

教 育 委 員 会 臨 時 会 議 事 日 程

令和3年11月19日（金）午前10時00分

- 1 会議録の承認

- 2 一般報告・その他報告事項
新型コロナウイルス感染症への対応について
横浜市学校保健審議会ゲーム障害に関する部会における報告書の概要と今後の方向性について
「よこはま子どもピースメッセンジャー」のユニセフ本部、国連国際学校等とのオンライン交流について

- 3 審議案件
教委第34号議案 令和3年度一般会計予算案（12月補正）に関する意見の申出について
教委第35号議案 横浜市職員に対する期末手当及び勤勉手当に関する条例の一部改正に関する意見の申出について

- 4 その他

教育委員会臨時会 一般報告

1 市会関係

2 市教委関係

(1) 主な会議等

○11/16～18 クラシックバレエ鑑賞会「心の教育 バレエの世界」

(2) 報告事項

○横浜市学校保健審議会ゲーム障害に関する部会における報告書の概要と今後の方向性について

○「よこはま子どもピースメッセンジャー」のユニセフ本部、国連国際学校等とのオンライン交流について

3 その他

新型コロナウイルス感染症への対応について

1 教職員・児童生徒の新型コロナウイルス感染状況

前回の報告（令和3年11月2日）以降の教職員の感染者は0人、児童生徒の感染者は14人、感染者が発生した学校は合計8校です。

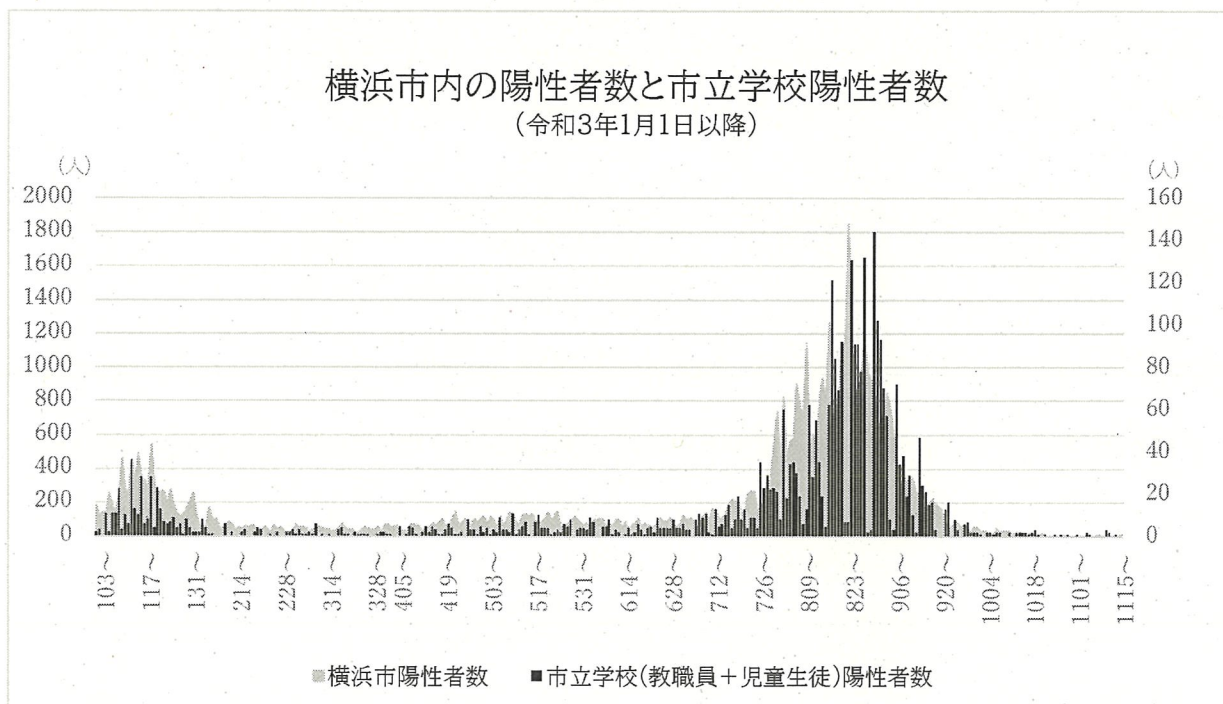
なお、令和2年6月1日の学校再開以降の教職員の感染者は404人、児童生徒の感染者は3,305人、感染者が発生した学校は499校となっています。（令和3年11月17日現在）

