庄内小通信

庄内小学校通信
第20号
2024年9月25日

ゆ 夢をもち り 理想に向かって の 伸びやかに き 毅然と進む ゆりのきっ子

【9月19日(木):5年生が「社会見学」にでかけました】

○「味の素東海工場」(三重県四日市市)

ここでは、主に「ほんだし®」という調味料を作っているそうです。担当の方から、会社の理念や製造の工程、働いている人々の思いを教えていただきました。そして、調味料ある時・ない時の味噌汁の味の違いを試飲体験しました。味が全く違うことに驚いていました。また、鰹節の種類による香りの違いや鰹節削りも体験しました。鰹節の香りの違いを楽しんでいました。昔ながらの削り器でふわふわの鰹節を作り、とても満足そうでした。実際の工場の中も見学させていただきました。機械やロボットの迫力に圧倒されっぱなしでした。働いている方が作業の合間に手を振ってくださり、子どもたちはとても嬉しそうに手を振り返していました。

説明を聞きました

味噌汁の味が違うなあ

3種類のうちどの香りがいい?

上手に削れたよ!

○「トヨタ産業技術記念館」(愛知県名古屋市)

ここでは、自動車製造で有名な「トヨタ」のものづくりについて学びました。3つのグループに分かれ、班別行動で館内を見学しました。トヨタのものづくりの原点が学べる紡績館では、ボタンを押すと動く機械の迫力に圧倒されていました。自動車館では、自動車製造について学びました。かっこいい車の前で記念撮影している班もありました。トヨタの人型ロボットがバイオリンを弾き、美しい音色にうっとりしていました。テクノランドという体験コーナーでは、遊びながら楽しく学んでいました。見学の時間が足りず、お家の人ともう一度来たいと言っている子もいました。

布を織る機械、すごっ!

ロボットがバイオリン弾いてる!

昔の車もかっこいい!

暑いけど庭にも行ってみた

最高に楽しい社会見学だったよ!また行きたいね!

名古屋駅の近くで新幹線も見たよ!

コラム～子どもたちに起きているオンラインゲームのトラブルから

最近、子どもたちの家での過ごし方が大きく変わってきていると話題にあがります。「子どもたちの家庭学習の時間が減り、スクリーンタイムの時間が大きく増加している」という調査結果もあります。現在、日本の子どもたちは、世界的にも学力が高いと言われていますが、スクリーンタイムの影響により近いうちに大きく学力が低下するということが懸念されています。お子さんの様子はいかがでしょうか？

中でも、SNS やオンラインゲームでは、学力の低下だけでなく大きなトラブルや犯罪に巻き込まれるケースが少なからずあります。そこで、子どもたちの間で話題に上がることの多い「フォートナイト」におけるトラブルについてご紹介します。

ご存じの通り「フォートナイト」とは、子どもたちに大人気のオンラインゲームです。子どもたちの間に流行して数年以上経ちますが、同時に、このゲームをきっかけにしたトラブルが増えています。トラブルの内容は、大きく分けると5つに分けることができます。

① 子ども自身の暴言や悪口の日常化
② 仲間はずしやいじめ等の人間関係のトラブル
③ 子どもだけでの課金、高額の課金、詐欺被害
④ 長時間プレイ等のゲーム依存問題
⑤ 知らない人とのプレイによる個人情報漏洩や出会い系被害

例えば、子どもたちがゲーム内のボイスチャットを通して（あまり載せたくありませんが→）「死ね」「殺す」といった暴言や相手を蔑む悪口を吐くようになり、互いを罵り合うようになります。その結果、仲間はずしやいじめに発展するケースが報告されています。また、アイテムを増やす等のために「課金」というシステムがありますが、子どもたちがお家の方に内緒で課金していくうちに高額請求につながったり、相手に騙されて課金を盗られてしまう詐欺被害にあったりという報告もあります。子どもの課金は課題があると言えます。

この「フォートナイト」というオンラインゲームは、以前、年齢制限が設けられていませんでした。しかし、過激な表現や戦闘シーン等の暴力的描写が、子どもたちの成長に良くない影響を与えると問題視され、2021年より年齢制限が設けられました。「フォートナイト」利用規約にも載っていますが、**15歳以上推奨**とされています。しかしながら、現在、全国の多くの小学生がこのゲームを楽しんでいます。そして、このゲームの対戦相手には、残念ながら、子どもと偽って相手を騙す、悪意を持った大人もいます。トラブルや犯罪にいつ巻き込まれるかわかりません。もしかすると、知らないうちに巻き込まれているかもしれません。

ゲームの世界は「非現実」であり、目に見えるものではありません。でも、子どもたちは、まだまだ成長の途上です。気づかないうちに「非現実」が「現実」となり、子どもたち同士の間で大きなトラブルに発展していくことがあります。「うちの子に限って…」と思いますが、私は身近なところで実際に見聞きしています。

勿論、たかがゲームであり、友だちとつながることができ、使い方次第であるという意見もあります。ゲームを全て否定するつもりはありません。ゲームは楽しい側面もあり、ゲーム等を通して心が助かる子も実際にいるからです。でも、忘れてはいけないのが、一方で危険性があることも事実であるということです。

私たち大人は、子どもたちのオンラインゲームとの付き合い方について、少し考えていく必要があると思います。お子さんをトラブルから身を守るためには、丁寧な見守りという私たち大人の目が必要です。学校でも、ゲームのより良い付き合い方を子どもたちに考えさせていきます。「言葉の使い方」「相手を大切する」「子どもの課金」「個人情報を守る」「ゲーム時間」等、お家の方が付き合い方を見守っていただき、必要に応じて話し合いを重ねていただければと思います。何卒ご理解とご協力をよろしくお願いいたします。

子どもたちの健全な成長のために、ともに取り組んでいきましょう。

「フォートナイト」にある年齢制限の表示です