

## メディア利用のアンケート（実態調査）について

### 1 調査の目的

近年、メディアに関する児童・生徒の環境は大きく変化してきた。また、コロナ禍のなか、今年度より児童・生徒の学習をより効果的に進められるよう、南関町で学習用タブレットが一人一台配付され、日々の学習に活用している。このようなインターネットやメディア機器等の普及に伴い、児童生徒のメディア利用状況や使用時間等の実態を把握し、今後の指導に活かすため、実態調査を行うこととした。

### 2 調査方法

○児童生徒：小学1、2年生は紙のアンケート用紙に直接記入、小学3年生から中学3年生はタブレットによる入力で行った。

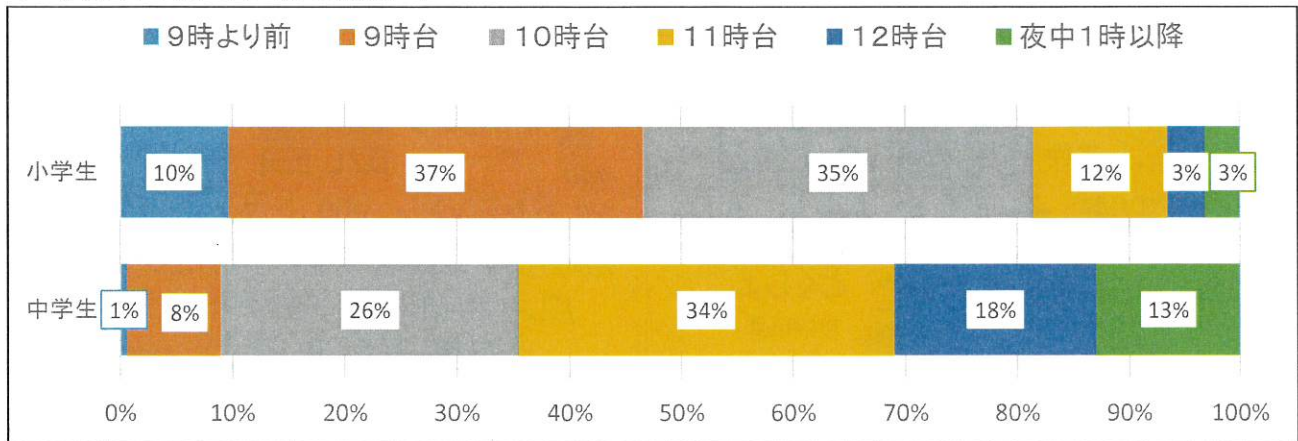
○保護者：紙のアンケート用紙とスマホ等による入力のどちらかを選択して回答してもらうようにした。

- (1) 対象校：南関町全小学校、南関中学校
- (2) 対象者：南関町全児童・生徒と保護者
- (3) 調査対象日：令和3年度 夏季休業中
- (4) 回答日：令和3年9月1日～10日