学校からの報告を基にした学校関係者の感染状況については、市全体としては低水準となっています。

学校関係者の感染者数（10月18日～11月17日の学校からの報告に基づく人数）

集計期間	教職員感染者数	児童生徒感染者数	合計
10月18日～10月24日	0	7	7
10月25日～10月31日	0	3	3
11月1日～11月7日	0	4	4
11月8日～11月14日	0	6	6
11月15日～11月17日	0	5	5

※教職員は判明日、児童生徒は報告日で集計しています。



2 集団感染の発生について

A小学校では、11月10日に児童1人の陽性が判明していましたが、さらにその後、同じ学級の児童3人の陽性が判明しました。そのうち1人は、風邪症状があり、県から配布された抗原検査キットを使用したところ、陽性判定であったため、医療機関を受診し、PCR検査により陽性が判明しました。その後、当該学級の児童と担任教諭への集団検査が実施され、児童1人の陽性が判明し、総陽性者数が5人となり集団感染となりました。11月12日から11月17日まで学級閉鎖としました。

引き続き、学校内での基本的な感染症対策と健康観察を徹底してまいります。

3 教職員を対象とした新型コロナウイルス感染症 モニタリング検査(PCR検査)の実施について

内閣府から文部科学省を通じて、教職員へのモニタリング調査(PCR検査)の協力依頼があり、10月25日から11月30日まで、学校単位で希望する教職員に、期間中1回の検査を行っています。(実施校：497校予定)

11月15日まで、累計で274校4,435人が検査を受検し、結果は全員陰性でした。

横浜市学校保健審議会ゲーム障害に関する部会における報告書の概要と今後の方向性について

教育委員会一般報告資料
令和3年11月19日
健康教育・食育課

【背景】令和元年5月、世界保健機関(WHO)は、「gaming disorder(ゲーム障害と訳す)」を国際疾病分類の1つに認定した。このような状況の中で、ゲーム障害・ネット依存については、社会問題の一つとして大きく取り上げられている。

ゲーム障害・ネット依存実態調査

■概要(令和2年10月実施)

目的: 横浜市立学校の小学生及び中学生のゲーム障害及びインターネット依存(以下「ネット依存」といいます。)についての実態及び課題を把握するとともに、対策を検討すること
方法・対象: 小学校4年生から中学校3年生までの児童生徒に抽出調査を実施し、4,164名が回答(回収:31.4%)
調査内容: ゲーム依存(IGDS-J)、ゲームの使用状況、ネット依存(YDQ)、インターネットの使用状況、生活習慣、抑うつ症状及び健康状態

※参考(本調査での用語)

ゲーム依存傾向: 「この一年の間に、ゲームをしている時のことばかり考えていた時期がありましたか」等の質問項目(9問)に「はい」が5つ以上の場合に該当
ネット依存傾向: 「あなたはインターネットに夢中になっていると感じますか」等の質問項目(8問)に「はい」が5つ以上の場合に該当
抑うつ症状: 「物事に対してほとんど興味が無い、または楽しめない」「気分が落ち込む、憂うつ(心が晴れず暗い気持ちになること)になる、または絶望的な気持ち(物事に対してあきらめそうになること)になる」の2項目に対して、最近1か月間について「1全くない 2数日 3半分以上 4ほぼ毎日」で回答。1を4点、2を3点、3を2点、4を1点とし、2項目の回答の合計点が3点以下の場合に該当

