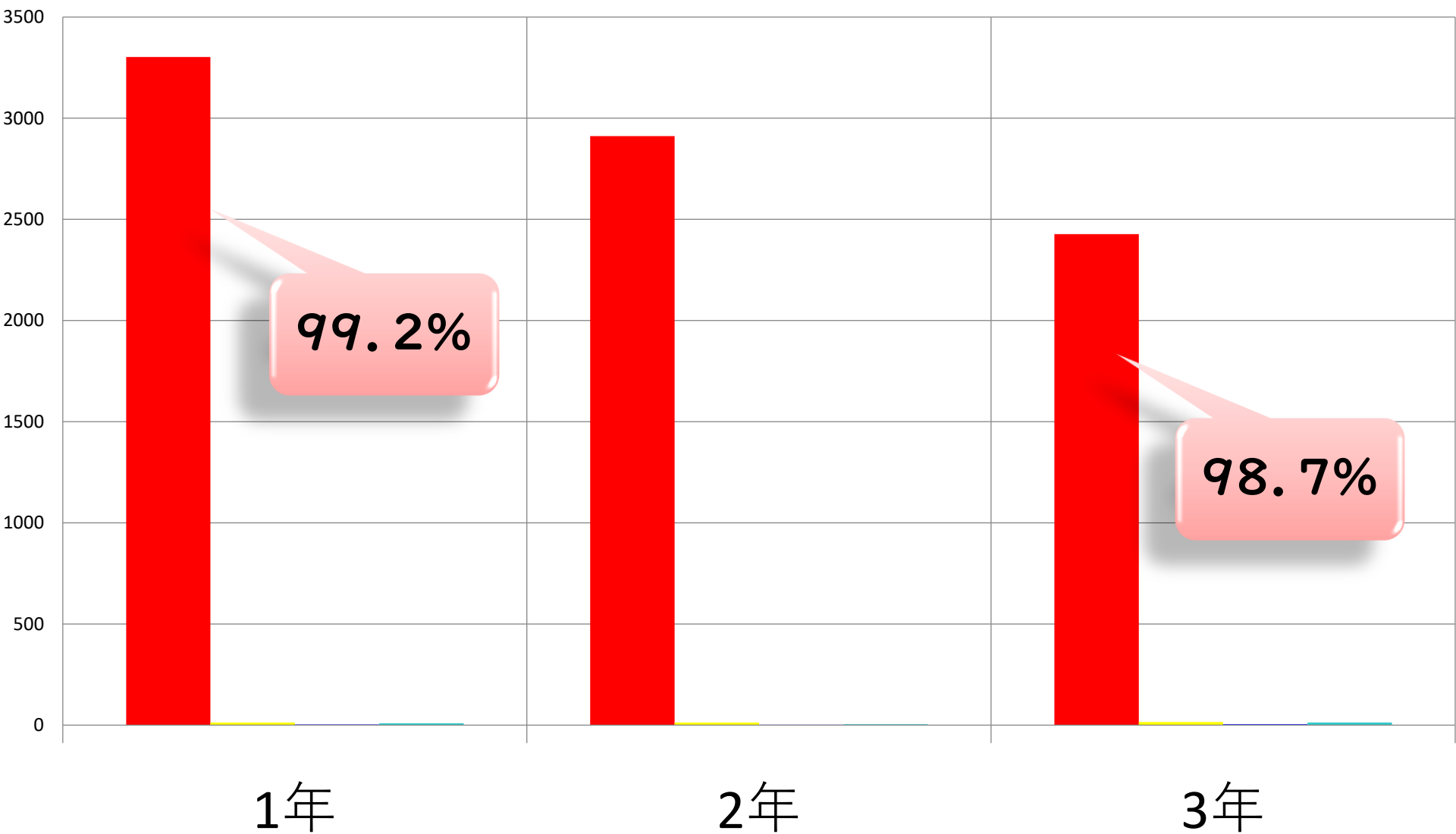
■ お下がり

■ ない

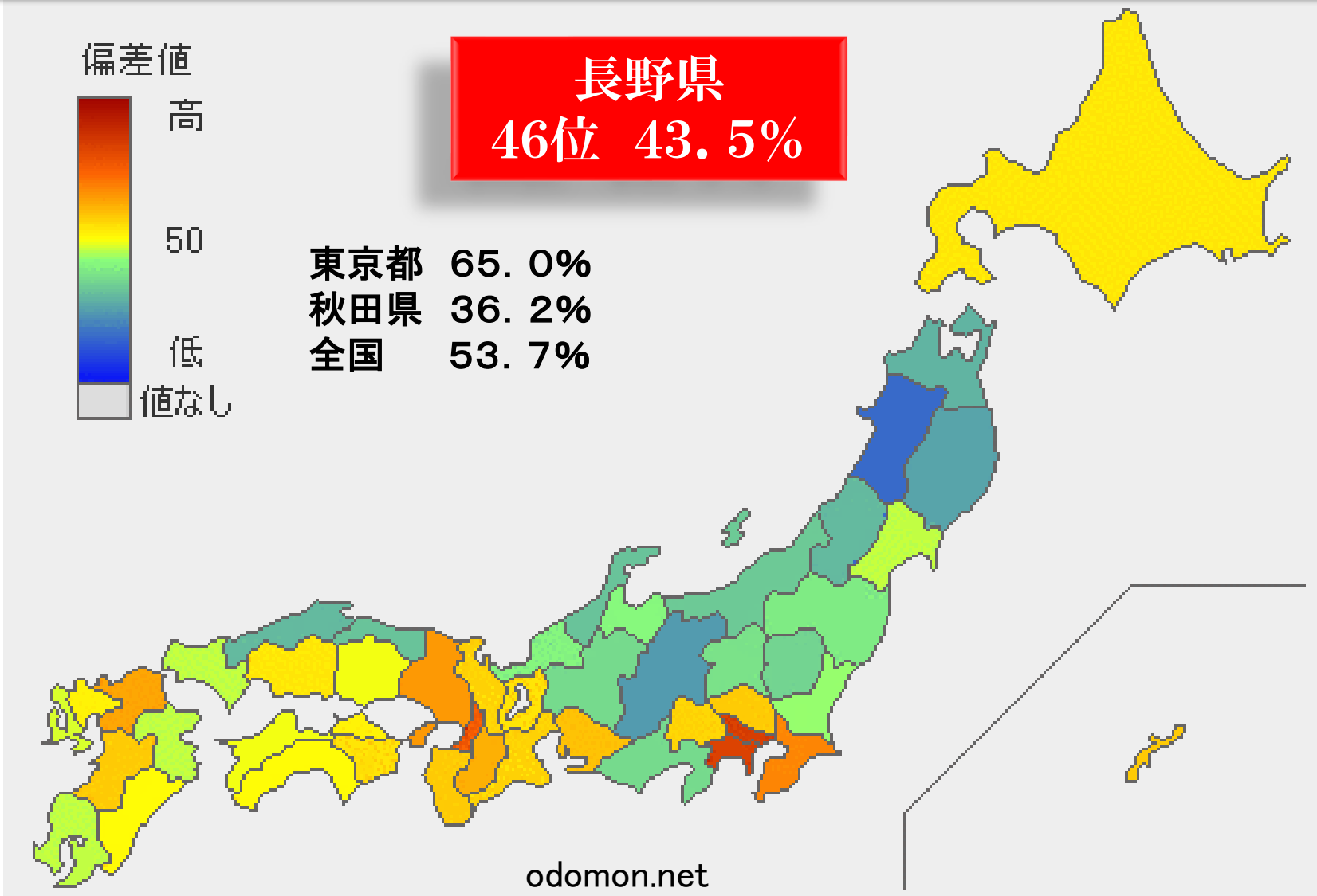


# ① 自分が使えるスマホを持っているか 高校 2024

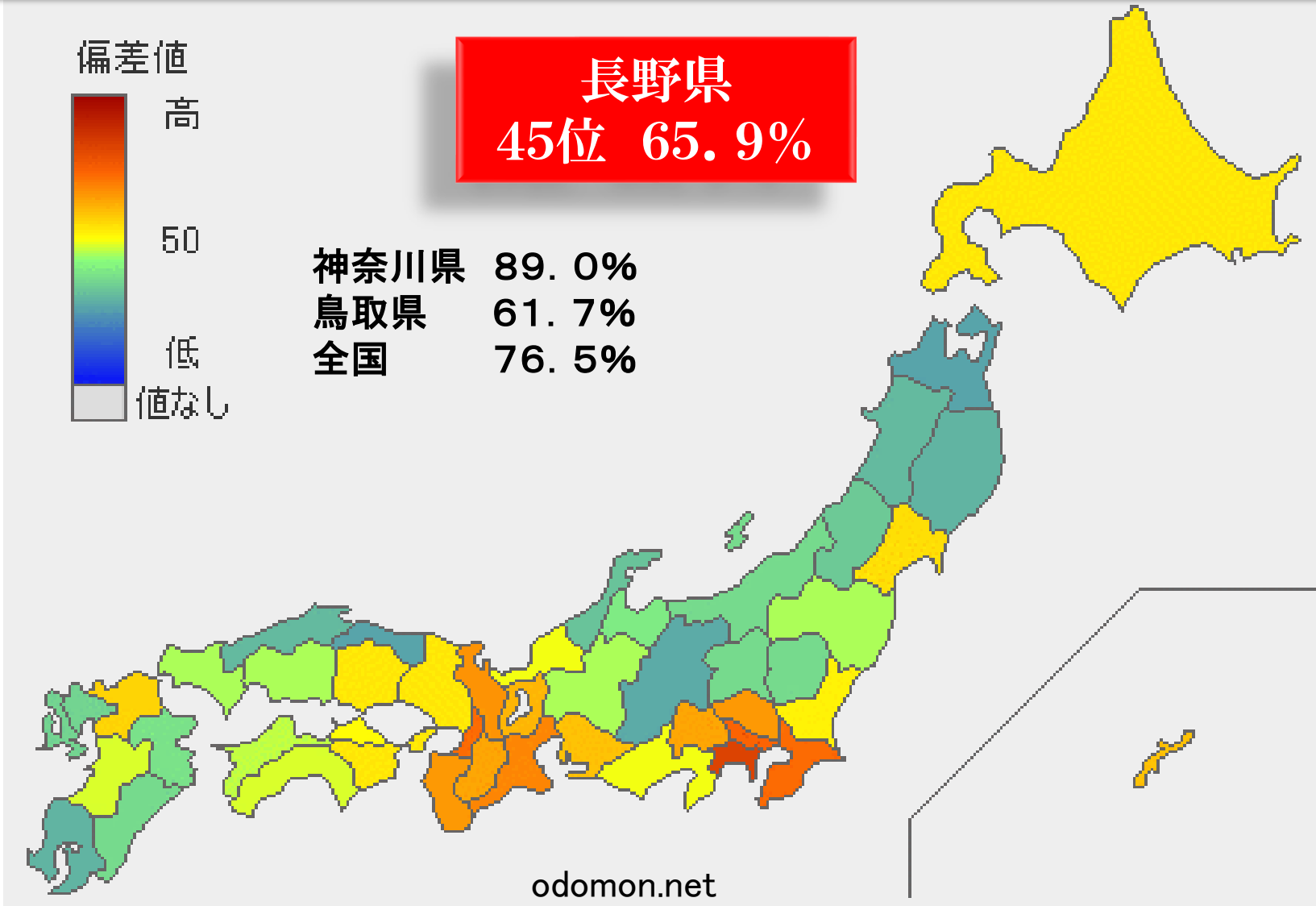
■ 持ってる ■ 共有 ■ お下がり ■ ない



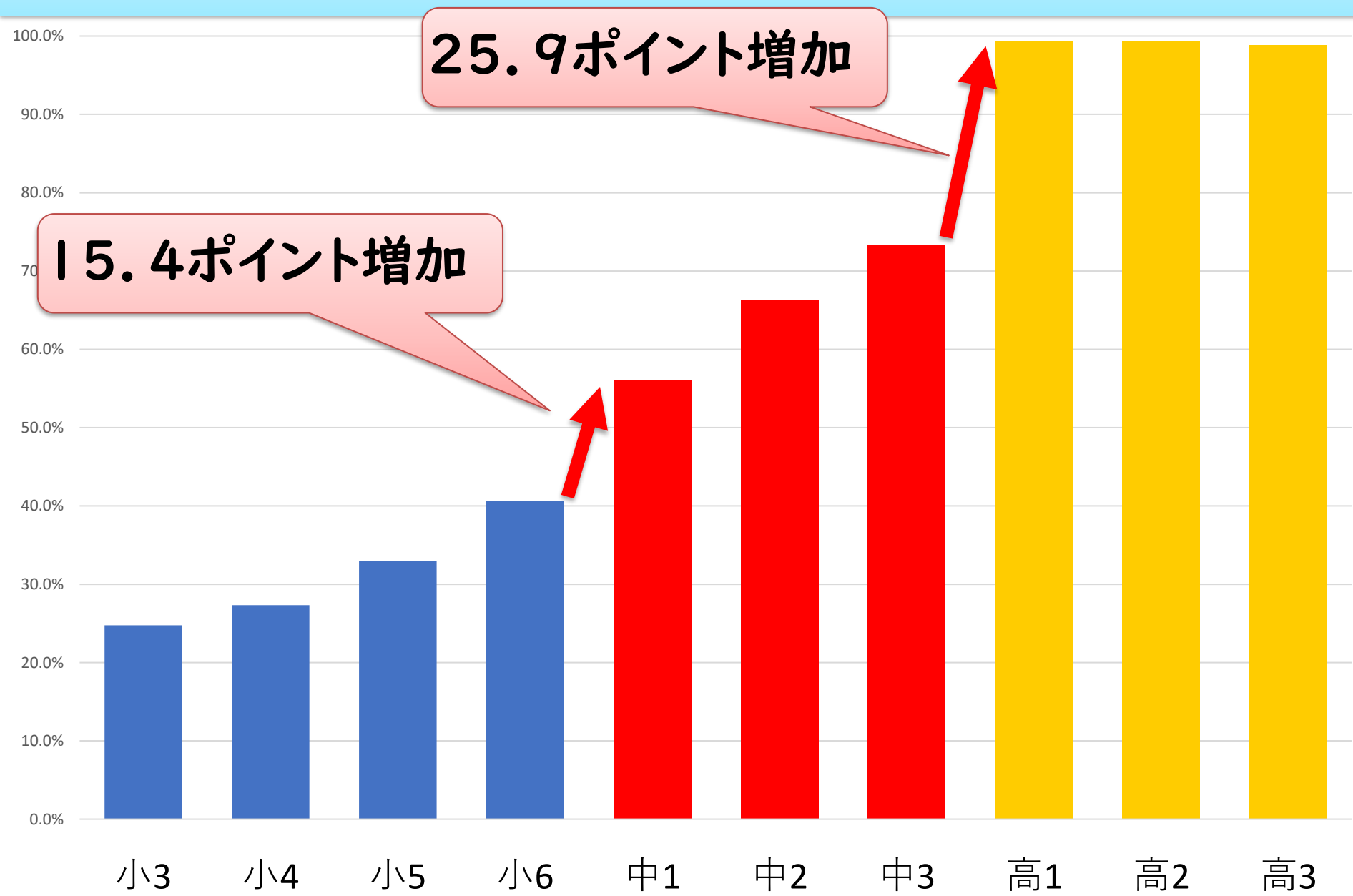
# 携帯電話・スマホ所持率 小学6年生 2012



# 携帯電話・スマホ所持率 中学3年生 2012



# 2024 スマホ所持率（おさがりスマホを含む）

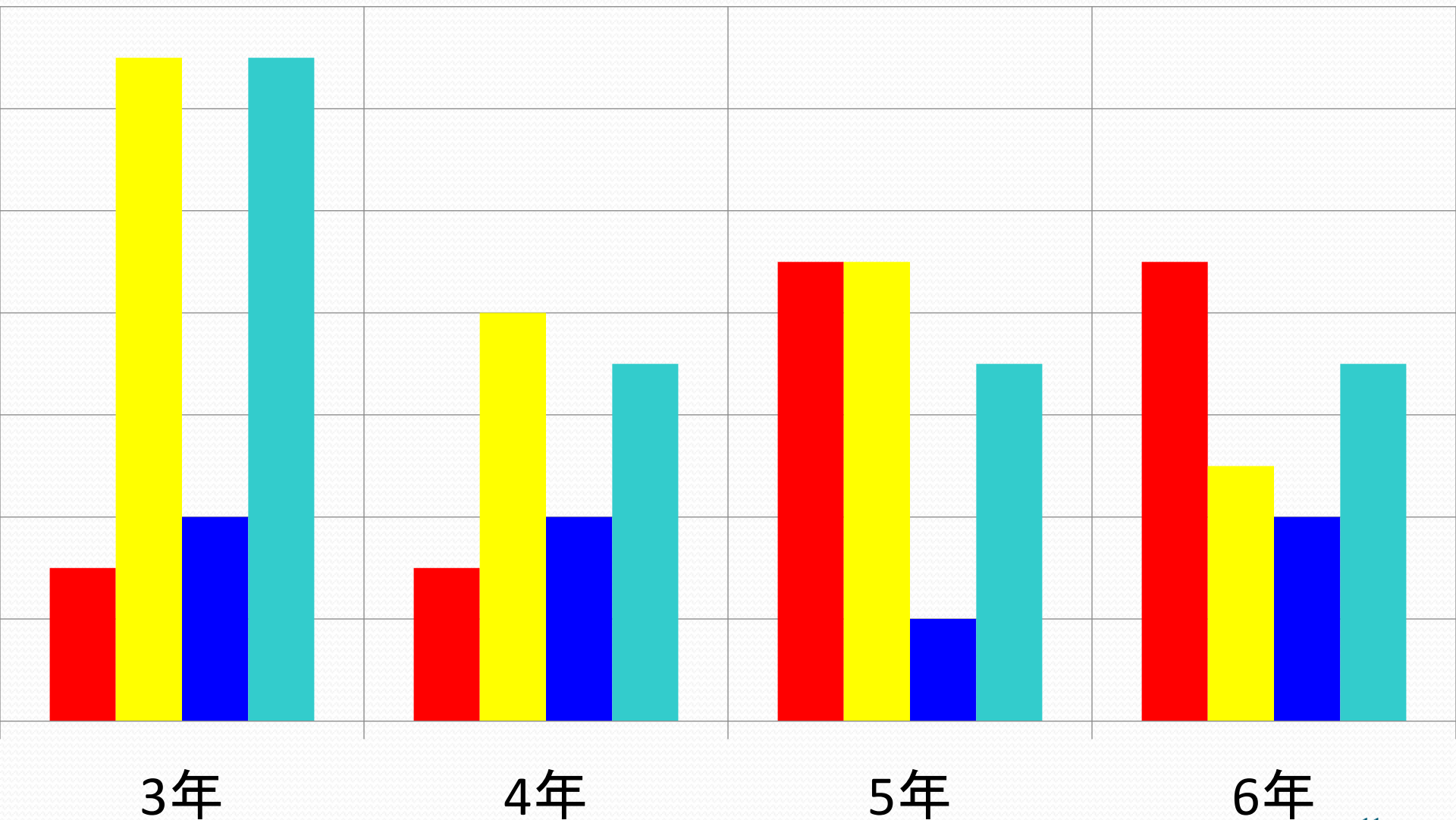


15.4ポイント増加