# 「メディアの利用」に関するアンケート ～夏季休業中～ (児童生徒)

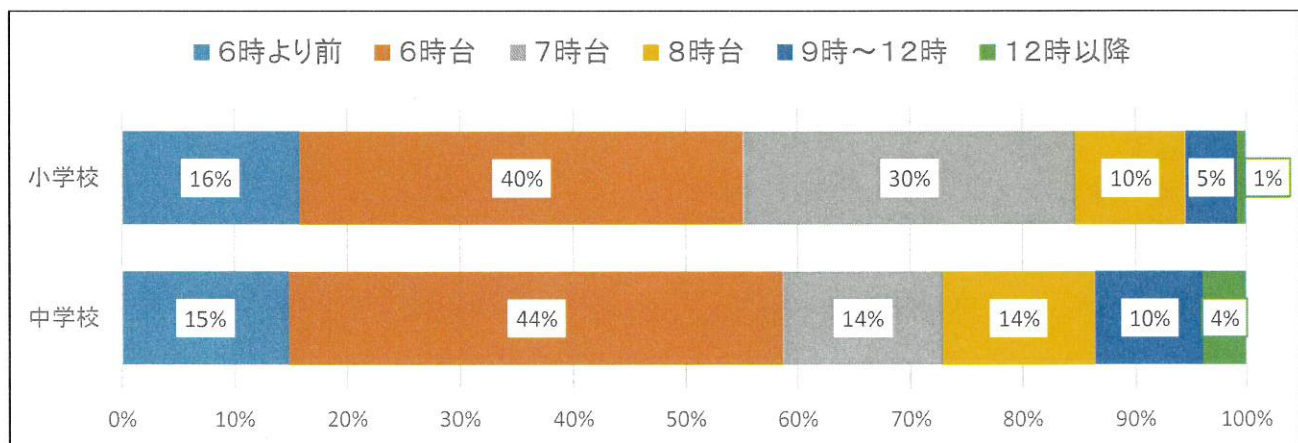
## 【1】 情報機器の利用について

### 1 何時に寝ていましたか？



11時以降に寝る小学生が18%、中学生が65%おり、就寝時刻が遅いことが課題である。

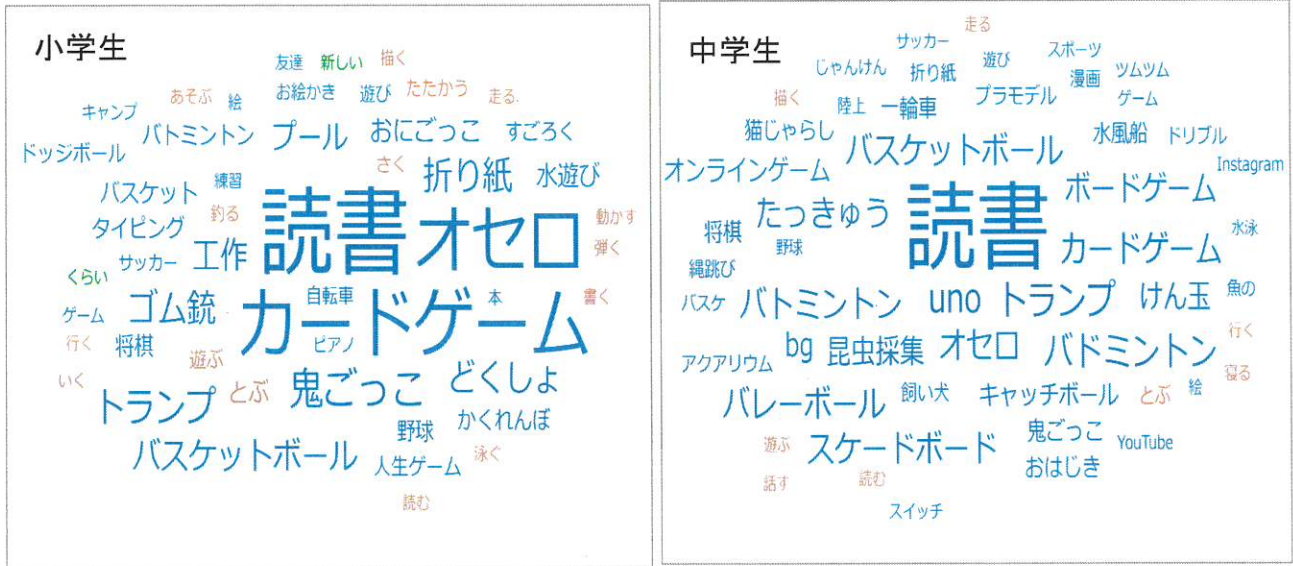
### 2. 何時に起きていましたか？



7時台までに起床できた割合は、小学生で86%、中学生が73%だった。

就寝時間の割合と、起床時間の割合がほぼ同じである。寝る時刻が遅くなれば、起床時刻が遅くなり、昼夜逆転した児童生徒もいると思われる。

3. パソコンや携帯電話、ゲーム機などのメディア機器を使用する以外で、どんな遊びをしていましたか？（例：読書、カードゲーム、オセロ、なわとび等）

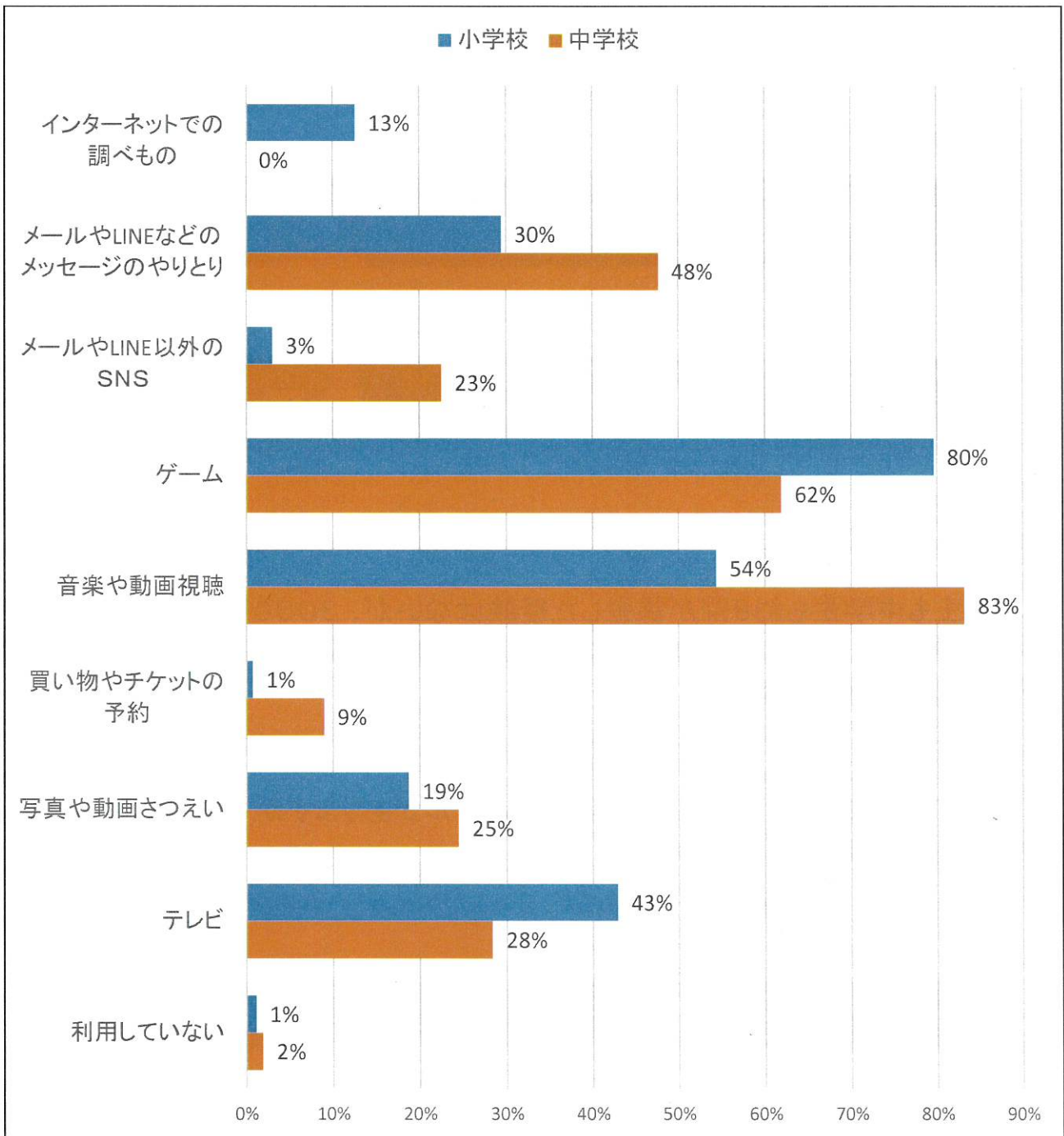


小学生にだけ出現	小学生によく出る	両方によく出る	中学生によく出る	中学生にだけ出現
くらい 新しい プール さく 釣る 工作 自転車 あそぶ いく たたかう 動かす 弾く 書く 泳ぐ かくれんぼ キャンプ タイピング バスケット 人生ゲーム 友達 本 水遊び おにごっこ ごっこ しょう すごろく どくしよ エアガン ゴム銃 ドッジボール	カードゲーム オセロ 遊び 鬼ごっこ ゲーム 野球 折り紙 サッカー バスケットボール ピアノ 練習 お絵かき	読書 遊ぶ とぶ トランプ 走る 行く 将棋 絵 バトミントン YouTube キャッチボール	描く 読む バドミントン 漫画 バレーボール ボードゲーム	寝る 話す uno けん玉 オンラインゲーム スイッチ

小学生も中学生も読書が最も多い。それ以外はオセロやカードゲームなど家族で楽しむ遊びが多く、メディア機器を使用しなければ、家族とのふれあいが自然と多くなる傾向があった。中学生はバレーボール、バドミントンなどのスポーツが目立った。