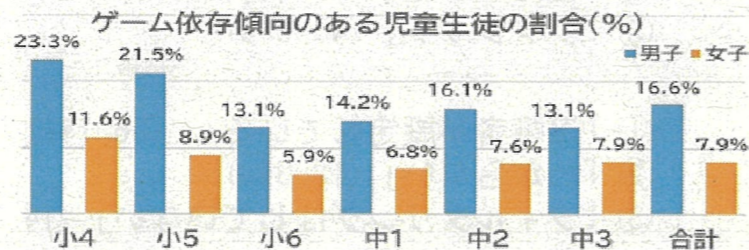
■主な調査結果

【基本情報】

- ・小学校6年生で約4割、中学校3年生で約8割が自分専用のスマートフォンを所持している。
- ・オンラインゲームの使用機器(複数回答可)については、小学生では携帯型ゲーム機の割合が最も高いが、学年の進行とともにスマートフォンに取って代わられる傾向(中学校3年生で約8割)が認められた。
- ・インターネットサービス利用時の使用機器(複数回答可)については、小学生では据え置き型ゲーム機、スマートフォン、タブレットの割合が高いが、中学校では据え置き型ゲーム機を除き、スマートフォンに集約される傾向(中学校3年生で約9割)が認められた。
- ・機器のフィルタリングでは「保護者が設定」が最も高い割合で「フィルタリングをしていない」「分からない」が約3割であった。

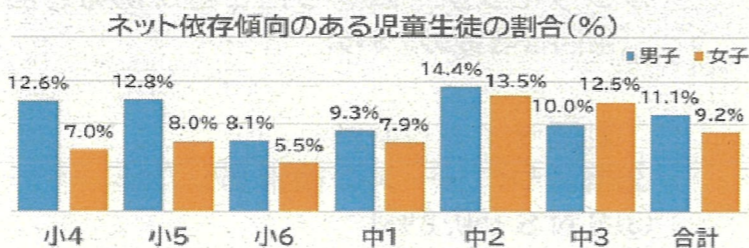
【ゲーム依存傾向】

- ・オンラインゲームをしたことがあると回答した児童生徒のうち12.6%が該当(全回答者に占める割合は8.9%)
- ・ゲーム依存傾向は、女子と比較すると男子で高く、男子の小学校4年生及び5年生で割合が高かった。
- ・抑うつ症状がある児童生徒は、症状がない児童生徒に比べ、ゲーム依存傾向が3.27倍であった。



【ネット依存傾向】

- ・動画サイト、SNSを利用したことがあると回答した児童生徒のうち10.0%が該当(全回答者に占める割合は9.4%)
- ・ネット依存傾向は、男子、女子ともに中学校2年生の割合が最も高かった。
- ・抑うつ症状がある児童生徒は、症状がない児童生徒に比べ、ネット依存傾向が4.65倍であった。



【ゲーム依存傾向・ネット依存傾向の共通】

- ・平日及び休日の就寝時刻並びに平日の起床時間が遅く、習い事、塾、部活動をしないうほどゲーム依存傾向又はネット依存傾向が認められた。
- ・両方又はどちらか一方の依存傾向のある児童生徒は、「家ではホッとできる」、「親にはいろいろ相談できる」、「学校は楽しい」、「何でも話せる現実の友達がいる」に対し、否定的に答える者が多い。また、小学生、中学生ともに、生活習慣の悪化(睡眠習慣、運動習慣)と深い関連が見られた。

横浜市学校保健審議会ゲーム障害に関する部会

■概要

目的: 実態調査結果の検討・分析、報告書内容の審議、教育委員会への提言
開催状況: 第1回 令和3年3月11日、第2回 同年8月5日、第3回 同年10月5日
委員: 学識経験者、専門医、医師会等役員、市P連会長の9名