25.9ポイント増加

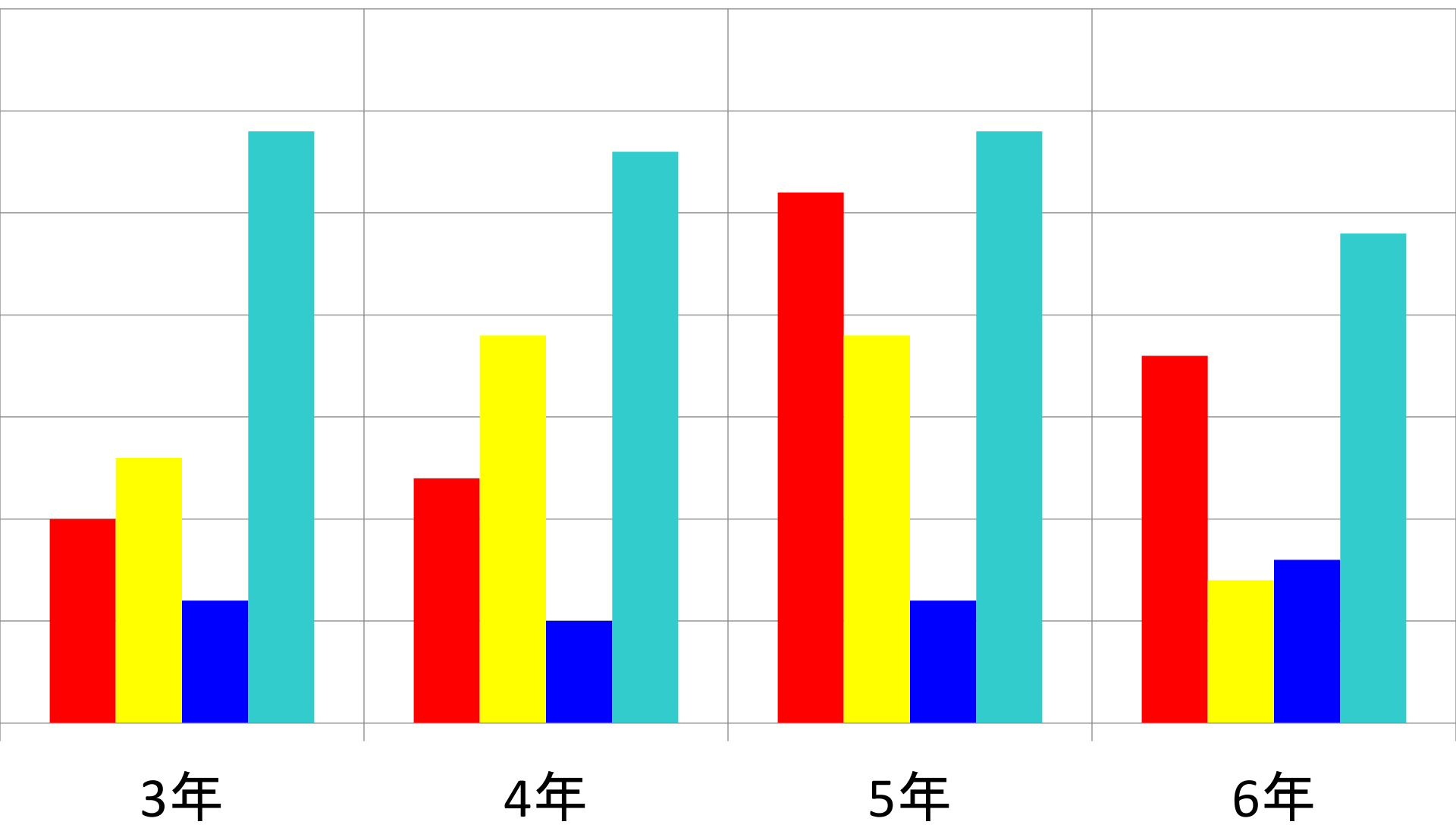
# 自分が使えるスマホを持っているか **A小学校**

■ 持ってる    ■ 共有    ■ お下がり    ■ ない



# 自分が見えるスマホを保持しているか B小学校

■ 保持している ■ 共有 ■ お下がり ■ ない



# 自分が使えるスマホを持っているか

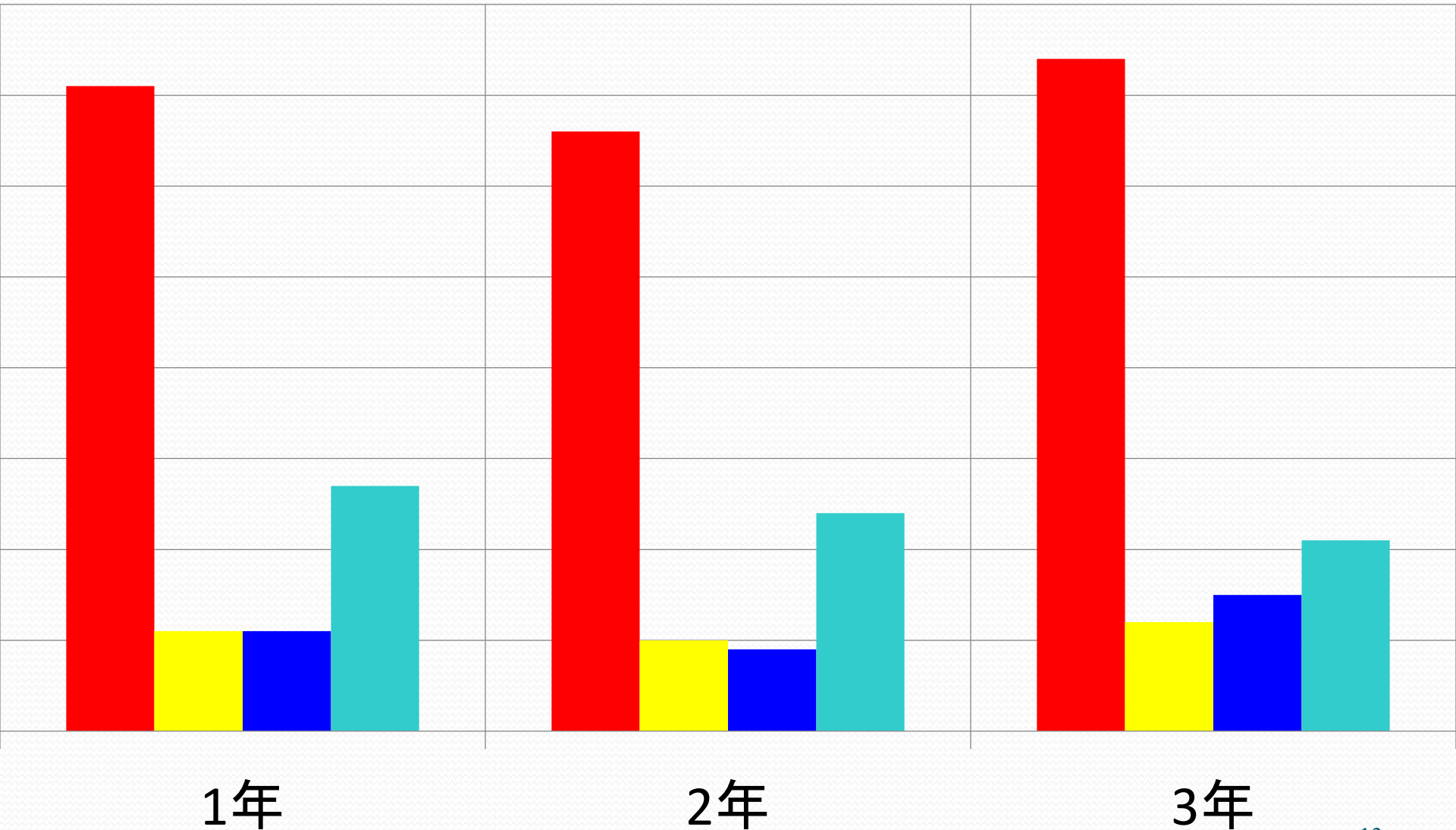
# A中学校

■ 持ってる

■ 共有

■ お下がり

■ ない



# 自分が見えるスマホを持っているか

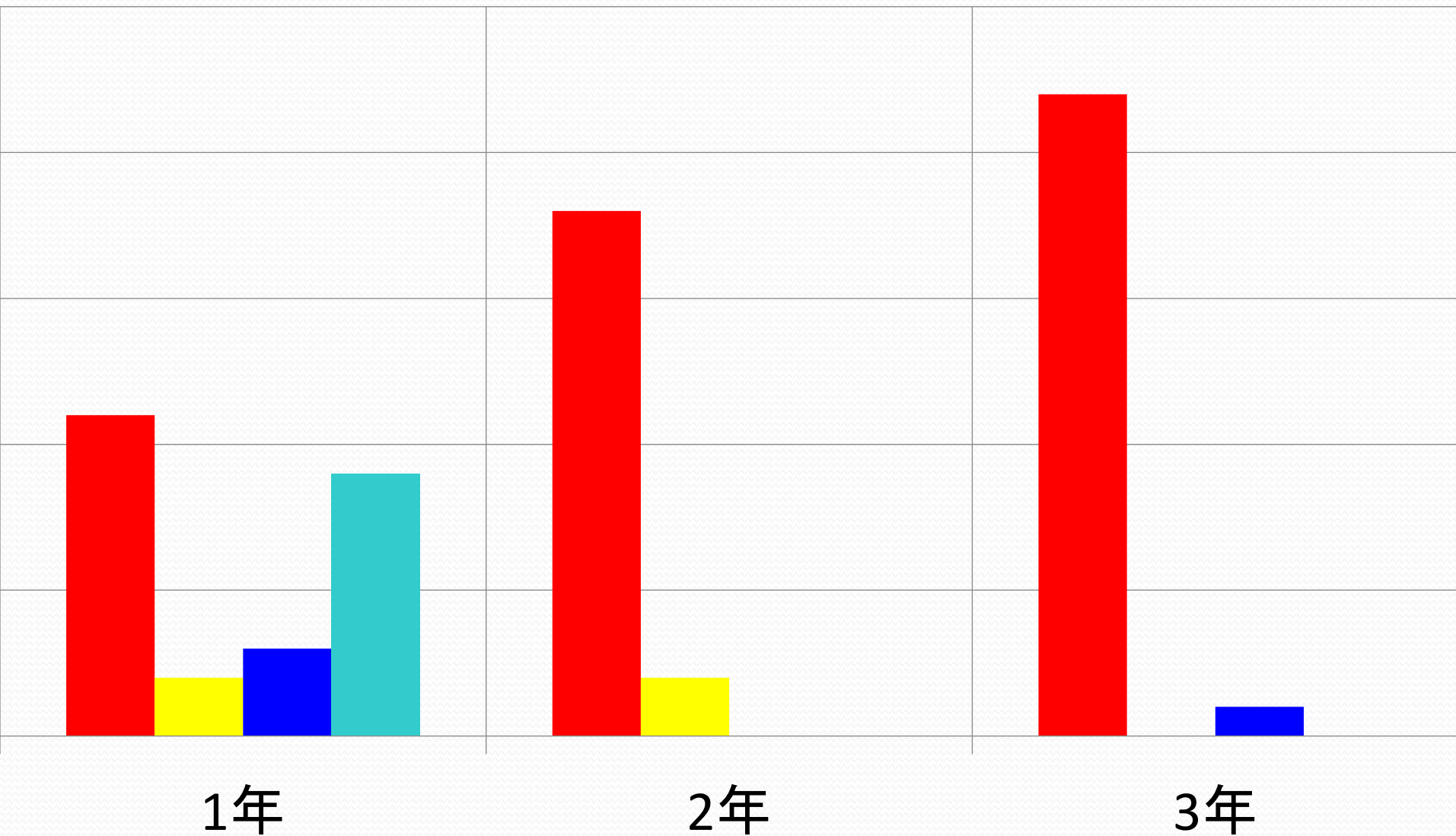
# B中学校

■ 持っている

■ 共有

■ お下がり

■ ない