コロナの影響もあり、友だちとも遊べず、家庭内で生活している様子がうかがえる。

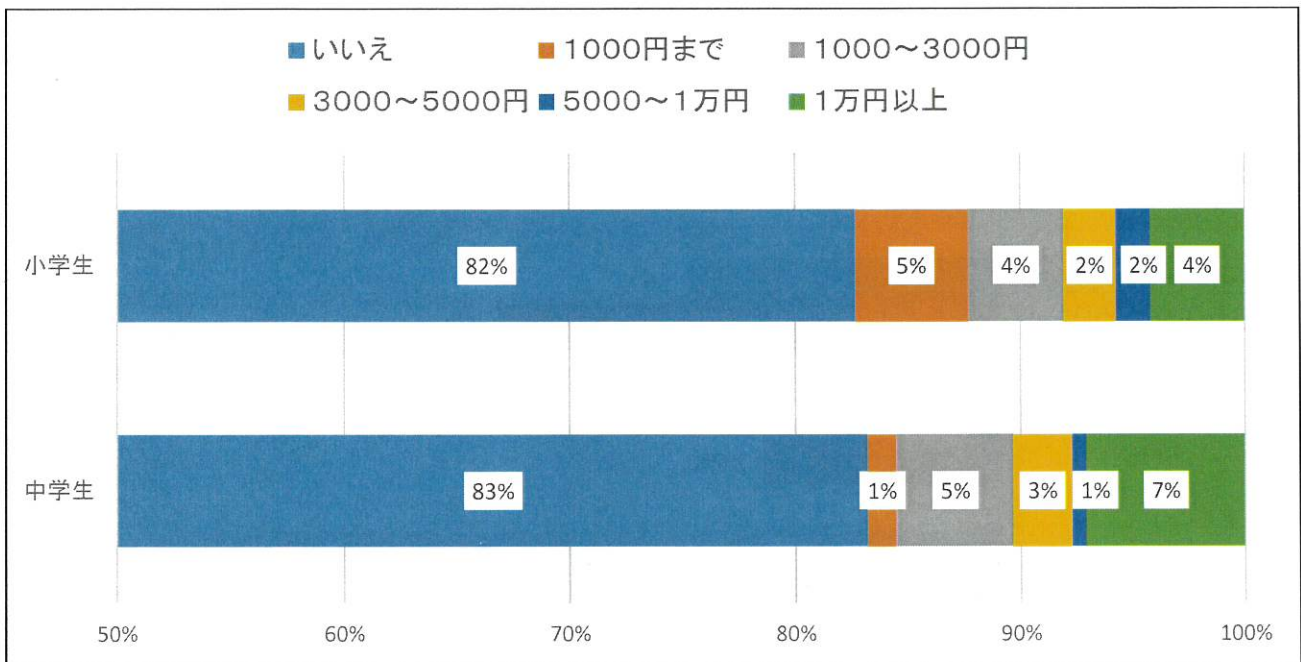
#### 4. メディア機器(スマホやゲーム機など)でよく使う機能はなんですか？(いくつでも)



小学生・中学生ともに多い使用はゲーム、音楽や動画視聴で、娯楽や趣味に利用している児童生徒がほとんどである。使用時間が長くなれば、まず視力の低下や体の不調が心配されるが、学習への影響も大きいと考えられる。

