

グループ LINE 運用ルール(案)

〈目的〉

このグループ LINE は、「連絡の円滑化」を目的として運用します。以下のルールを定め、参加者一人一人がそれを守ることで、公共性と人権が保障された便利ツールとして活用していきます。

〈ルール〉

- ① 「雑談」や「個人宛の連絡」では、使用しません。
- ② 連絡をする場合、発信者は参加人数分の既読が付いた時点で「連絡が回った」こと、とします。受信者はお礼などの返信はしません。
- ③ 参加可否などの返信が求められた場合、スタンプ機能だけで返すと、内容が伝わりにくくなる場合があります。必要最低限の簡潔な文面で返信しましょう。
- ④ 複数の画像・映像を投稿する際は、アルバム機能を使います。また、目的に照らして投稿するようにしましょう。
- ⑤ LINE 上で不快に感じる事案が生じた場合は、主催者に気兼ねなく相談しましょう。主催者は守秘義務の観点から相談者を明かすことなく、参加者に対して改善策等を提示します。

令和 4 年度「椎葉村 PTA 連絡協議会」作成

ゲーム[通信を含む]使用の約束(案)

〈目的〉

ゲーム障害は病気であり、治療が必要です。また、スマホ・ゲーム依存は、心身の健康に多大な悪影響を及ぼします。これらは、デジタル・シティズンシップの普及の側面に存在するものです。我々大人は、それを認識した上で、子供たちを守るための共同実践に努める必要があります。

〈ルール〉

- ① 親子で「ゲーム依存」について学んだ上で、子ども自身に約束(ペナルティを含む)を考えさせます。
- ② 約束事(裏面参照)の可視化やタイマーの活用など、親子で「守るための工夫」をします。
- ③ 子どもに、今より頑張ること(成長したいこと)を決めさせます。そして、親は子どもの様々な頑張りを褒めます。
- ④ 通信ゲームの状況を把握するため、子どもには「誰と、いつ、何をするのか」報告させます。気になる状況が見受けられたら、先方の保護者と連絡を取り合っ、ルールの確認や対策の相談を行います。

令和 4 年度「椎葉村 PTA 連絡協議会」作成

ゲーム使用の約束（例）

- ① 親子で、ゲーム障害の怖さを学び、相談して約束を決める。定期的に約束の振り返り・見直しを行う。
- ② 平日は1時間、休日は2時間（午前と午後に1時間ずつ。2時間連続はなし）とする。
- ③ 上のゲーム時間を含めてメディア使用時間は、平日2時間、休日3時間までとする。
- ④ 宿題や明日の準備を先に終わらせる。
- ⑤ 寝る前の1時間はゲームをしない。
- ⑥ 兄弟姉妹で仲良く譲り合う。
- ⑦ 通信ゲームをするときは、前か後に必ず、報告をする。
＊ だれと、いつ、何のゲームをするのか（したのか）
- ⑧ 通信ゲームでは、親にだまって、課金をしたり買い物をしたりしない。また、見知らぬ人とゲームをする場合は、必要以上の付き合いをしない。（もののやり取りや対面での出会い）
- ⑨ 以上の約束が守れなかった場合は、3日間ゲームの使用は禁止とする。
- ⑩ 守るための工夫として、この約束は目に見えるよう紙に書き、
（ ）に貼る。

令和 年 月 日

（子ども）著名

（親）著名