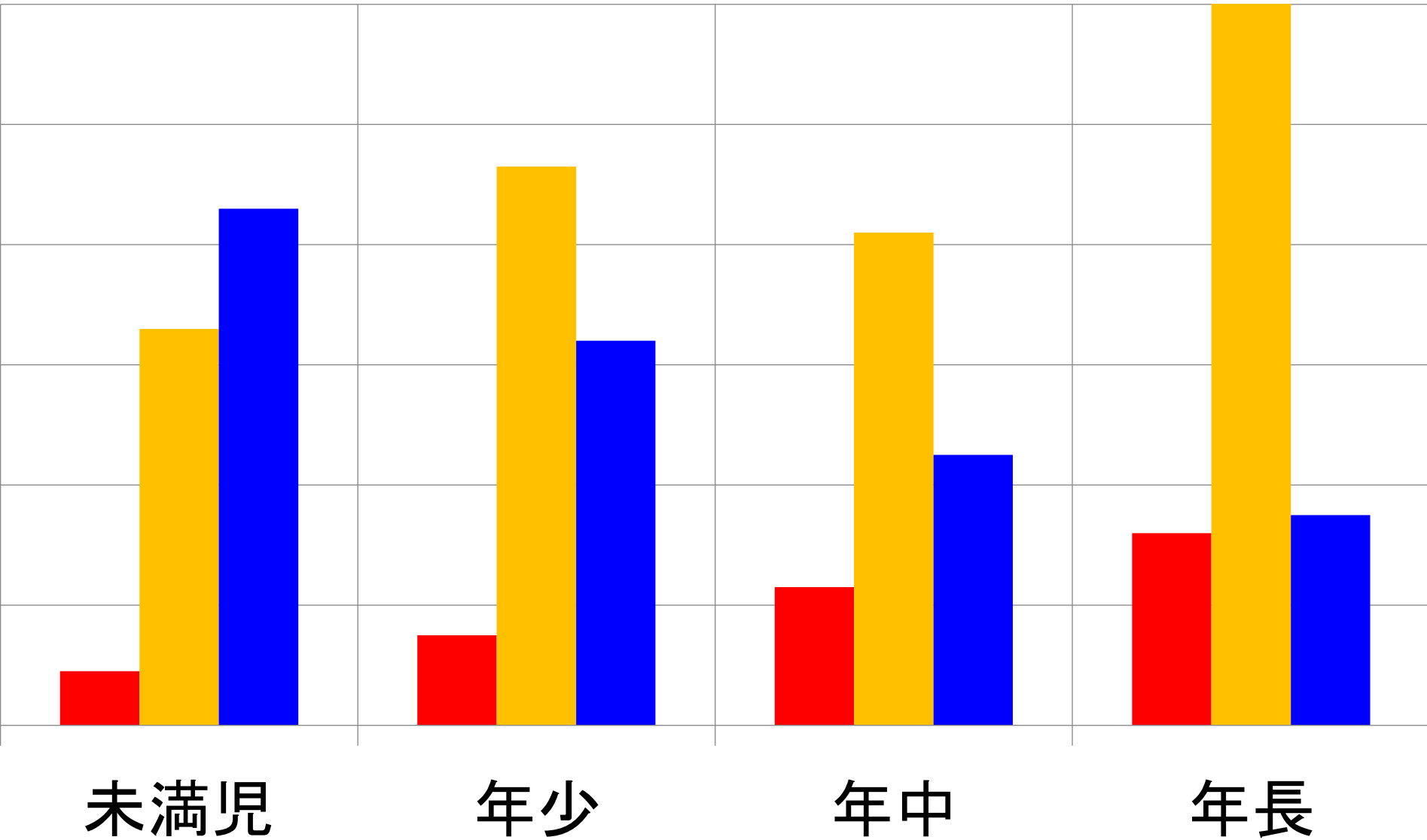


# 保育園等子どもが使えるゲーム機やタブレット持ってる？

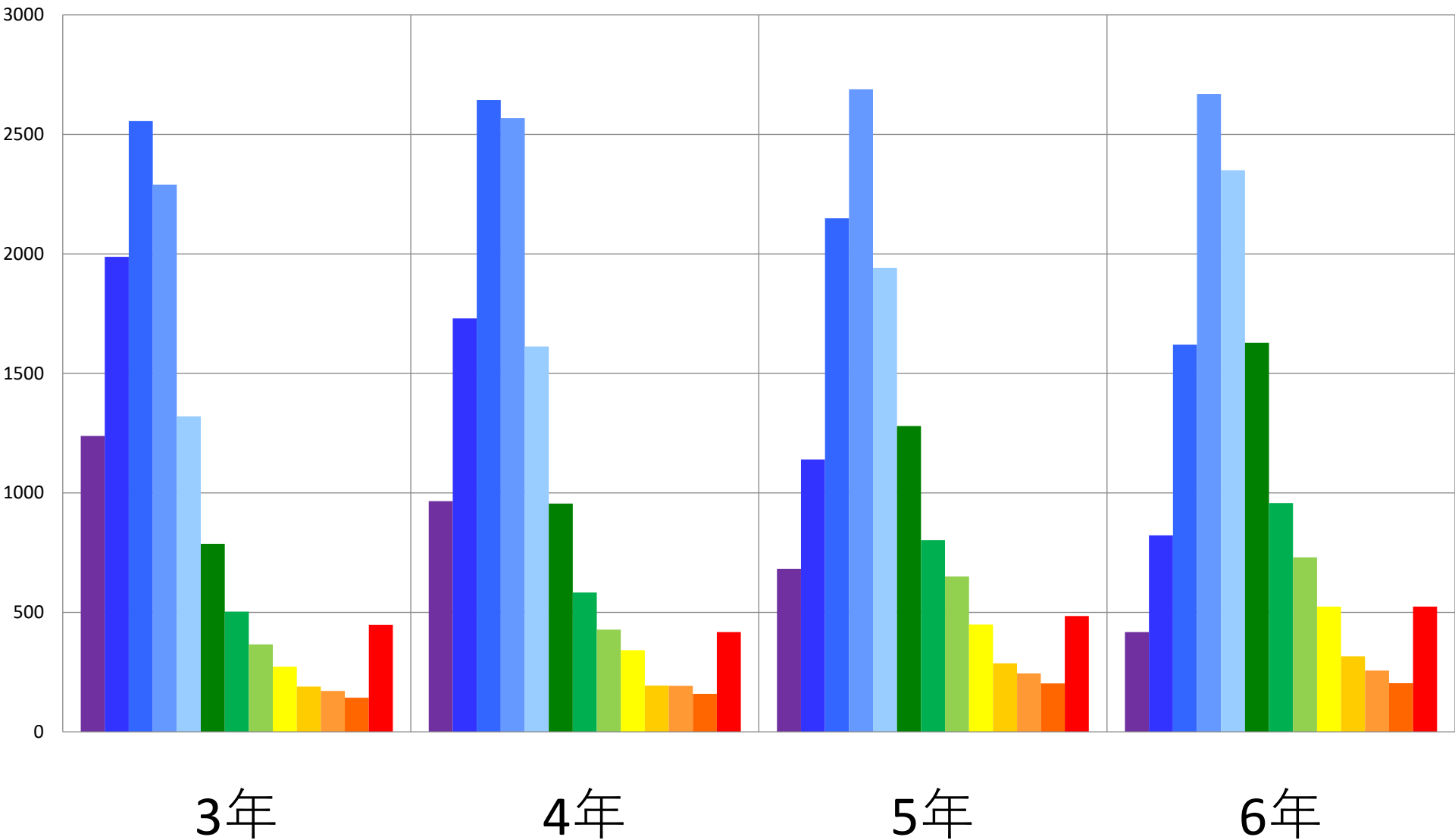
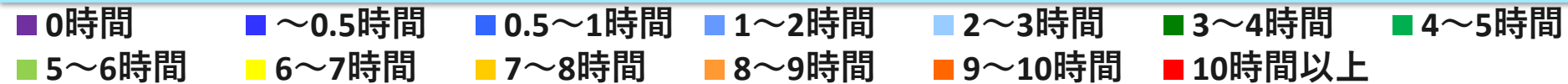
■ 持ってる

■ 共有

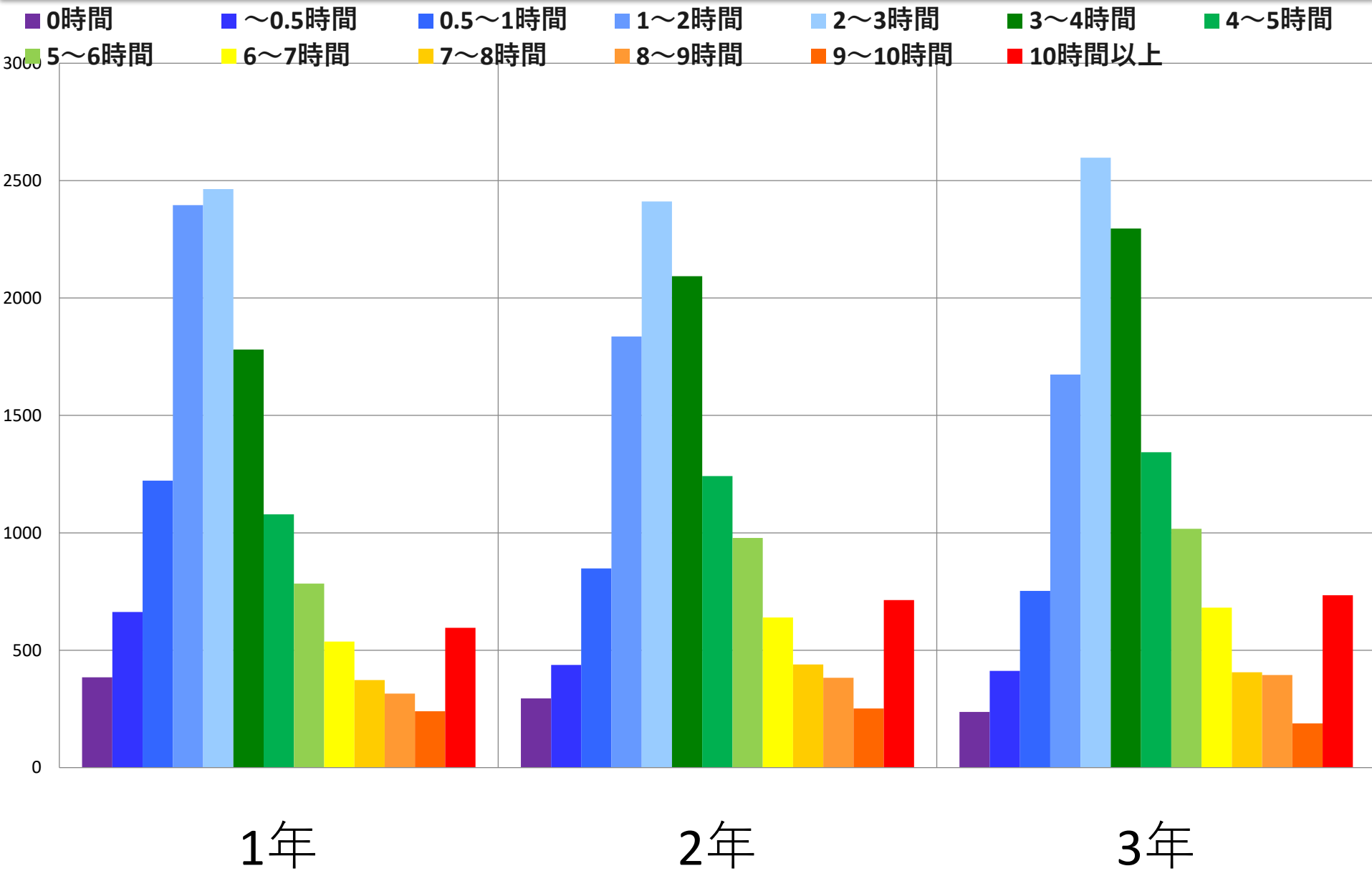
■ ない



# ⑥ 電子メディアの使用時間 休日(学習以外) 小学校



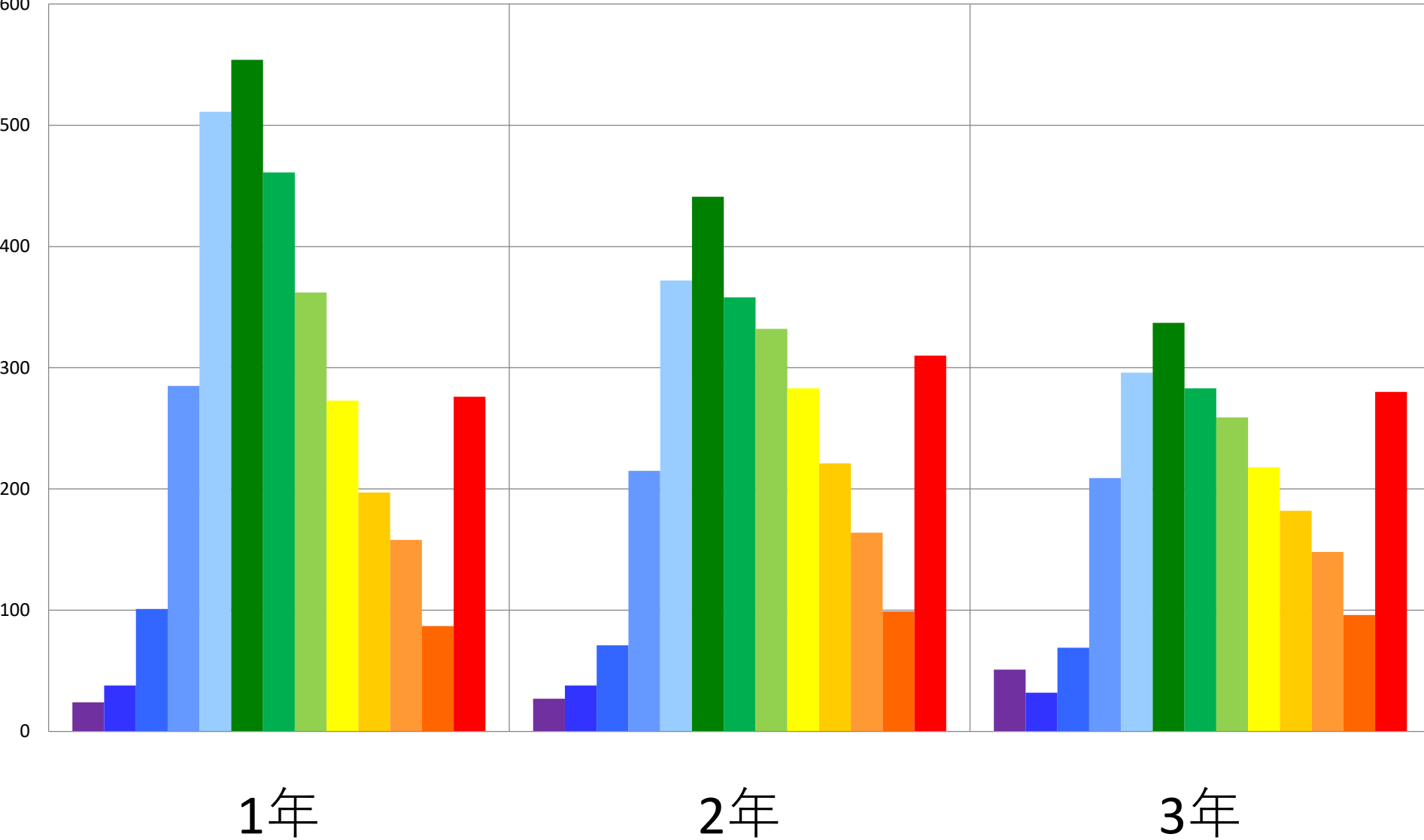
# ⑥ 電子メディアの使用時間 休日(学習以外) 中学校



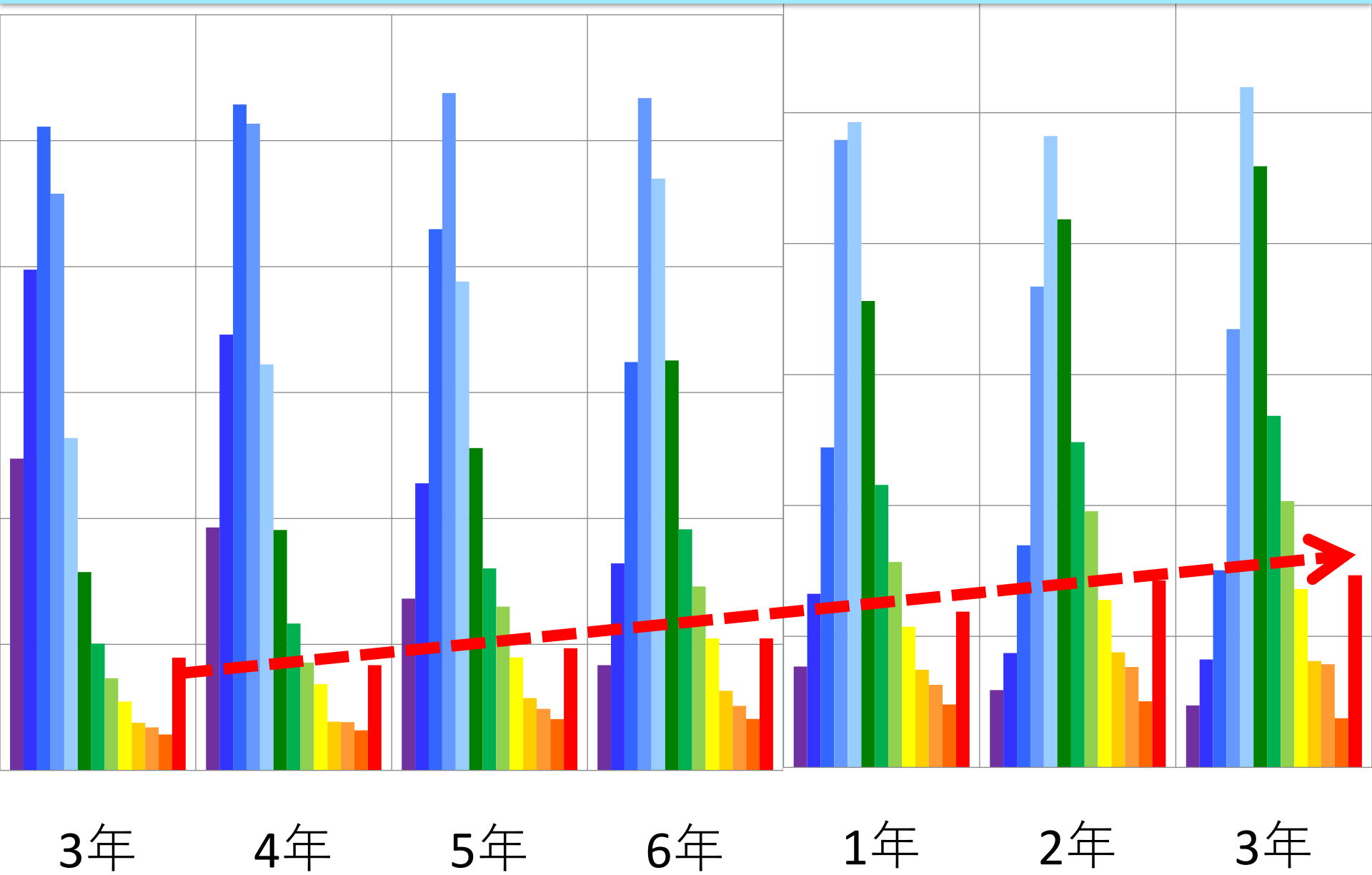
# ⑥ 電子メディアの使用時間 休日(学習以外)

