

令和7年度 静岡県養護教諭研究会夏季研修会

令和7年8月8日（金） 静岡県コンベンションアーツセンターグランシップ

あいさつ

静岡県養護教諭研究会

顧問校長 金野 教之

会長 中島 由紀江

静岡県養護教諭研究会 顧問校長 金野 教之

一人職の養護教諭が安心感をもって職務ができる体制を構築して、保健指導や緊急体制に当たることができるようにすることが、養護教諭の後ろ盾であり、その設置は急務であると考えている。本研究会で得た知識を、現場でどのように伝え、活かしていいたら良いか、皆さんと考えていきたい。

静岡県養護教諭研究会 会長 中島 由紀江

昨年度は、南海トラフ地震の臨時情報発令により研究会が中止となった。その際、多くの方々に迅速な対応や協力をしていただき感謝している。本日は、無事に開催することができ、研究会役員一同感慨深い思いである。今期は、『子供の未来のために～伴走者としての養護教諭～』をテーマに活動している。本日の研修が、皆様にとって実り多い学びの場になることを願っている。



講演 子どもたちのネットとゲーム依存について多角的に考える

講師 獨協医科大学 埼玉医療センター 子どものこころ診療センター



▶准教授 井上 建 氏

日本小児科専門医・指導医
小児神経医学会専門医・評議員
小児心身医学会認定医・代議員
子どものこころ専門医・指導医
ADHD 学会評議員
摂食障害学会評議員



▶助教 大森 希望 氏

日本小児科専門医

Gaming Disorder(GD) ゲーム障害 の診断(ICD11)

持続的または再発性のゲーム行動パターンで、以下の特徴を満たす。

1. ゲームの**コントロール障害**(たとえば、開始、頻度、熱中度、期間、終了、プレイ環境など)
2. ほかの日常生活の関心事や日々の活動よりゲームが先に来るほどに、ゲームをますます**優先**
3. (ゲームにより)**問題**が起きているにもかかわらず、**ゲームを継続**またはさらにエスカレート

ゲーム行動パターンは重症で、個人・家族・社会・教育・職業やほかの重要な**機能分野**において著しい**障害**を引き起こしている。

ゲーム行動パターンは持続的かつ反復的で、通常、ゲーム行動および他の症状が**12カ月**続いた場合に診断する。しかし、すべての特徴が存在しかつ重症な場合には、それより短くとも診断可能である。

感染症の罹患の有無の考え方とは異なり、
ゲーム障害のゲーム行動の問題は、あり or なし ではない

最も重要な基準は
困り感と不適応

ゲーム行動症
危険なゲーム使用
趣味
↑
ゲーム行動

診断の目的は、**適切な支援**を
提供できるようにすること

9才未満でも、インターネット・ゲーム障害を評価することができる質問紙を開発

Internet Gaming Disorder Scale-Short Form IGDS9-SF-J
元に医師や臨床心理士等で作成

IGDS9-SF-JC

質問紙はこちら >>>



ゲームの問題への相談対応：小さな助言から本人の来所へ相談を継続し、**小さな助言**を重ね、本人の来所につなげる



- **見守りとリサーチ**：ゲームのタイトル、種類、プレイ仲間の把握
- **声 掛 け** ：「ありがとう」「おいしいね」「面白いね」等、心地よいフレーズを声にする習慣
- **リアル の 役 割**：簡単なお願い、手伝いのさりげないお願い。結果は求めず、できたら感謝
- **伝 言** ：「あなたの味方になってくれるところ」、「ゲームの上手な関わり方を考えてくれる」等、病院受診につながるような声かけを、保護者から本人へ

子どものこころとからだを取り巻く問題

→それぞれ問題が併存することが多く、
問題が多いほど介入に工夫が必要

生活環境(虐待、いじめ、貧困)、不登校、からだ、こころ、発達障害、生活リズムなど、問題が多いほど解決は複雑に…

本当に困っているケースは、医療と連携・学校から情報提供を！



〈井上先生の外来診療のヒント：6つのF〉



学校からの情報は6つのF
を盛り込んだ手紙で！

Friends
友人

Framework
診療の枠組み

Facility
機関

Fun
楽しみ

Family
家族

Function analysis
分析

質疑応答（一部） 大森先生の回答



困り感をあまり抱いていない保護者の方へのアプローチは、どうすれば良いでしょうか。



相談に訪れる子供の年齢や年代、治療を終えた子供たちのその後を教えてください。

保護者との信頼関係を築くためには、最初に子供から学校生活や勉強、日々の暮らしについて笑顔で話を聞くことが重要です。子供が楽しそうに話す姿を見ると、保護者が安心し、次第に信頼を寄せてくれるようになります。信頼関係ができたところで、保護者に「ゲームは楽しいけど、お子さんの最近の生活リズムは大丈夫ですか？」といった話を切り出すと、多くの保護者が「実は気になっていた」と答えます。中には、家族内の問題や親自身の葛藤など、なかなか人に話せなかった悩みを打ち明けてくれることもあります。このように、保護者との信頼関係が構築できれば、教員の話にも耳を傾けてくれるようになると思います。

小学校高学年から中学生が中心で、高校生でゲームの問題が大きいと診断されるケースは少ないです。多くの場合は高校進学をきっかけに、ゲームやインターネットから離れる時間が増え、問題が改善していく傾向があります。根本的な原因として、現実世界での困難、例えば、勉強が苦手、友人関係がうまくいかない、学校に行きたくないといった問題から逃避するためにゲームに依存していることが考えられます。中には、ADHDやASDといった発達特性や知的面の問題が背景にある場合もあります。



<参加者の感想>

- ・ゲーム依存について公私ともに悩んでいたため、講演会を楽しみにしていた。子供との関わりを深くしたり、質問紙法を活用したりするなど、今回の講演で学んだことを生かして対応していきたい。
- ・医療的な面から、ゲーム障害の捉え方や通院してきた児童生徒への関わりのポイントを知り、メディア機器利用の時間が長い児童生徒への対応を新たな視点で考えることができた。日頃から、子供や保護者への声掛けや関わりを大切に、困りごとと一緒に改善していける養護教諭でありたいと感じた。
- ・ゲーム依存により生活に課題のある子は、本人の意思とは別の所、発達障害やゲームに没頭せざるを得ない環境、ゲームや動画が依存するように作られていること等により、依存せざるを得ない状況になっていると分かった。本人への叱咤や叱責ではなく、医療や福祉と連携し、適切に対処することの重要性を感じた。学校内でチームとして対応する際に、今回の学びを生かしていきたい。

お礼の言葉

静岡県養護教諭研究会
副会長 竹嶋 ゆか

静岡県養護教諭研究会 副会長 竹嶋 ゆか

普段、私自身はゲームや動画に触れる機会がないものの、子供を理解するためにはそのような文化や流行を学ぶ必要がある。学校ではスマホやゲームが原因となるトラブルが多発しているが、利用の中心は家庭であるため、学校が介入して解決していくことが難しいという課題がある。

心配な子供がいたときには、紹介していただいた質問紙を活用したり、医療機関等とも連携したりして、支援していきたい。