■主な考察

- ・スマートフォンの所持率が非常に高い。スマートフォンを持っていること自体を議論するよりも、その使用方法や内容に、着目する必要がある。
- ・児童生徒が安心して保護者と関わることができ、家庭の中で安心して過ごせるようにすることがゲーム、ネット依存傾向の予防につながる。
- ・学校、保護者が、児童生徒のアクセスするコンテンツの内容について把握し、依存等への予防について互いに話し合い、対策を講じていくことが大切である。
- ・学校、家庭では、児童生徒の依存傾向を早期に発見できるよう意識を高める必要がある。
- ・依存傾向と心身の健康との関わりが見られる中、その背景と原因は、発達状況や生活環境など人によって様々である。依存傾向を予防したり、早期に発見、対応したりできるよう、児童生徒の育成に関わる機関が連携し、個々の状況に応じて対応していくことが大切である。また、児童生徒自身や保護者がいつでも相談できる環境を整えていくことが重要である。

■部会としての提言

- 【提言1】 **児童生徒のゲーム、インターネット利用の実態、心身の健康への影響や予防のための具体的な取組について保護者、学校等の理解を深める。**
- 【提言2】 **発達の段階に応じたルールづくりや家庭での話し合いを推進する。**
- 【提言3】 **学校で発達の段階に応じたゲーム障害・ネット依存に関わる予防に向けた教育を計画的に行う。**
- 【提言4】 **学校と家庭との連携を深め、依存傾向の早期発見に努める。**
- 【提言5】 **各関係機関での連携を強化し、児童生徒、保護者がいつでも相談できる環境づくりを推進する。**

提言を踏まえた今後の方向性

部会からの5つの提言を踏まえ、局内にプロジェクトチームを立ち上げて、令和4年夏に向けて、次の3つの方向性で検討を進めていきます。

■ゲーム障害・ネット依存の正しい理解の普及啓発

- 実態調査の結果を活用し、理解が深まるよう保護者や学校に対して普及啓発を行います。

■家庭と連携した発達の段階に応じたゲーム障害・ネット依存の予防のための取組の推進

- 学校において児童生徒の発達の段階に応じた予防のための取組を推進します。
- 児童生徒の依存傾向を早期発見できるよう学校と家庭の連携を促進します。

■ゲーム障害・ネット依存の問題解決に向けた相談機能の強化

- 児童生徒の依存傾向等の困りごとについて、学校における相談機能の強化に取り組みます。
- 各関係機関での連携を強化するとともに、児童生徒、保護者への適切な相談先等の情報提供を行います。

【参考】全国調査と本市が実施したゲーム障害・ネット依存実態調査との比較

	全国調査：国立病院機構久里浜療養センター(厚生労働省補助事業)	ゲーム障害・ネット依存実態調査：横浜市
調査手法	平成31年1～3月に全国「300地点の住民基本台帳から無作為に10～29歳」の対象者を抽出し、自記式質問票によるアンケート調査を実施	令和2年10月に市立小学校中学校(各区小中学校から1校ずつ)の小学校4年生から中学校3年生までの児童生徒(9～15歳)を対象として、質問用紙調査(郵送のみ)を実施
回答者数	5,096名(回収率：56.6%)	4,164名(回収率31.4%)
スマートフォンの所持	「スマートフォンを持っている」(80.7%)	「スマートフォンを持っている」(中学校3年生：82.3%)
ゲームをする機器 (複数選択可)	①「スマートフォン」(80.7%) ②「据え置き型ゲーム」(48.3%) ③「携帯型ゲーム機」(33.6%)	①「携帯型ゲーム機」(69.8%) ②「スマートフォン」(53.0%) ③「タブレット」(23.6%)
インターネットを利用した時に使用した機器 (複数選択可)	①「スマートフォン」(87.5%) ②「パソコン」(33.9%) ③「据え置き型ゲーム機」(20.8%)	①「スマートフォン」(70.8%) ②「据え置き型ゲーム機」(46.3%) ③「タブレット」(40.8%)
情報通信機器のフィルタリング	①「フィルタリングはしていない」(37.9%) ②「保護者が設定している」(21.5%) ③「わからない」(18.6%)	①「保護者が設定している」(56.1%) ②「わからない」(18.3%) ③「フィルタリングはしていない」(14.1%)
ゲーム依存傾向	ゲーム依存傾向の評価なし。	オンラインゲームをしたことがあると回答した児童生徒のうち12.6%(全回答者数の8.9%)
利用したインターネットサービス	①動画サイト(80.2%) ②情報やニュースの検索(77.6%) ③SNS(76.0%) ④オンラインゲーム(46.2%) ⑤メール(36.9%)	①動画サイト(74.9%) ②情報やニュースの検索(66.7%) ③SNS(50.8%) ④オンラインゲーム(43.0%) ⑤メール(22.4%)