# 高校

- 0時間
- ～0.5時間
- 0.5～1時間
- 1～2時間
- 2～3時間
- 3～4時間
- 4～5時間
- 5～6時間
- 6～7時間
- 7～8時間
- 8～9時間
- 9～10時間
- 10時間以上

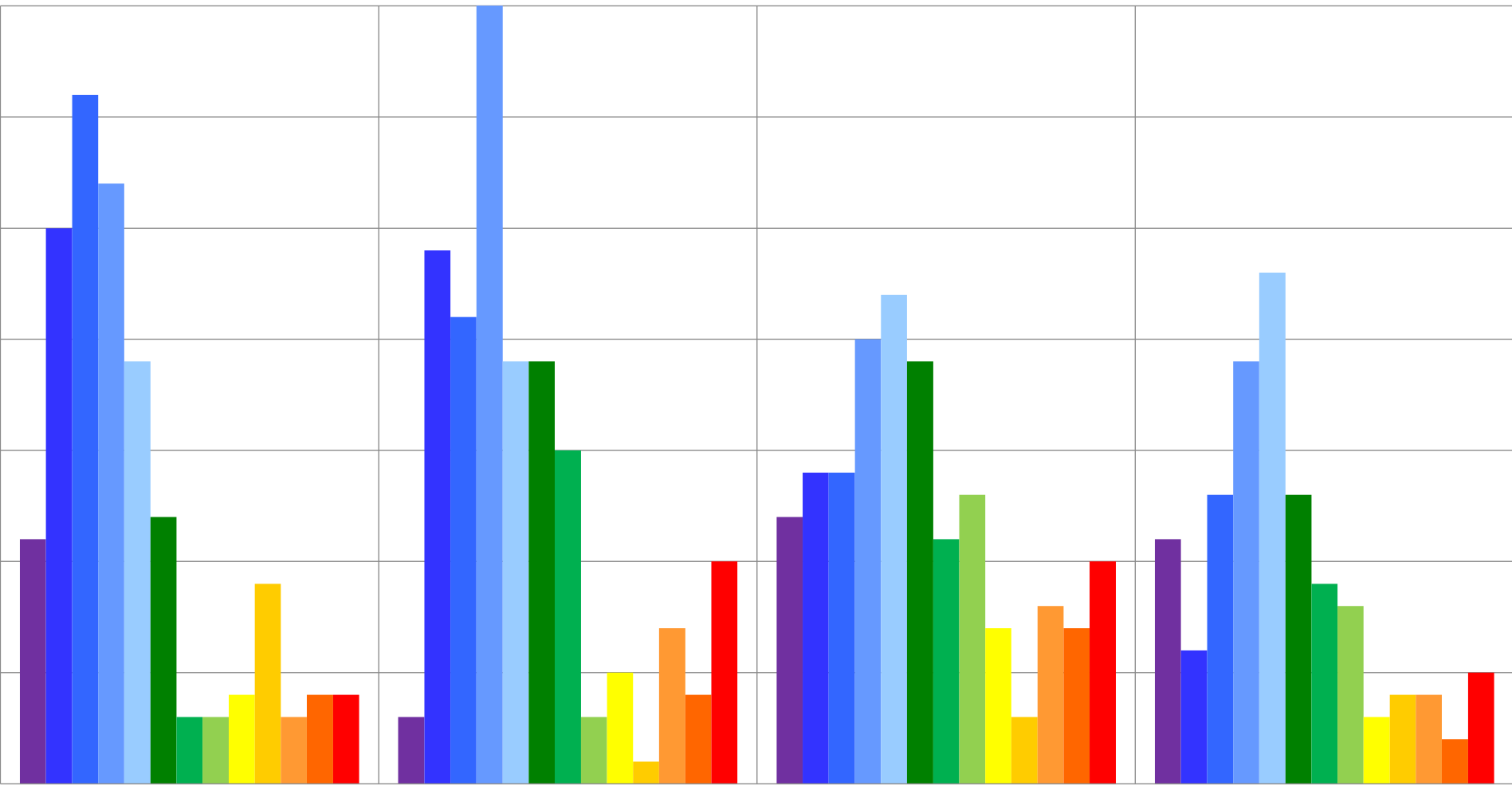


# 電子メディアの使用時間 休日(学習以外) **小中学校**



# 電子メディアの使用時間 休日(学習以外) 大町市小学校

- 0時間
- ~0.5時間
- 0.5~1時間
- 1~2時間
- 2~3時間
- 3~4時間
- 4~5時間
- 5~6時間
- 6~7時間
- 7~8時間
- 8~9時間
- 9~10時間
- 10時間以上