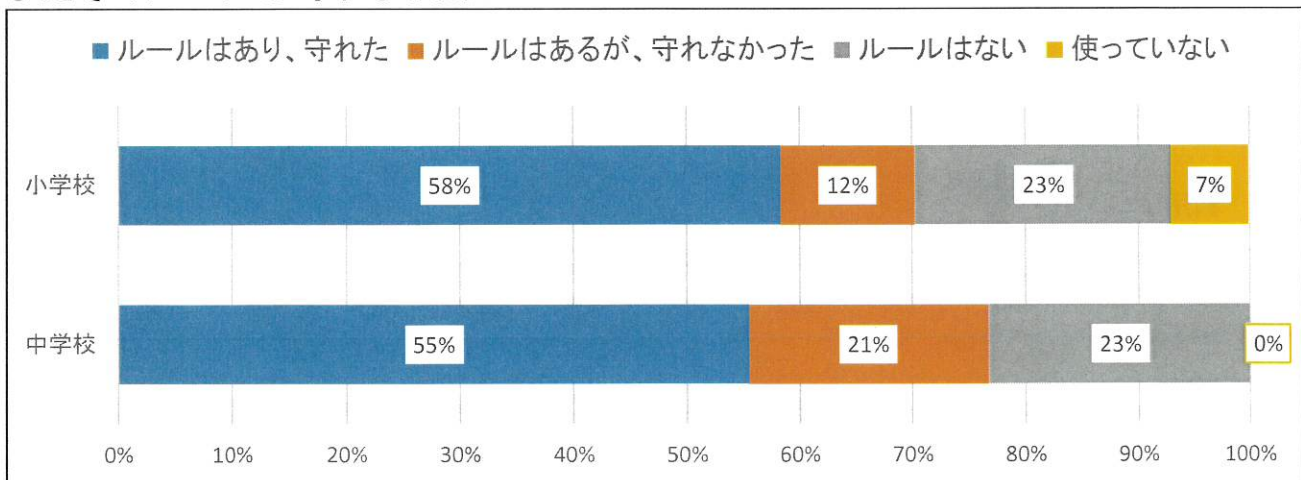


## 5. ゲーム等で課金をしましたか？



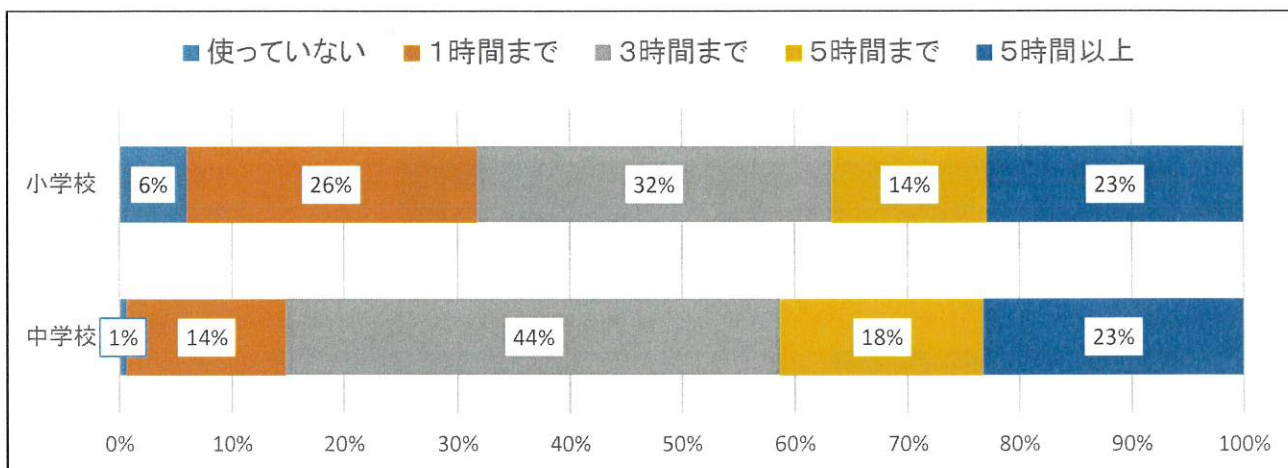
小学生も中学生も約8割が課金した経験はないが、3000円以上が小学生で8%、中学生で11%と、全体の1割におよび、その中でも1万円以上が4%と7%であり、深刻な状況であった。