(注)全国調査と本市が実施したゲーム障害・ネット依存実態調査で比較可能と思われる主な調査結果の一部を抜粋し、参考として表記しています。

「よこはま子どもピースメッセンジャー」のユニセフ本部、国連国際学校等とのオンライン交流について

1 これまでの経緯

「よこはま子ども国際平和プログラム」では、児童生徒の国際平和の重要性に対する意識を高め、国際社会で自分たちのできることを実践しようとする態度を育むために、例年「よこはま子ども国際平和スピーチコンテスト※」などの事業を実施し、スピーチコンテストで横浜市長賞となった児童生徒をニューヨークのユニセフ本部等に派遣しています。

(※)「よこはま子ども国際平和スピーチコンテスト」

- ・上記プログラムの目的を踏まえ、平成8年から開催。
- ・例年、約50,000人の児童生徒が参加し、小中学校等、各校で代表となった児童生徒が、各区の審査会を経て、各区代表となった小学生18名、中学生18名が市の大会を実施。

昨年度は、一斉休校により「よこはま子ども国際平和プログラム」を実施することができませんでした。今年度は、これまでの間、感染拡大防止策を徹底しながら可能な形でプログラムを実施してきており、スピーチコンテストの市の大会についても集合形式ではなく、動画による審査を行い、8月までに本選を終えることができました。

このような中で、新型コロナウイルス感染症の状況を踏まえ、横浜市長賞となった児童生徒を実際にニューヨークに派遣することはできませんでしたが、例年派遣をさせていただいている各機関に依頼し、オンラインで交流を行うことができました。

2 参加児童生徒

「よこはま子ども国際平和スピーチコンテスト」で横浜市長賞を受賞した4名の児童生徒を「よこはま子どもピースメッセンジャー」として委嘱。

氏名	学校名(区名) 学年
御原 愛結(みはら みゆ)	日枝小学校 (南区) 6年
荒井 結宇(あらい ゆう)	榎が丘小学校 (青葉区) 6年
本山 リサ(もとやま りさ)	六浦中学校 (金沢区) 1年
小川 真央(おがわ まお)	上飯田中学校 (泉区) 3年

3 実施期間

10月18日(月)～10月22日(金)

※ニューヨークとの時差(日本-13時間)により、交流は日本時間の朝(8時から9時まで)または夜(21時から22時45分まで)の時間帯となり、児童生徒は、朝はそれぞれの学校から、夜はそれぞれの自宅から参加。

4 主な活動内容・交流相手

(1) 国連バーチャルツアー

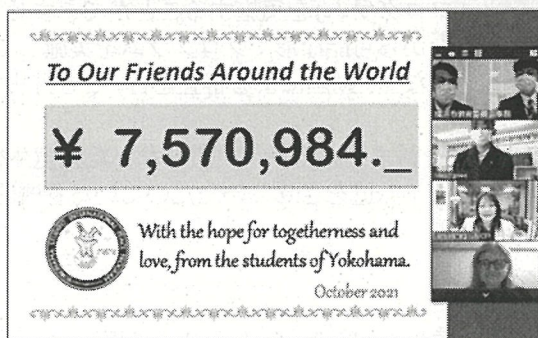
- ・特別にピースメッセンジャーに対して図表や写真を用いて、国連の役割や仕組みについて、日本人スタッフの方が説明するとともに、ピースメッセンジャーの質問にも答えてくれました。