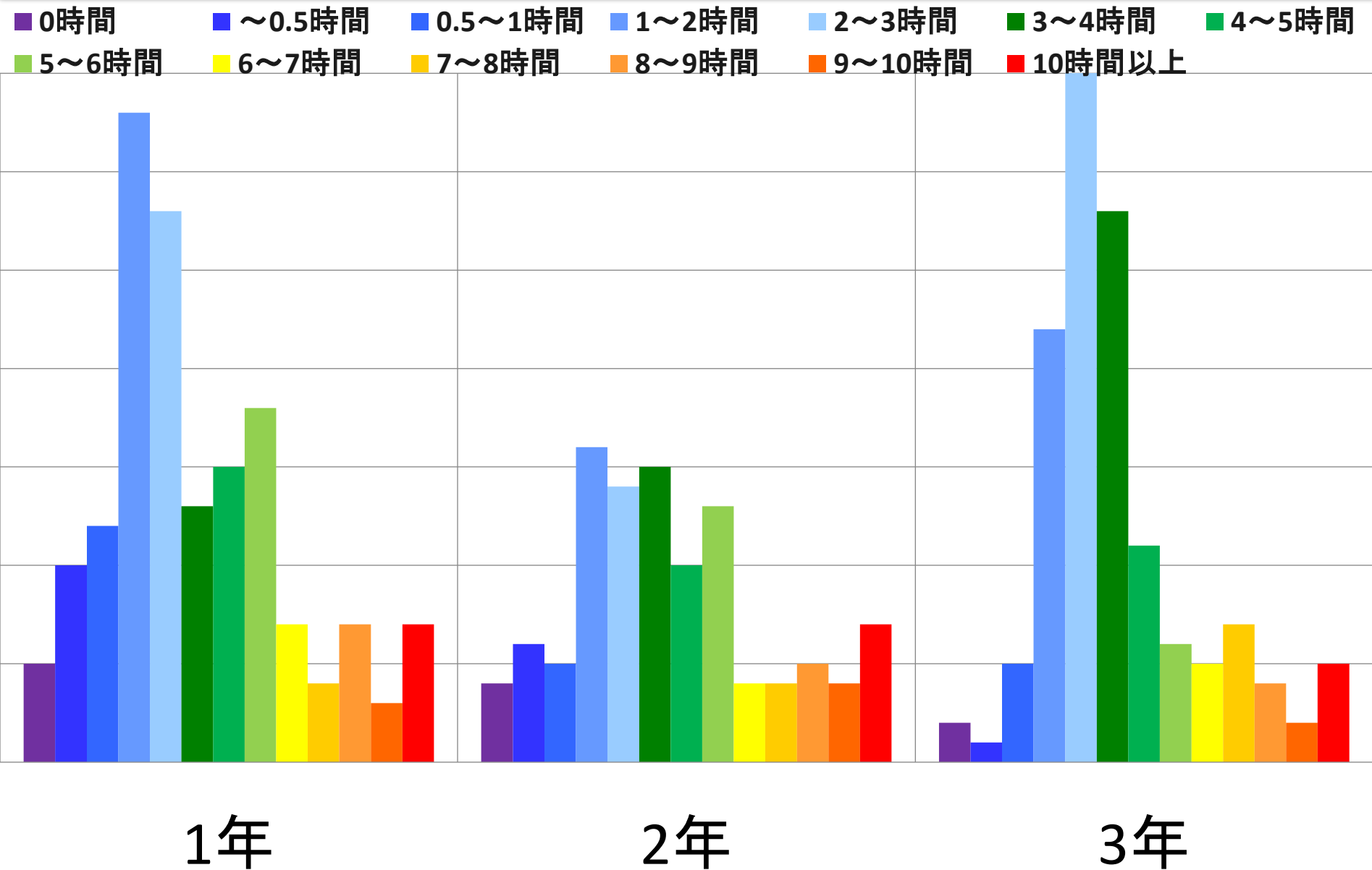
3年

4年

5年

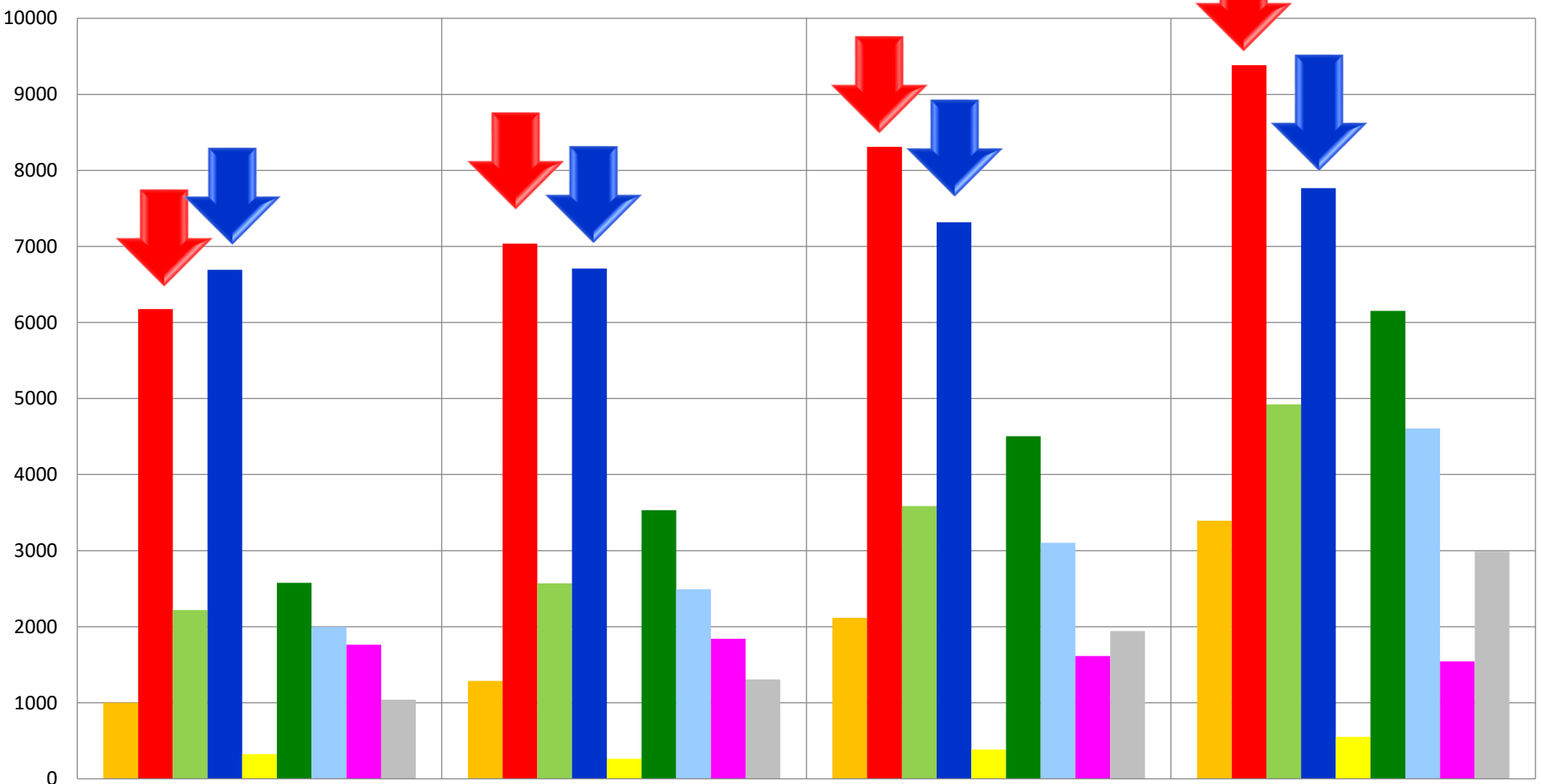
6年

# 電子メディアの使用時間 休日(学習以外) 大町市中学校



## ② スマホ・パソコンでよく使うのは **小学校**

■ SNS等 ■ 動画をみる ■ 音楽をきく ■ ゲーム ■ 買い物 ■ 調べる(勉強以外) ■ 調べる(勉強) ■ 学習アプリ ■ 電話



3年

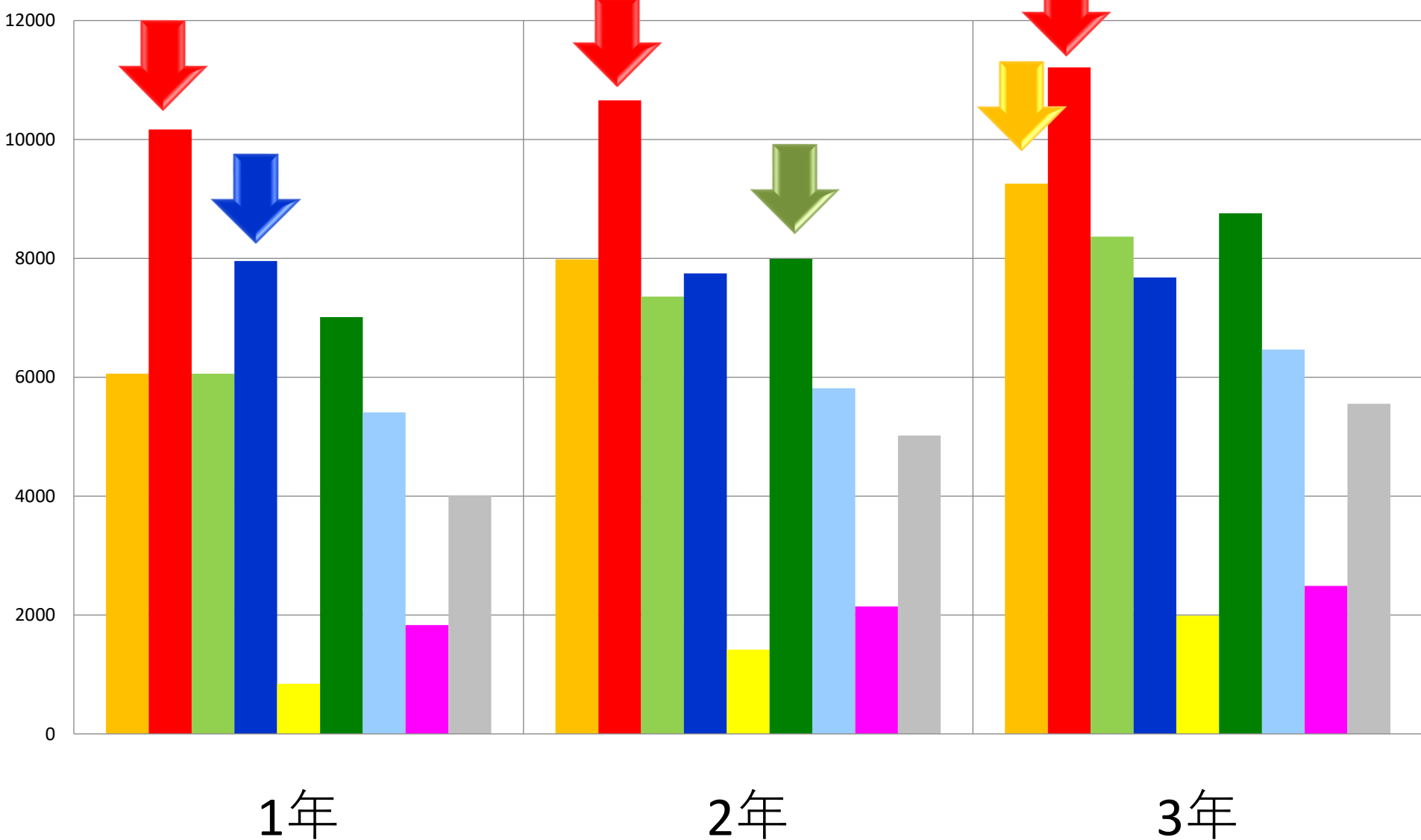
4年

5年

6年

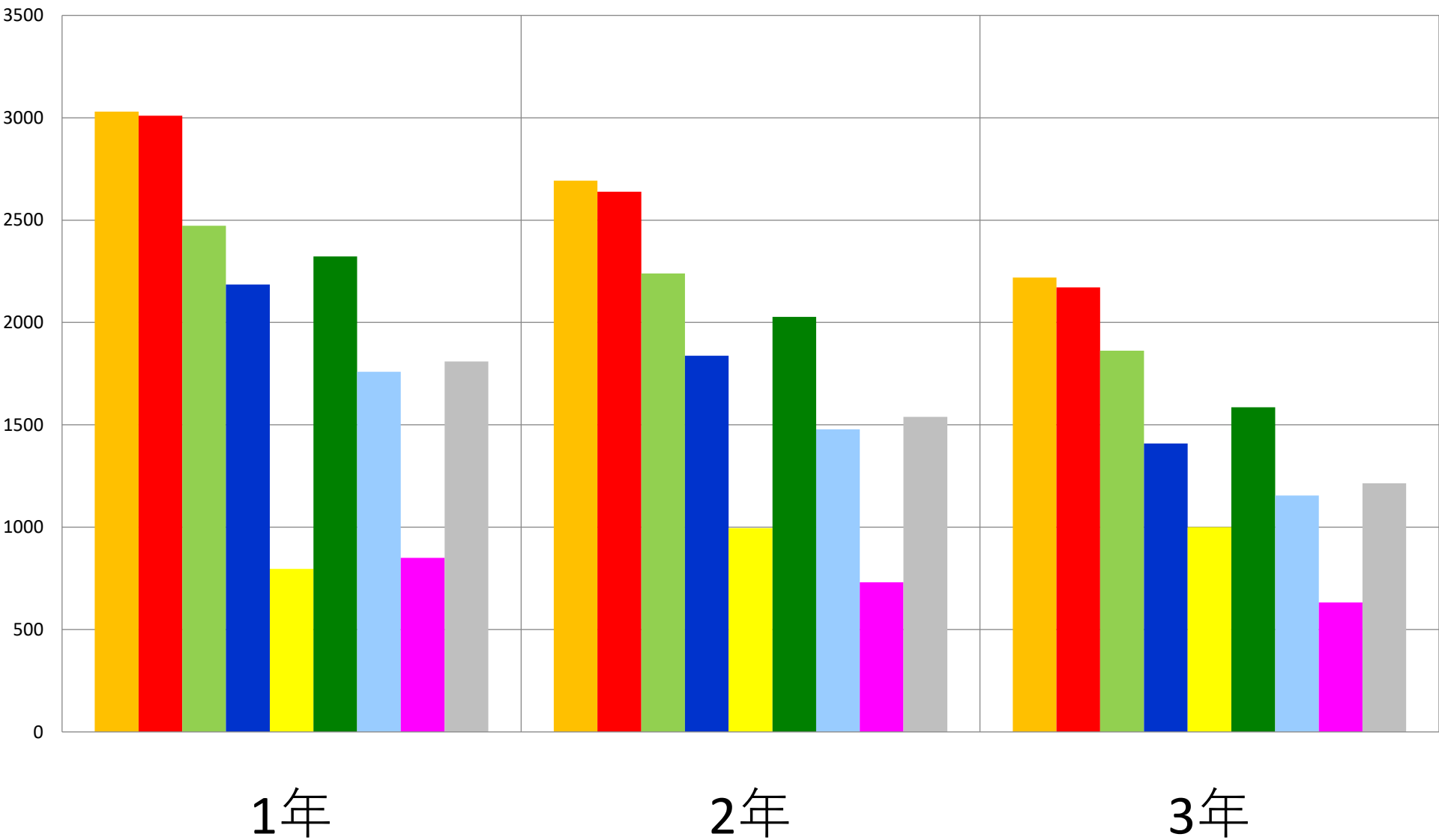
## ② スマホ・パソコンでよく使うのは 中学校

■ SNS等 ■ 動画をみる ■ 音楽をきく ■ ゲーム ■ 買い物 ■ 調べる(勉強以外) ■ 調べる(勉強) ■ 学習アプリ ■ 電話



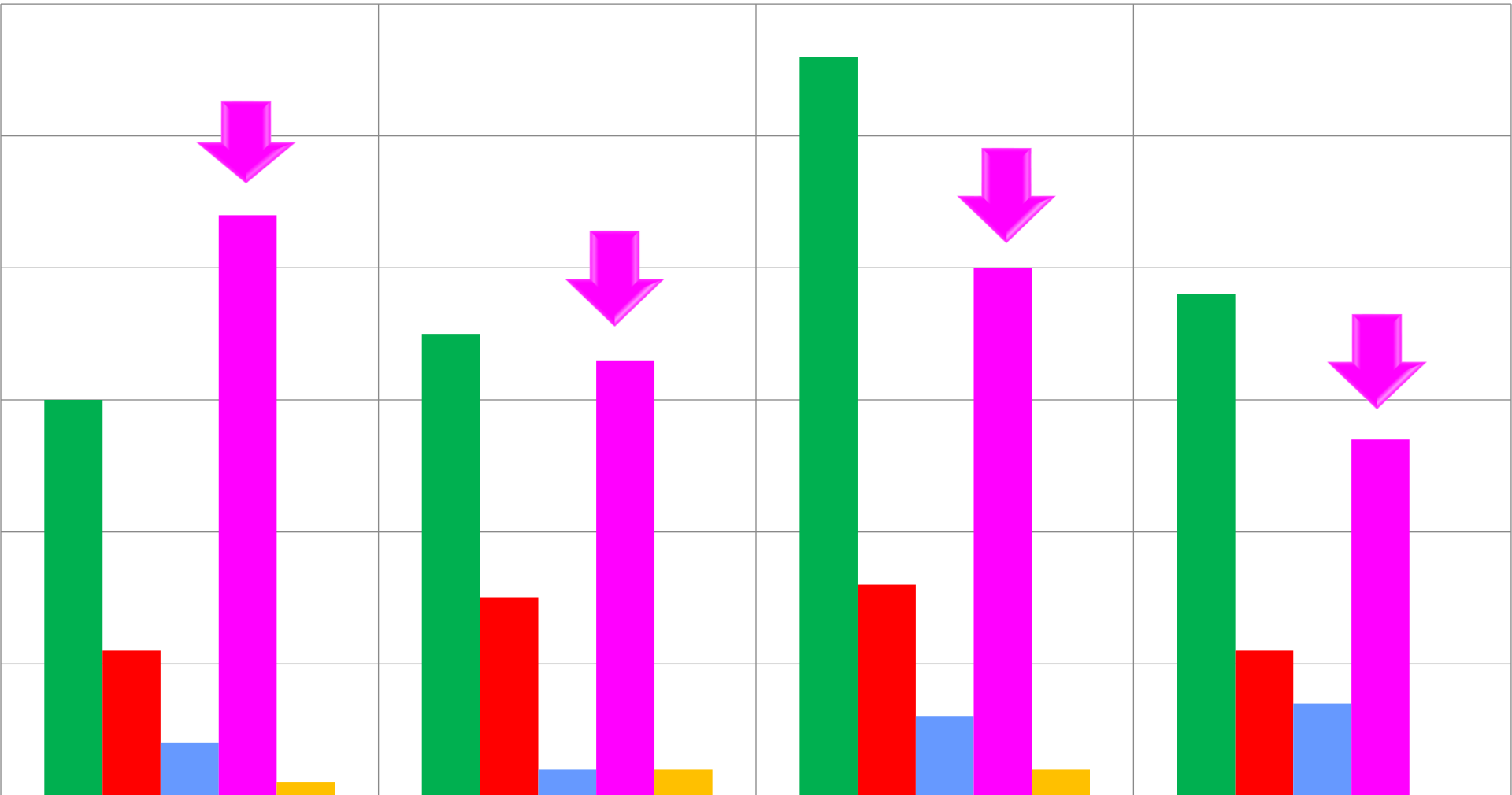
## ② スマホ・パソコンでよく使うのは 高校

■ SNS等 ■ 動画をみる ■ 音楽をきく ■ ゲーム ■ 買い物 ■ 調べる(勉強以外) ■ 調べる(勉強) ■ 学習アプリ ■ 電話



# よくやっているSNS 大町市 小学校

■ LINE ■ Instagram ■ X(エックス) ■ TikTok ■ Facebook



3年

4年

5年

6年

# よくやっているSNS 大町市中学校

■ LINE

■ Instergram

■ X(エックス)