## 6. メディアの使い方について家族と決めたルールがありますか？ またそのルールは守れましたか？



ルールはあり、守れた児童生徒は全体の約半数にとどまった。ルールがない家庭が小中学校ともに23%あり、家庭でルールを話し合うことから始める必要がある。

## 7. メディア(テレビを含む)を一日にどのくらい使っていましたか？

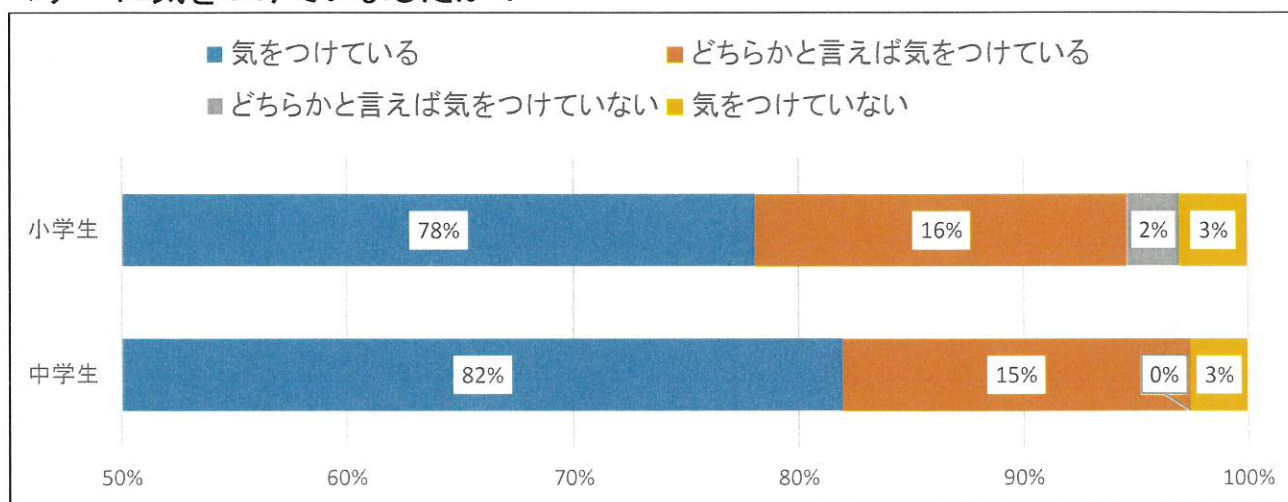


小学生も中学生も3時間以上の使用が約4割だった。

学年別の内訳では、3時間以上の使用率は、小学生では学年があがるにつれ多くなる傾向があり、特に6年生では63%を占め、9学年の中で最も長い利用率となっている。中学生では中学1年生が46%という結果であったが、中学3年生は28%であった。

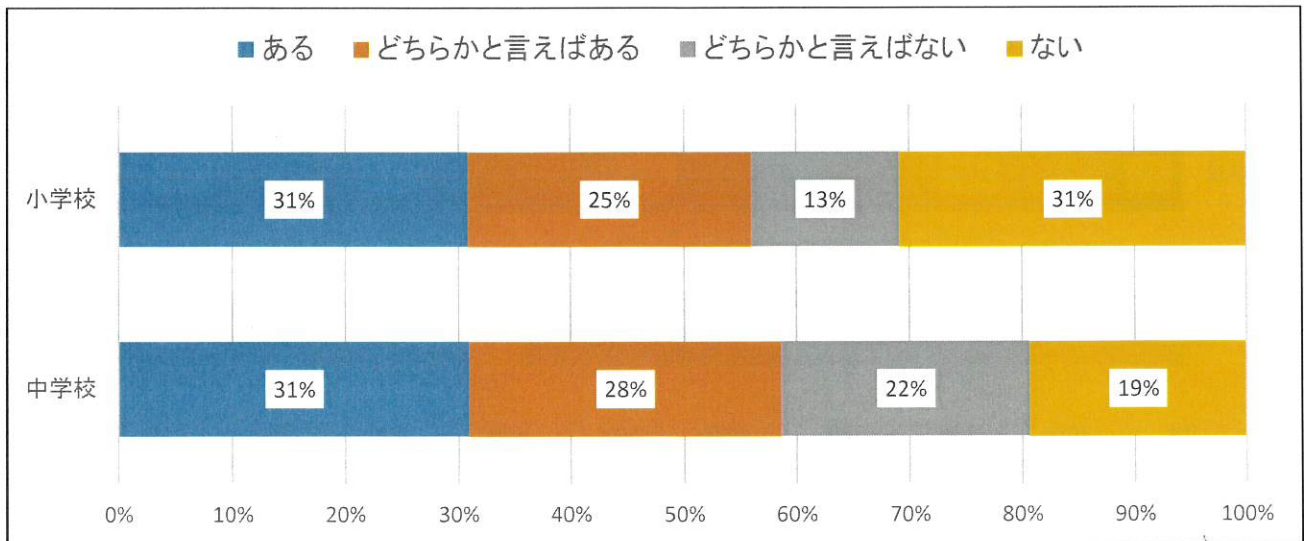
中学生は部活動や受験などがあるため、使用できる時間も限られているようだった。自由な時間が多いほどメディアの使用が増えることが予想される。

## 8. インターネットやメール、LINE(ライン)、SNS などを利用するときには、ルールやマナーに気をつけていましたか？



多くの小中学生がルールやマナーに気をつけて使用することが出来ていた。しかし、小学生の5%、中学生の3%の人が気をつけていないと答えており、今後の利用方法次第では、SNS上のトラブルや犯罪に巻き込まれる可能性がある。今後も学校と家庭が連携し、ルール作りやマナーの指導等を行っていく必要がある。