(2) ユニセフ本部 コミュニケーション局長 パロマ エスクデロ 氏

公的パートナーシップ局長 功刀 純子 氏

- ・令和2年度「よこはま子ども国際平和募金」(7,570,984円)を寄託するとともに、スピーチコンテストで行ったスピーチ内容の英語での紹介、ピースメッセージの披露を行いました。ユニセフ側からは、世界の子どもの置かれた現状やユニセフの取組について説明していただき、ピースメッセンジャーからの質問にも丁寧に答えてくれました。

- (3) 国連軍縮担当上級代表 中満 泉 氏
- ・ピースメッセージを披露するとともに、スピーチコンテストで行ったスピーチの紹介を行いました。また、軍縮のことや、これまでに中満氏が携わった仕事などについて、やり取りが行われました。
- (4) 国連日本政府代表部大使 木村 徹也 氏
- ・ピースメッセンジャーはピースメッセージを披露し、国連日本政府代表部が果たしている役割、木村氏がこれまでに携わった平和構築の仕事について、説明してもらいました。
- (5) 国連国際学校との交流
(事務局長 ダン ブレナー 氏や代表生徒との意見交換、バーチャル学校探検、授業体験)
- ・ピースメッセンジャーは英語での自己紹介にチャレンジするとともに、スピーチの内容について、同世代の生徒も交えて意見交換が行われました。また、バーチャル学校探検では、国連国際学校教員が生徒とともに、カメラと通信機器を持って校内の様子を中継しながら紹介してくれました。さらに、授業体験では、ピースメッセンジャーがそれぞれ同世代のクラスの授業に参加しました。
- (6) ニューヨーク日本人学校生徒との交流
- ・代表生徒4名からニューヨーク日本人学校が行っている平和への取組について紹介を受けるとともに、お互いの活動について意見交換を行いました。



ユニセフとの交流の様子
(募金の寄託)



国連国際学校との交流の様子
(バーチャル学校探検)

5 ピースメッセンジャーの感想

- プラスチックの問題など世界の現状を知って、とても驚き、とても心が痛みました。これからできることをしっかりやらなければならないと、改めてそう感じました。もっとみんなが取り組まなければいけないと思いました。また、同世代の人が様々な取組をしていることに驚きました。私も、もっとがんばらなければいけないと思いました。
- パッションを持って、でもクールヘッドで、とアドバイスをいただき、熱い気持ちでいろいろなことを頑張っていきたいと思いました。この5日間を通して、いろいろな経験や他のピースメッセンジャーのメンバーの言葉を聞いて、自分がピースメッセンジャーとして何をすべきかがわかり、平和活動についてもっと興味がわいて、もっと勉強しようと思いました。
- 平和について考え、より良い世界を目指して活躍している方たちや、同じように考えているお友達が世界中にいることを知り嬉しかった。私たちが協力して取り組めば、目標が達成できると信じる事ができた。私は、今は英語はほとんど話すことはできないけれど、自分の気持ちをしっかり伝えられるように、もっと勉強しようと思う。そして、恥ずかしがらずにゆっくり、ていねいに話せば伝わるんだとわかった。通訳の人がいてくれたけど、自分の英語で話せるほうがかっこいい。
- 国連国際学校では、みんな違うことが当たり前ということが心に残りました。様々な生徒がいて当たり前のような環境で、互いのことを知るためには、環境が一番必要になることだと思います。日本から遠く離れたニューヨークも横浜のように平和についての取組をしています。いつかまた、交流をしたり、どこかで会ったり、ともに活動ができたら良いです。いつか行ってみたいです。