■ TikTok

■ Discord



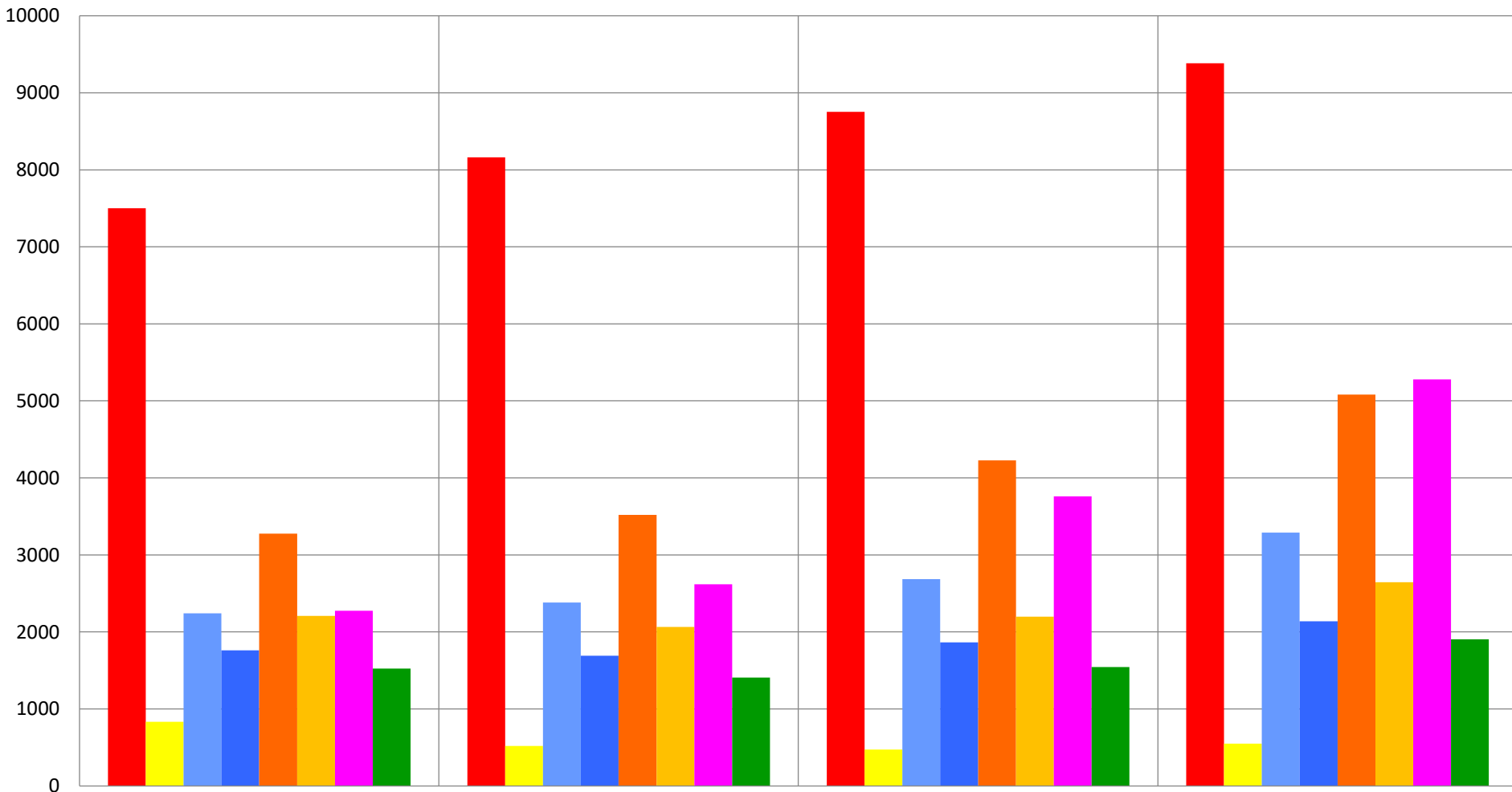
1年

2年

3年

# ③ 動画でよく見るもの 小学校

■ Youtuberの動画 ■ 芸能人 ■ おもしろ動画 ■ ニュースやスポーツ ■ ゲーム攻略 ■ アマプラHulu ■ 音楽 ■ 目的なし



3年

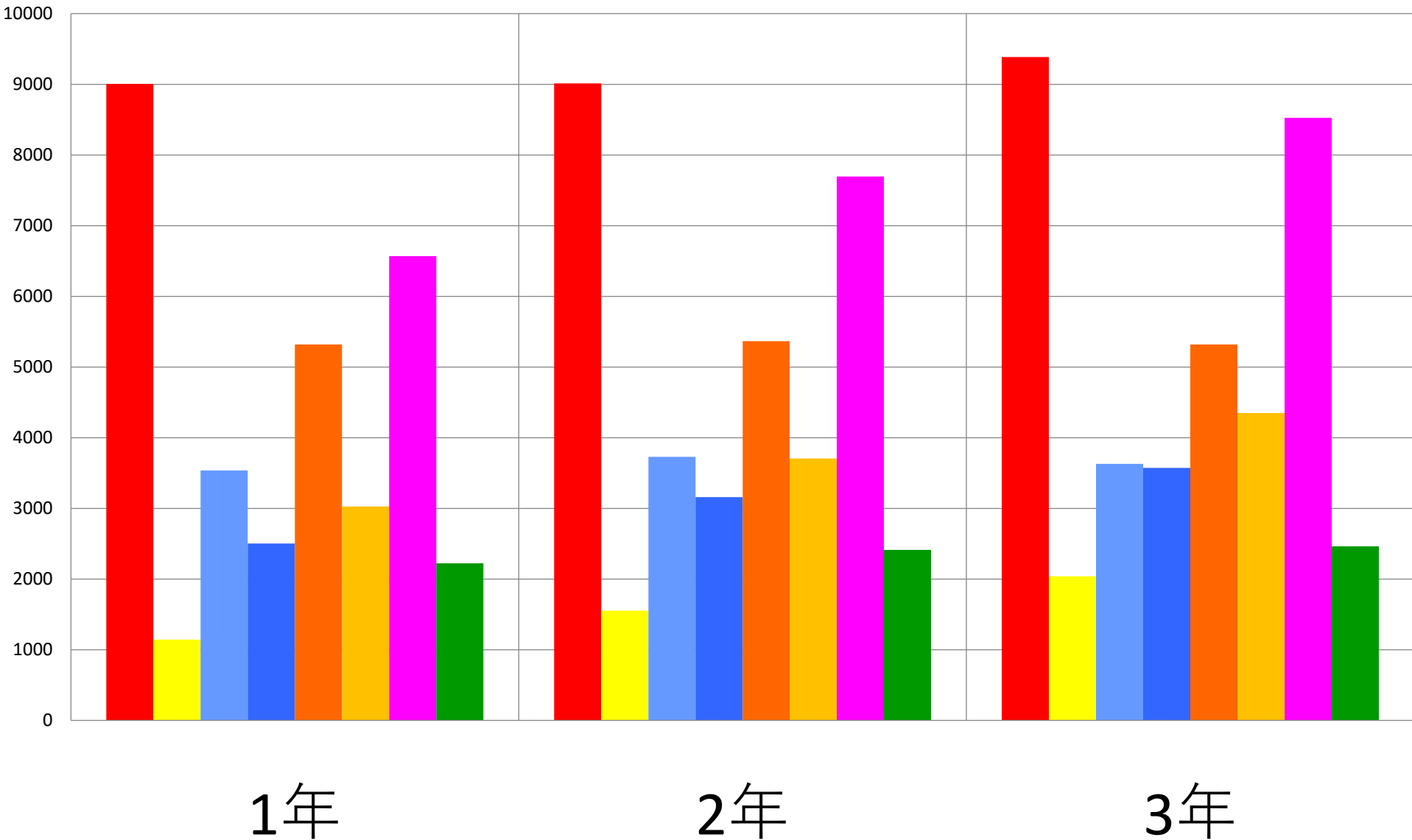
4年

5年

6年

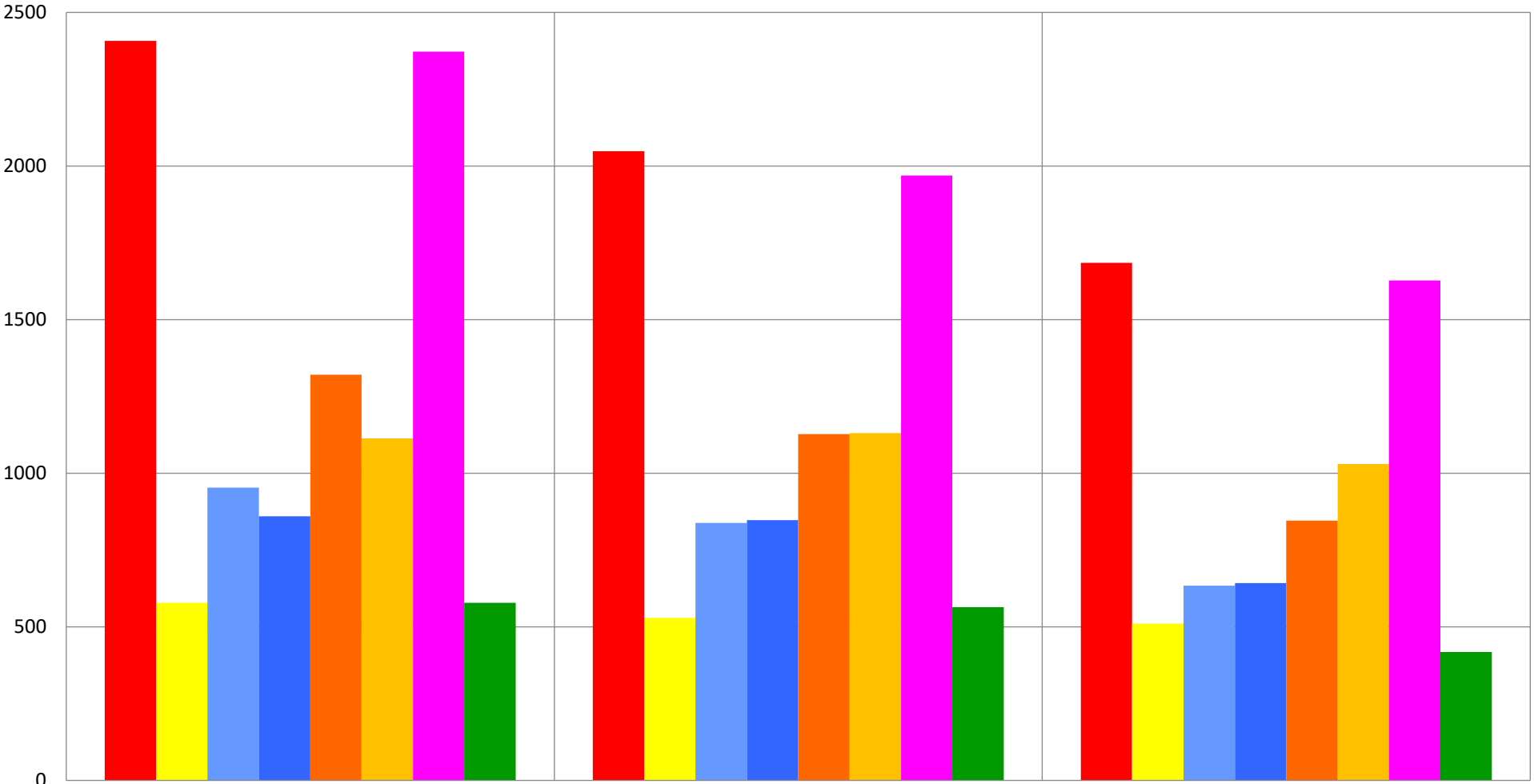
# ③ 動画でよく見るもの 中学校

■ Youtuberの動画 ■ 芸能人 ■ おもしろ動画 ■ ニュースやスポーツ ■ ゲーム攻略 ■ アマプラHulu ■ 音楽 ■ 目的なし



# ③ 動画でよく見るもの 高校

■ Youtuberの動画 ■ 芸能人 ■ おもしろ動画 ■ ニュースやスポーツ ■ ゲーム攻略 ■ アマプラHulu ■ 音楽 ■ 目的なし

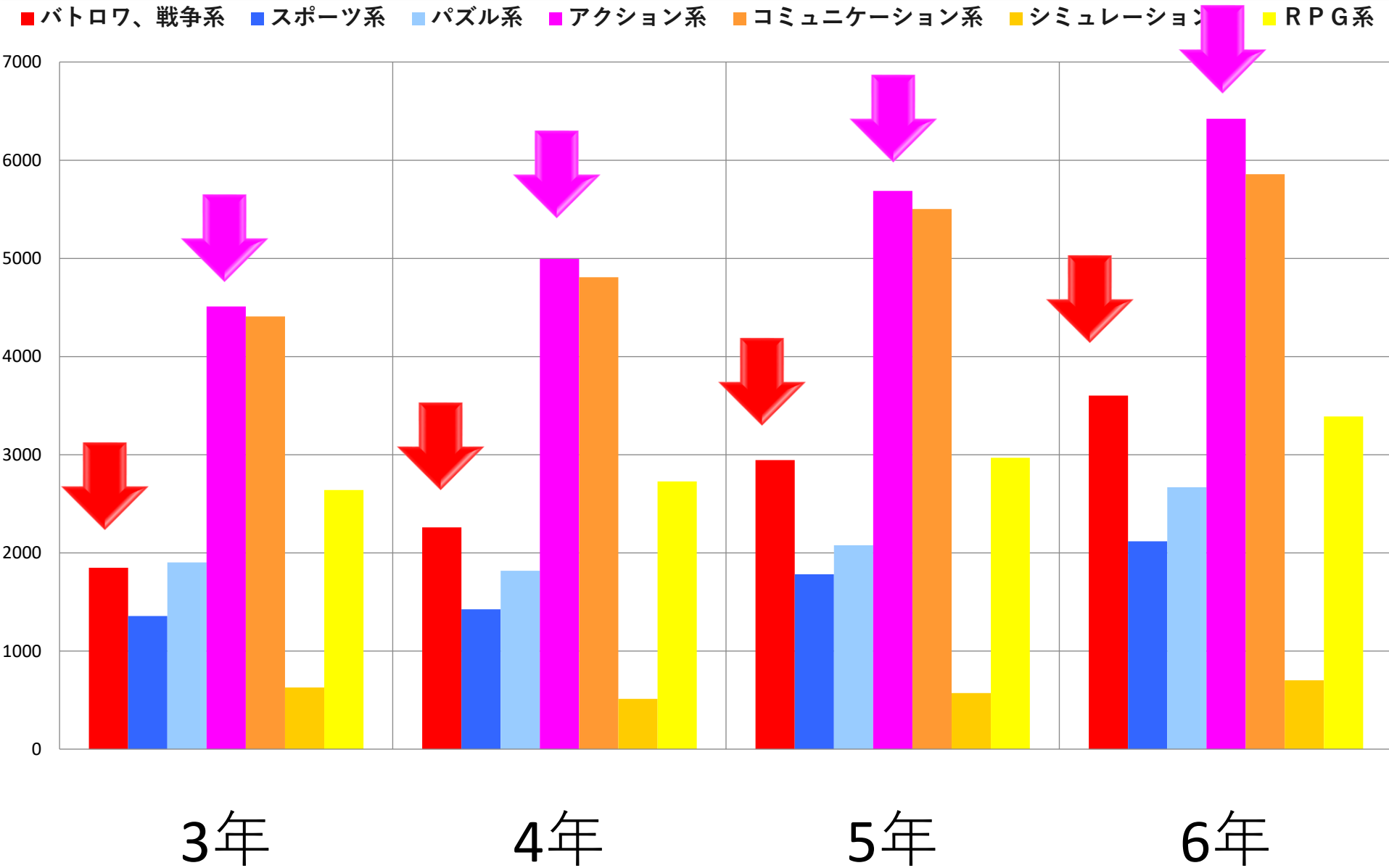


1年

2年

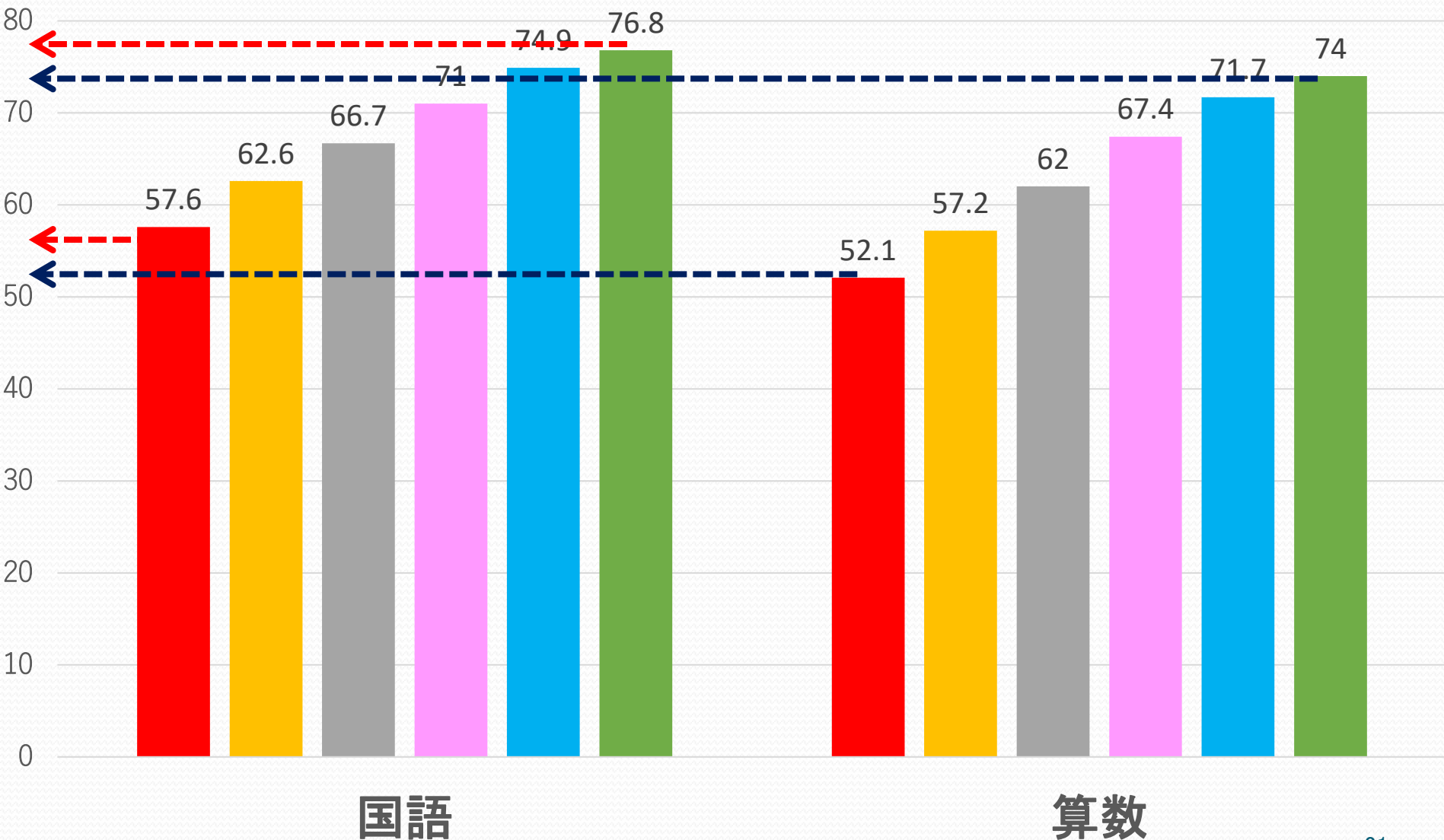
3年

# ④ オンラインゲームでよくやっている 小学校



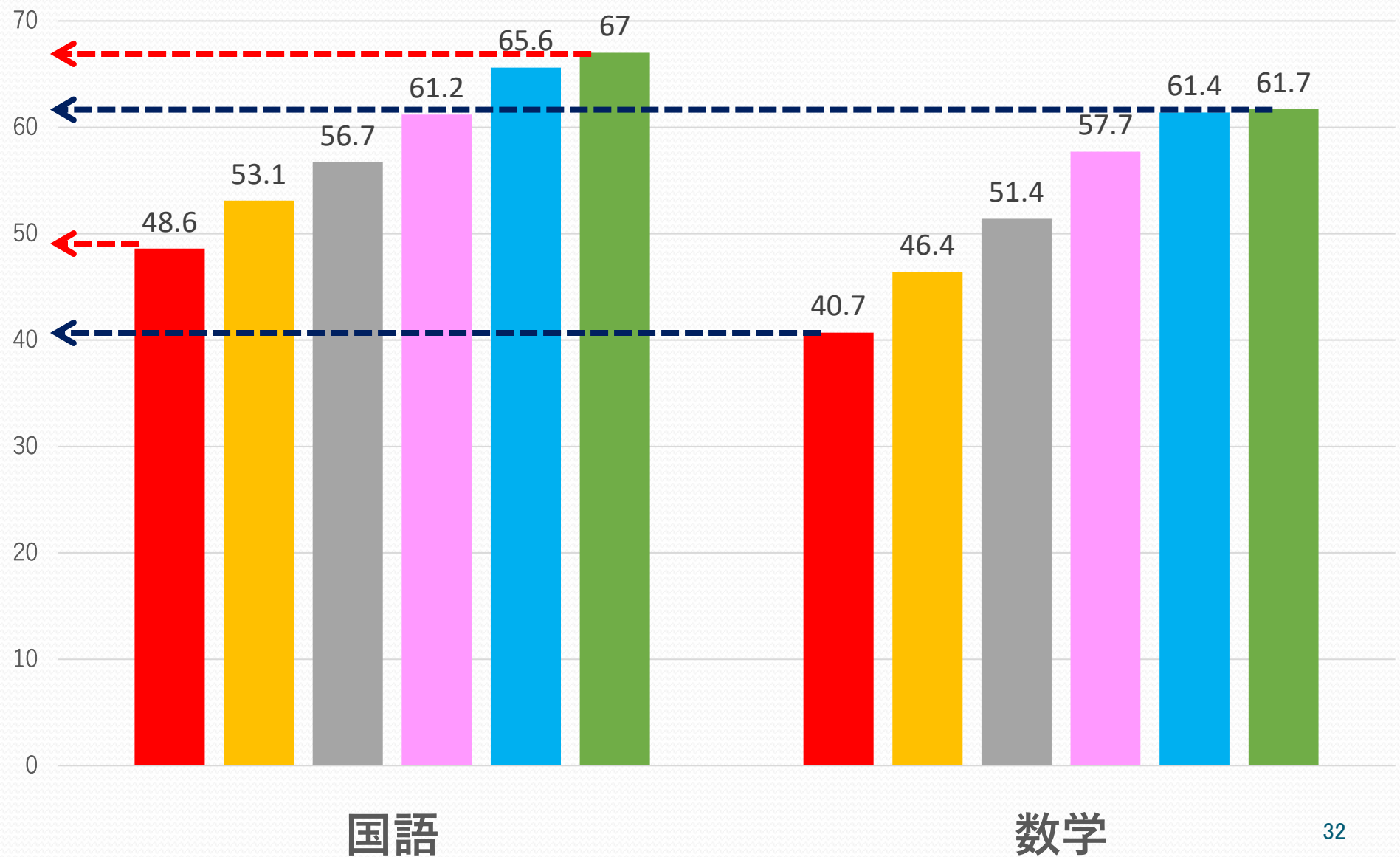
# R6全国学調ゲーム使用時間と正答率 小学校

■ 4時間以上 ■ 3時間以上 ■ 2時間以上 ■ 1時間以上 ■ 1時間より少ない ■ 全くしない



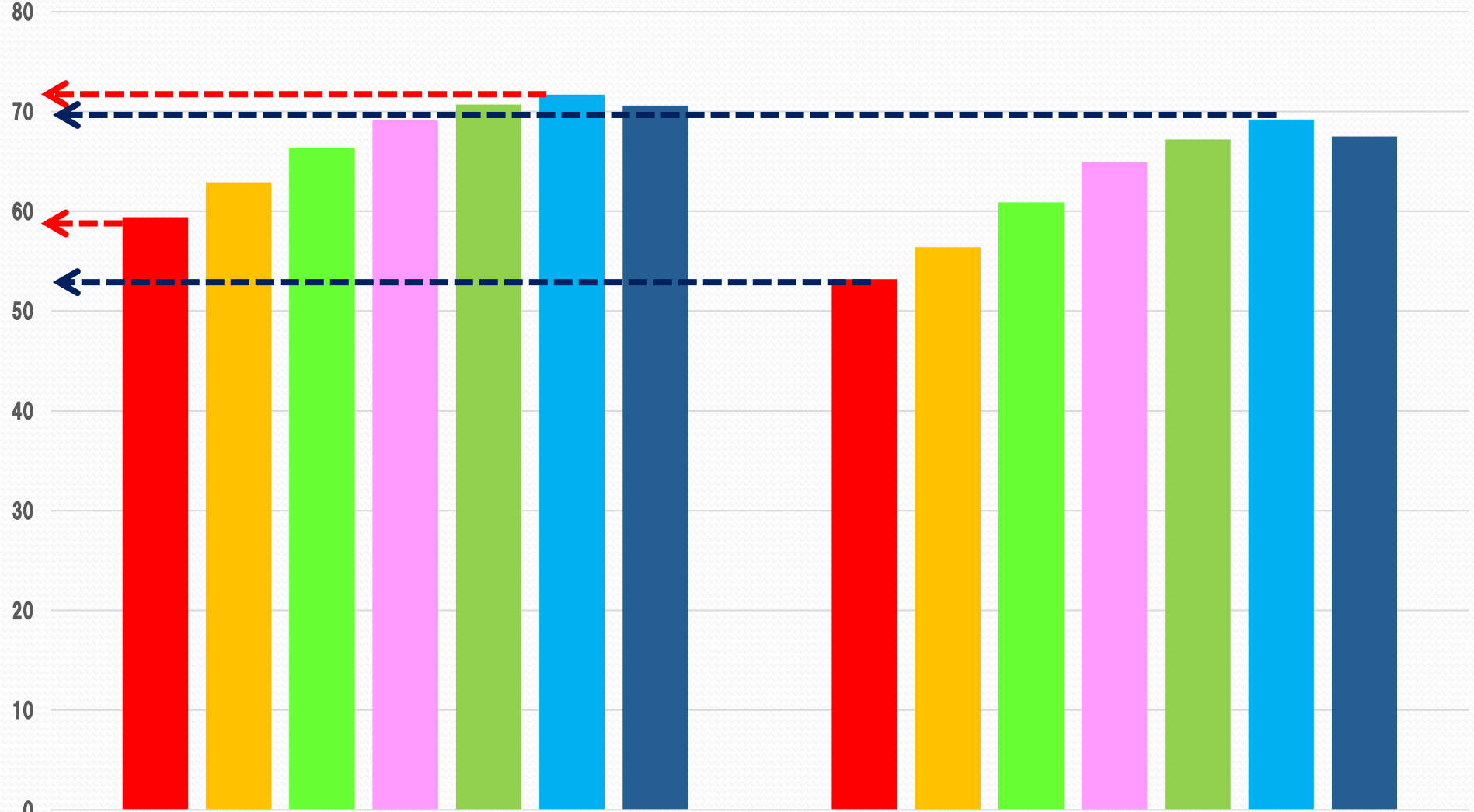
# R4全国学調ゲーム使用時間と正答率 中学校

■ 4時間以上 ■ 3時間以上 ■ 2時間以上 ■ 1時間以上 ■ 1時間より少ない ■ 全くしない



# R5全国学調SNSや動画視聴時間等と正答率 等と正答率 小学校

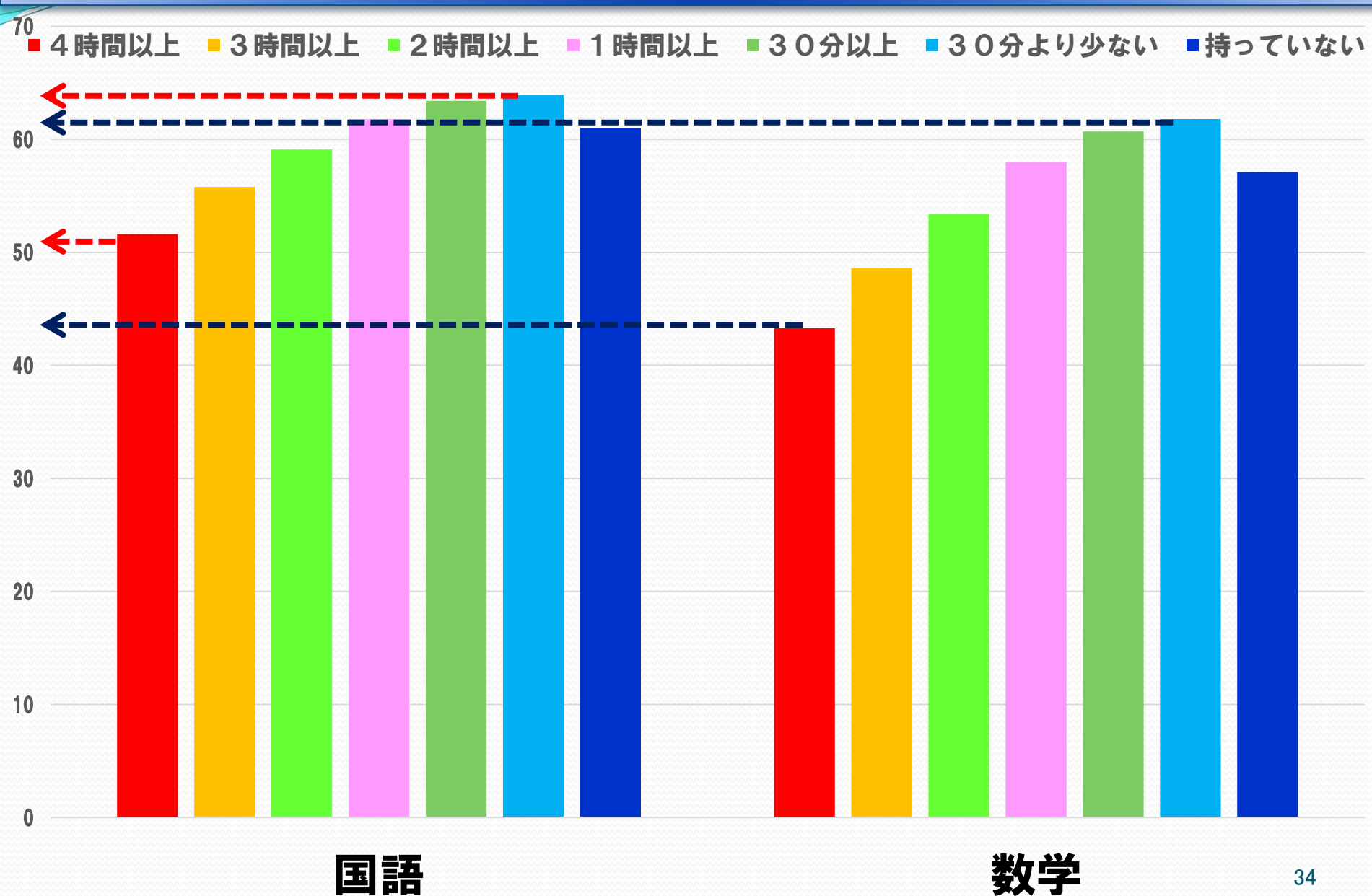
■ 4時間以上 ■ 3時間以上 ■ 2時間以上 ■ 1時間以上 ■ 30分以上 ■ 30分より少ない ■ 持っていない



国語

算数