## 9. パソコンや携帯電話、ゲームが楽しくて時間を忘れたことがありますか？

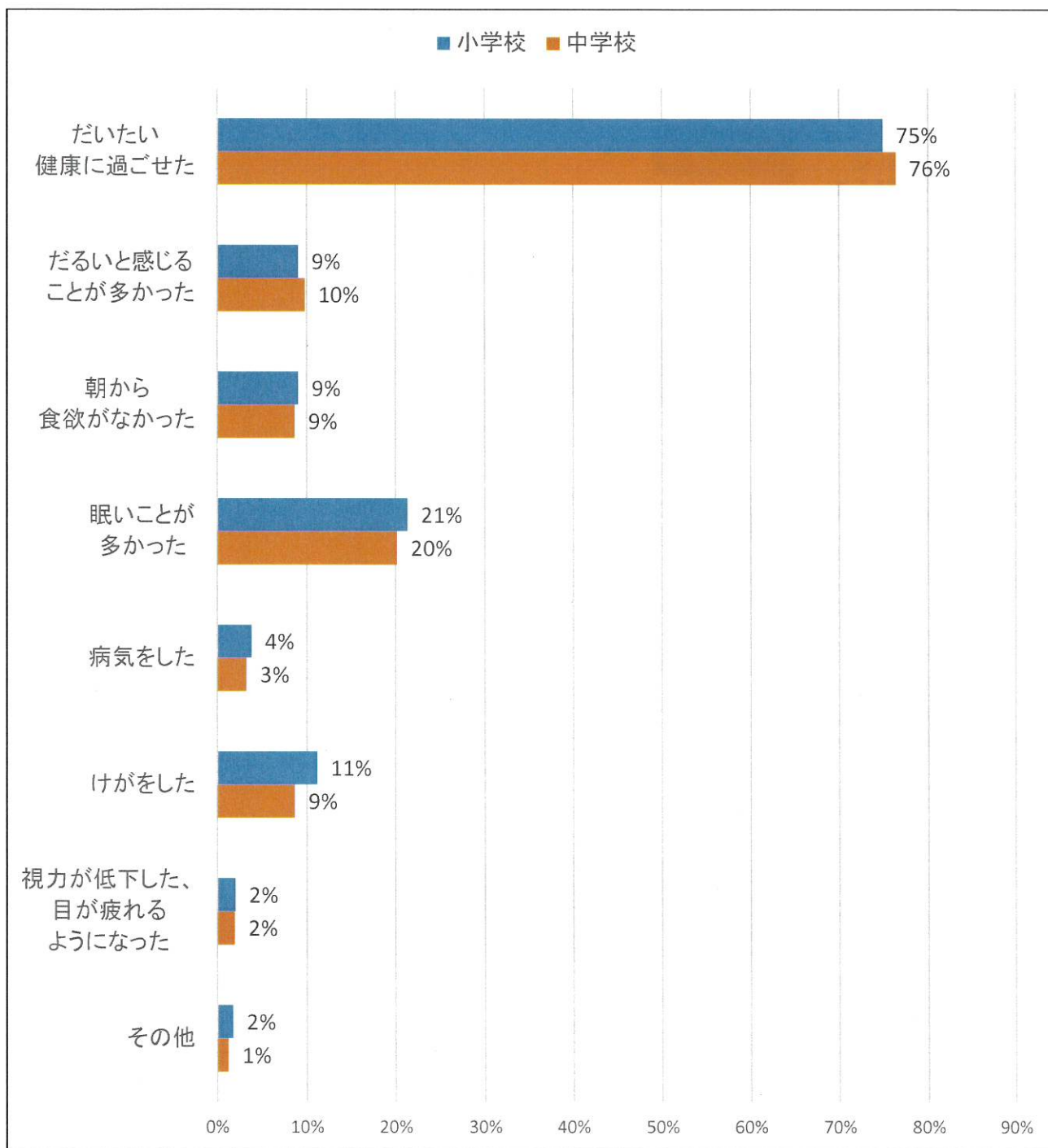


小学生では56%、中学生では59%の人が時間を忘れてメディアを使用したことがあった。小学校低学年では保護者の声かけがなされる傾向にあるが、学年が上がるにつれて本人に任せられる傾向にあることが推測できる。

メディアの長時間の使用は、視力の低下や生活リズムの乱れ、学力や集中力の低下、コミュニケーション障害等に繋がることもある。使用時間のルールを決め、ルールを守って使用させることが必要である。