# R5全国学調SNSや動画視聴時間等と正答率 中学校



## 問題提起 その 2



# 情報端末の効果的な利用に向けた取り組み



# 情報端末の利点と課題を理解

## <主にインターネットを介して>

- ① 遠く離れた場所とつながることができる
- ② 数多くの情報から、必要な情報を得られる
- ③ 広く情報を発信できる 等

## <主に機器そのものの特性>

- ① 視覚、聴覚を通して興味関心を得やすい  
(文字や図よりもわかりやすいことがある)
- ② 繰り返し(同じことができる) 拡大 縮小 加工
- ③ 時間を戻す、止める ことができる
- ④ 瞬時に 計算 作図 立体化 等ができる
- ⑤ 個別の学習(個に合わせた課題)が可能 等

# 情報端末の苦手な点

たとえば・・・

○タブレットのカピバラ

かわいい もこもこ

○本当のカピバラ

ざらざら くさい



♥ぬくもり 感触

# 情報端末の不利な点

○ゆうびん屋さん



# 五感で覚える 体得する

## ○ゆうびん屋さん

お庭で親子で遊んでいて、郵便屋さんが配達にきた。

ポストに郵便を入れているときに「ゆうびん屋さんだよ」と言う。

郵便バイクの音、

足音、

ポストに入れる音、

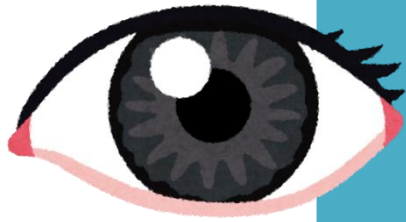
かすかな排気ガスのおい、

郵便受けをあけてみると大好きなおばあちゃんからの手紙

→ 元旦、バイクの音がすると郵便受けに走って行く

→ ポストをあけることが楽しみになった。

# ICT機器・情報端末で可能なものは？



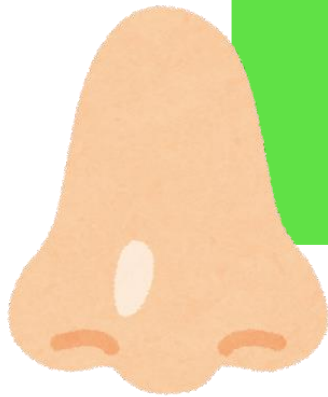
視覚

聴覚



嗅覚

味覚



触覚

# 五感使った感覚を育てる

視

聴

嗅

味

触



# 情報端末の利点と課題を理解

## <利点とは対象な関係になることが多い>

- ① 文字を書く必要がない(押す たたく 選択する)  
話す必要がない
- ② 考える時間が少ない 答えが求めやすい
- ③ 長時間の使用は疲れる 心身への影響がある

## <感情面 想像力 伝わり方>

- ① 映像で見えるものと実物では違う部分が多い
- ② 微妙で繊細な感情表現が難しい
- ③ コミュニケーションの質が違う
- ④ まだまだ双方向のやりとりが苦手である

# 情報端末の利点と課題を理解

ICT教育を推進するためには

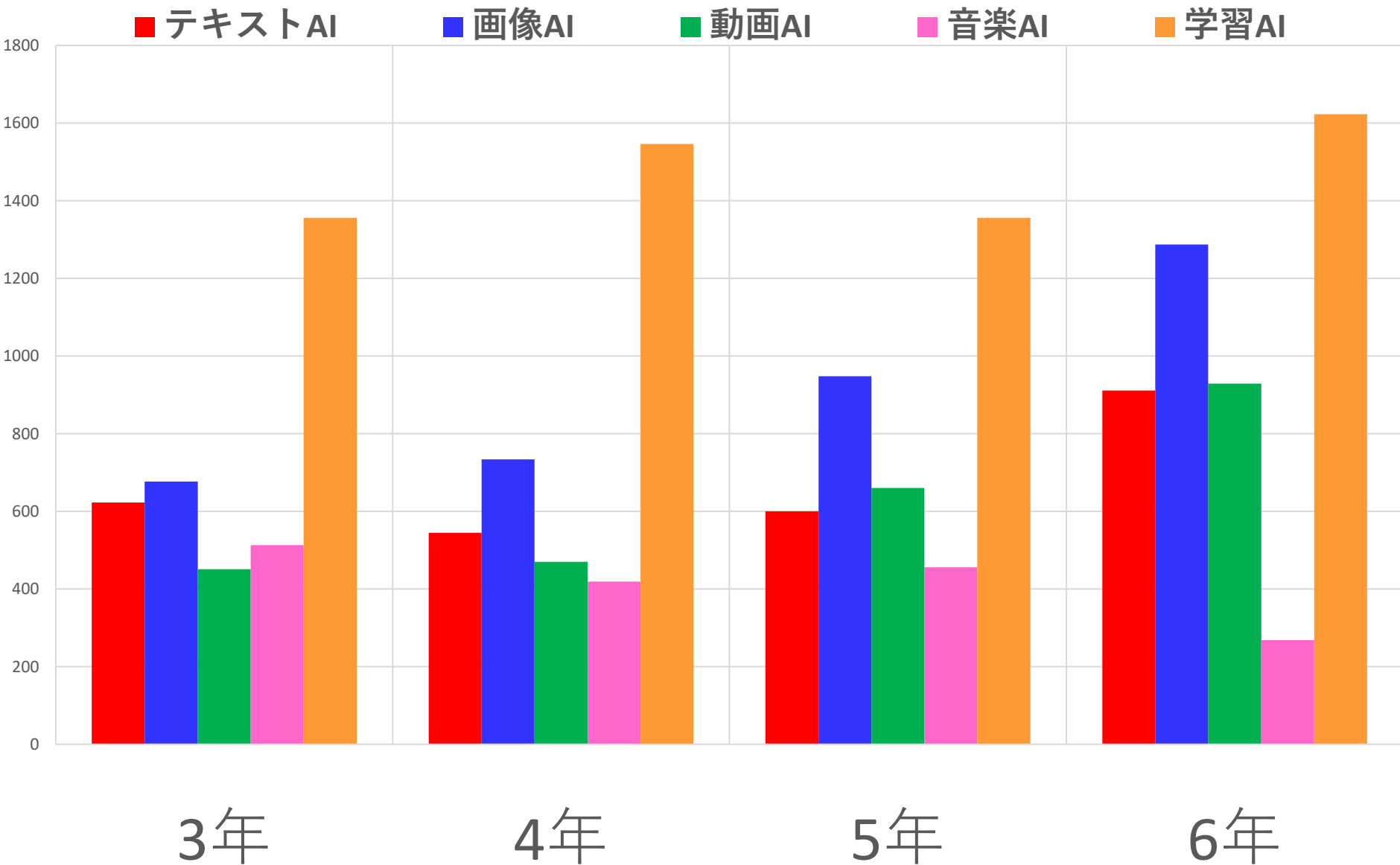
利点を上手に生かし

課題部分はできる限り工夫

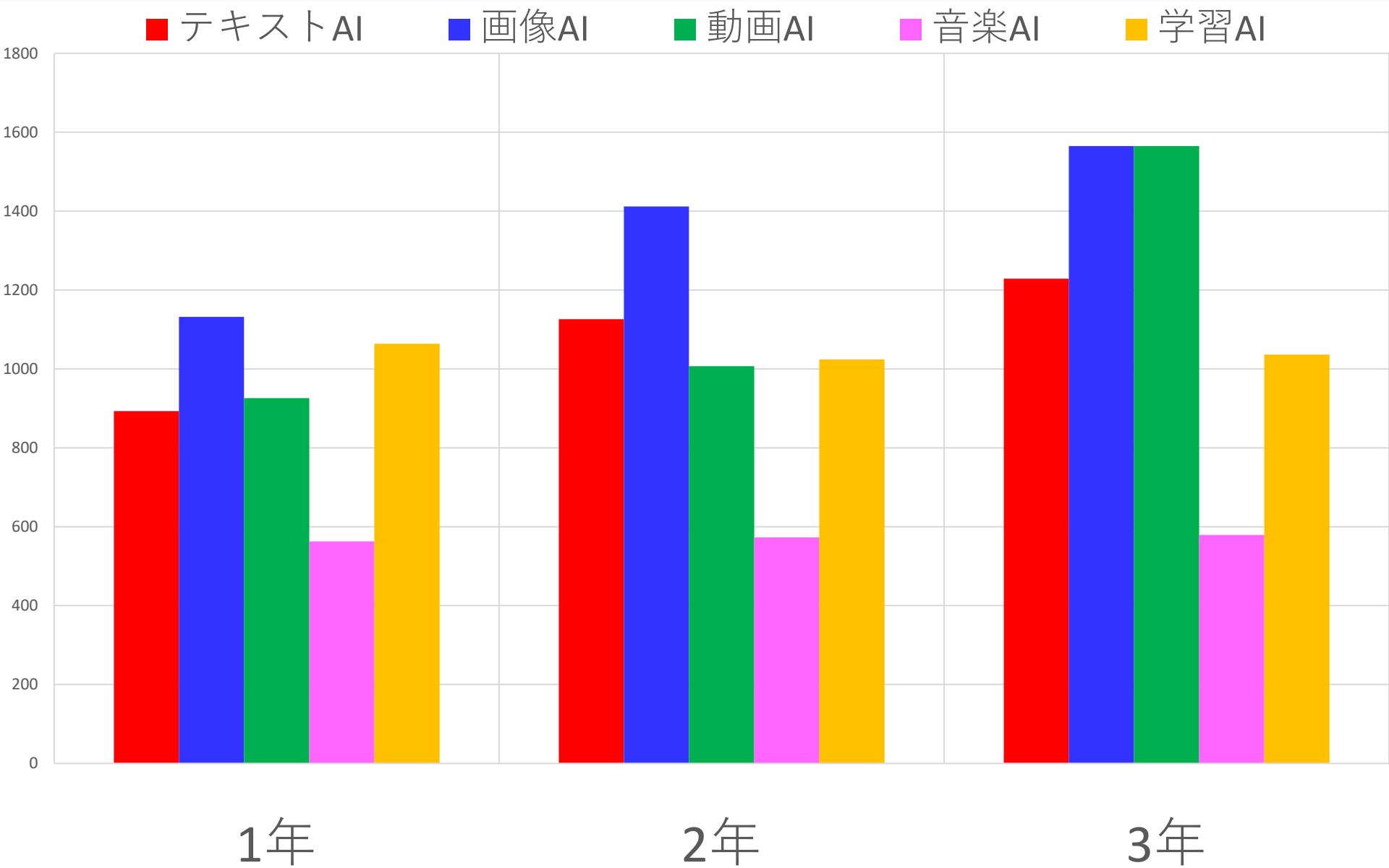
~~何でも使えばよい~~

ツール(道具・方法)として

# ⑩ AIアプリを使っていますか？ 小学校

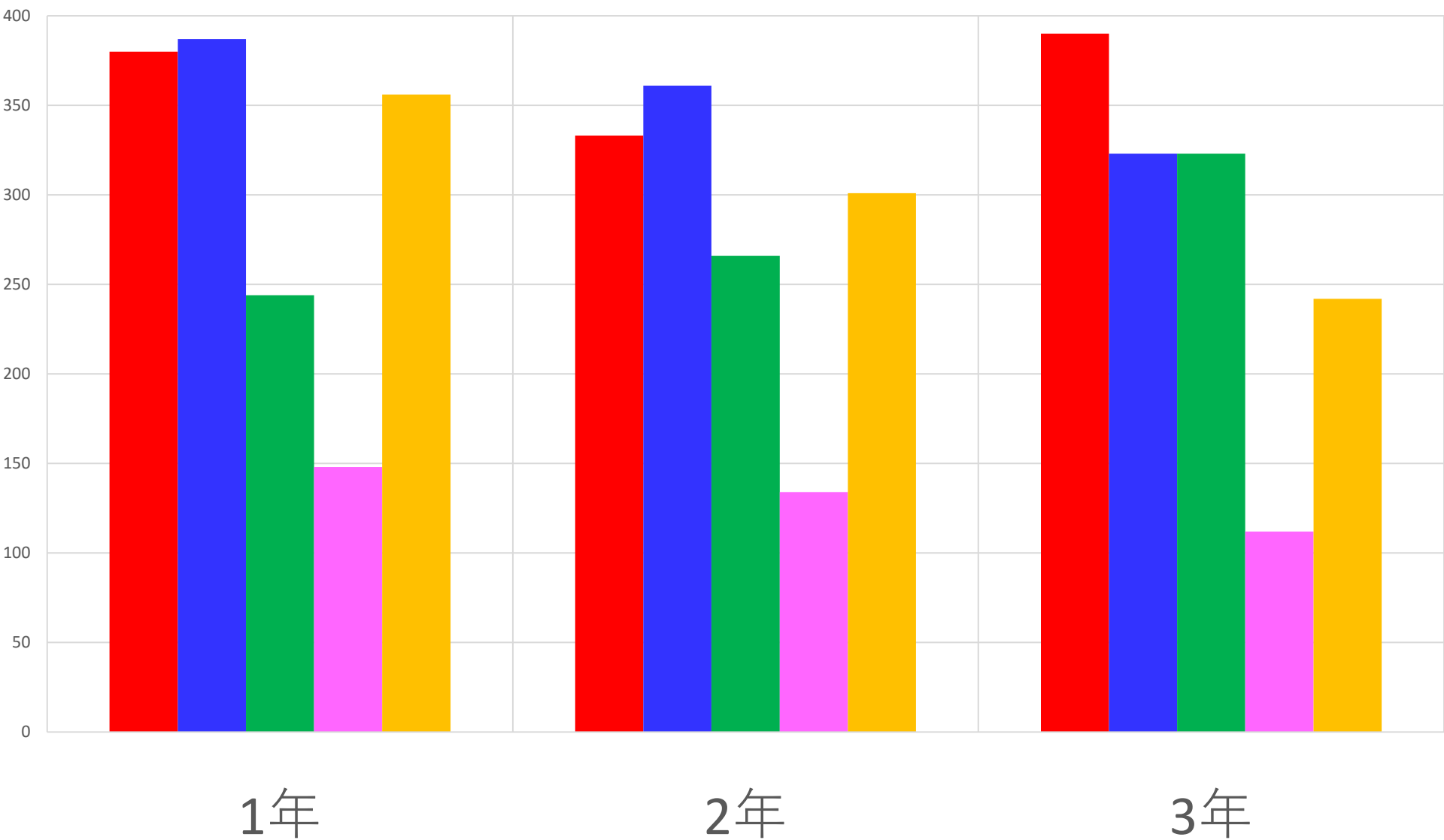


# ⑩ AIアプリを使っていますか？ 中学校



# ⑩ AIアプリを使っていますか？ 高校

■ テキストAI   ■ 画像AI   ■ 動画AI   ■ 音楽AI   ■ 学習AI



# AIに関する教育現場のとらえ

**考える力 創造力が育たないのではないか**

- ①問題を生成A Iに丸投げして答えを写す
- ②テキストA Iに作文させてそのまま使う
- ③画像A Iにキーワードで画像を作成させ  
そのまま使う
- ④自分の意図する生成物でなくても  
そのまま使ってしまう

# AIに関する教育現場のとらえ

## リテラシー モラルが心配だ

- ①文章が引用されている可能性がある
- ②画像をコピーしている可能性がある
- ③他者を不快にしていらないか、  
傷つけていないか 考えていない



# 生成AIの波 2023の松島

## 「探究」重視とどう折り合う【長野県内教育現場 生成AIの波①】

2023/05/27 12:15  有料会員記事

 シェア

 ツイート

 ブックマーク

 記事をクリッピング



松島恒志さん

話しかけるように質問を入力すると文章で答える対話型の「チャットGPT」をはじめ、生成AI（人工知能）が国内外で広まりつつある。文章作成の効率化などが見込まれる一方、児童生徒が学習で安易に利用すれば、思考力や創造性が養われないといった懸念も大きい。ただ、県内の教育現場は現時点で対応に手が回っていないのが実情。技術革新の大波に、教育はどう対応すべきか。2回に分けて考える。

### ◆◆◆記事のポイント◆◆◆

▽生成AIを学習で安易に利用すれば、思考力や創造性が培われないとする懸念が教育現場に根

<信濃毎日新聞 5.27>

## 子どもとメディア信州代表松島恒志さん(60)

子どもたちは調べ学習などの際、インターネットでさまざまなことを検索し、「これだ」という情報を活用し、自分なりに構成してレポートを作ってきました。

生成AIは言葉を入れるだけで「答え」が返ってくるので、情報を目的に応じて取捨選択する行為が省略されます。今のところAIは正誤の判断ができず、より多い情報を優先して文章を作っています。誤った情報が多く存在していれば、それが答えとして出ます。生成AIを利用するなら、情報を読み解く力を培う「情報リテラシー教育」が一層大事になります。

チャットGPTは日々進化していますが、以前は「佐久市」と打つと「上田城があります」と返ってきました。こうした誤った答えを題材にした授業をすれば、子どもたちがAIを疑う感覚を持つことができるでしょう。

情報化社会を生きる上で「判断する」「考える」という人間本来の力を育成することが、これまで以上に必要になると思います。

# チャットGPTとは何か 2023の回答

チャットGPTは、OpenAIが開発した人工知能モデルで、テキストベースの対話形式において**自然な会話を実現します**。

言語の理解と生成能力を活用し、質問への回答や会話の提供、情報提供、文書の要約、創作文の生成など、幅広いコミュニケーションタスクに対応します。

ユーザーのテキスト入力に対して応答を生成し、情報提供や状況に合った対話が可能です。

チャットGPT2023の回答です!

# チャットGPT 2024の回答

ChatGPTは、ユーザーからの質問やリクエストに応じてテキストを生成し、**自然な会話を模倣します**。具体的には、情報の提供、アドバイスの提供、クリエイティブなコンテンツの生成、学習支援など、さまざまなタスクに利用できます。文章の文脈を理解し、それに基づいて適切な応答を生成するように設計されています。そのため、さまざまなトピックについての会話が可能であり、質問に対して詳細かつ正確な回答を提供することを目指しています。

チャットGPT2024の回答です!

# けっこう考える問題

2ケタの自然数があります。その数字の十の位と一の位の数字をたすと9になります。また、その数字の十の位と一の位の数を入れかえてできる数からもとの数をひくと27になります。もとの2ケタの自然数を求めなさい。

# チャットGPTの回答

実際にコピーして見てみましょう

チャットGPT2023の答えなら

**「答えは 36 です。」**

## 問題提起 その3

情報端末への依存 ネットトラブルの実際

# 子どもを育てるには



平成16年 6月 1日

長崎県 佐世保市の小学校

ネット上の会話 掲示板(今のSNSの会話)  
で、同じクラスの女児Aと女児Bは  
お互いに傷つけあっていた。  
Aはやがて殺意を抱く。

平成16年 6月1日、女子Aが  
学校の給食の時間に  
同じクラスの女子Bを  
ナイフで殺害する事件が起きた。

実は、女子Aは  
小説 バトル・ロワイアルの大ファンであった。

## <バトル・ロワイアル>

クラス42人が、区切られたエリア内で  
最後の1人になるまで殺し合うというストーリー  
後に映画化されている

# 荒野行動-スマホ版バトロワ

Hong Kong NetEase Interactive Entertainment Limit

★★★★☆ ▾ 評価の数 2,114 対象年齢-中



価格: **無料ダウンロード** 該当する場合、価格には消費税が含まれています

発売元: Amazon Services International LLC

アプリ内に含まれる機能 **アプリ内課金**

サポート言語: スペイン語, ドイツ語, フランス語, ベトナム語, ポルトガル語, ロシア語, 中国語, 日本語, 英語

# 佐久市 アンケート 記述式

ネットでいやな経験はありましたか？

○死体撃ち

○死体撃ちされた

○死体撃ちといういけないことをされてやだかった

○あおりをされた

○あおりがいやだった

○しつこく あおられた

# 医師、専門家

子どもたちの心が心配

オンラインゲームやSNSが

子どもの心に大きな影響

# いじめ いじわる

相手が泣くまでやり続ける

泣いてもやり続ける

消える (リセット感覚)

いじめ いじわる

やられたら  
やり返す

すごいやだったから  
すごいやなことをやり返す

もっとも相談件数が多く、  
対応が非常に難しい

昼夜逆転

不登校傾向

ネット依存  
スマホ依存で不登校  
引きこもり

保護者へ  
対応を聞いてみると

取り上げる  
制限する

部屋にこもる  
カバンをこぼす

「学校へ行かない」と言う  
家出する

今こそ 子どもたちへ  
前向きな働きかけが必要

〇〇しよう!

# 親ができること・・・「関わること」「関わらせること」

親子関係が良好な家庭に  
聞きました。



いっぱい話をする 食事の時は必ずテレビを消す  
いっしょに料理する 畑仕事をする タイヤ交換する  
散歩する ジョギングする 自転車乗り 虫取り  
キャッチボール サッカー プラモデル 卓球をする  
トランプ 花札 百人一首 人生ゲーム オセロゲーム  
音楽を聴く カラオケに行く 映画に行く 買い物へに行く  
読み聞かせする スキンシップ(ふざけっこ) いっしょに寝る

# 親ができること・・・「子どもの可能性」

相談を受けてうまくいった例



コマに夢中 大会に出る

プラモデルに夢中 器用になった

電車に夢中 一緒に旅行に行くようになった

虫博士 等々

デジタル時代の子どもは  
アナログの遊びに飢えているのかも

コマまわし、メンコ  
花札、お手玉  
昔の料理 外への散歩

これができるのが  
まさに おじいちゃん・おばあちゃん

いそがしくて  
子どもに関われない

仕方ないことなのではないでしょうか

# 保育園の保護者100人

今、大切な我が子を思い浮かべてください  
その我が子に もしものことがあったら

私の命と引き換えていい

100人中 100人

命を削って・・・そこまでしなくともできる

子どもが起きて活動しているときは  
共に過ごす 時間を共有する

愛情を注ぐ

スマホやゲーム機に任せない

大人の自分時間は子どもが寝てから  
ゲーム SNS テレビ・・・