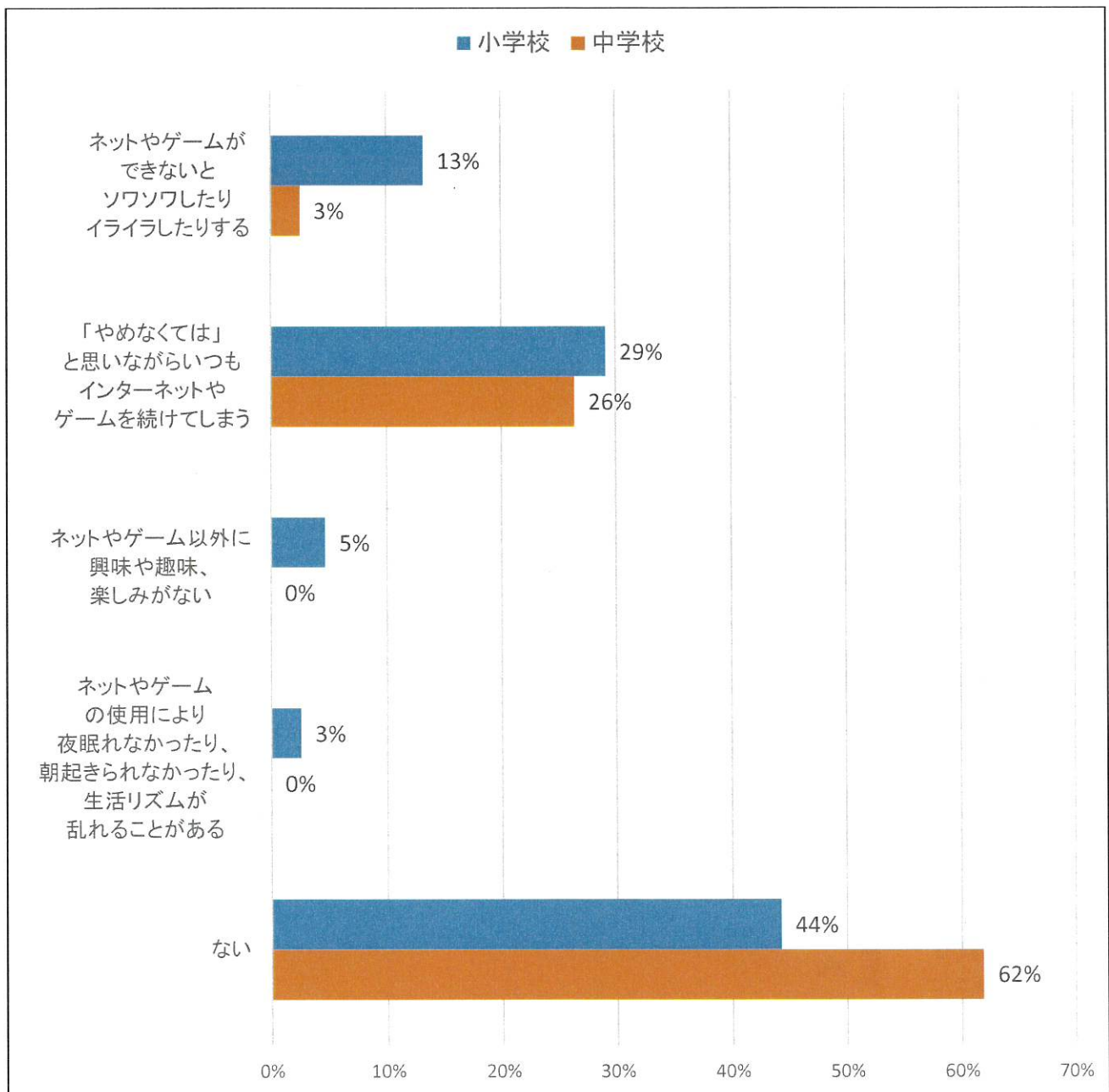
### 11. 夏休み中の健康状態について当てはまるものはありますか？(いくつでも)



多くの児童生徒が大きなけがや病気がなく、健康に過ごせていたが、生活リズムの乱れからか、体のだるさや食欲の低下、眠気などがあった児童生徒もいた。



## 10. インターネットやゲームについて当てはまるものはありますか？(いくつでも)



小学生の44%、中学生の62%があてはまるものが無いと答えた一方、小学生の29%、中学生の26%の人がメディアの使用をやめられないと答えている。依存が進行すると、自分では気づかないうちにゲーム障害などに繋がる可能性もあるため、家族や周囲も使用時間や執着等、見守る必要がある。

また、一人1台のタブレット活用が進む中、併せて依存の危険性についても本人・保護者への理解と協力を勧めていく必要がある。

12. インターネットを使っていて、いやな思いをしたことがありますか？  
 (例: 自分の写真を勝手に SNS にあげられた等)

小学校	中学校
起きるとき眠い	特になし
ブロックされたこと	
悪口を言われた	
仲間はずれにされた	
友達と2人でゲームをやっていて友達が間違えて僕の名前をほかの人に言ってしまったこと(でもそのあとは直してくれた)	
フォートナイトをしてたらファックと知らない人から言われた	
フォートナイトで、知らない人に死体撃ちをされた	
インターネットでいじめられた	
一緒にゲームをする人の中でいじわるな人がいた	
弟といっしょにしている、まけてたたかれた	
ゲームで負けたこと	

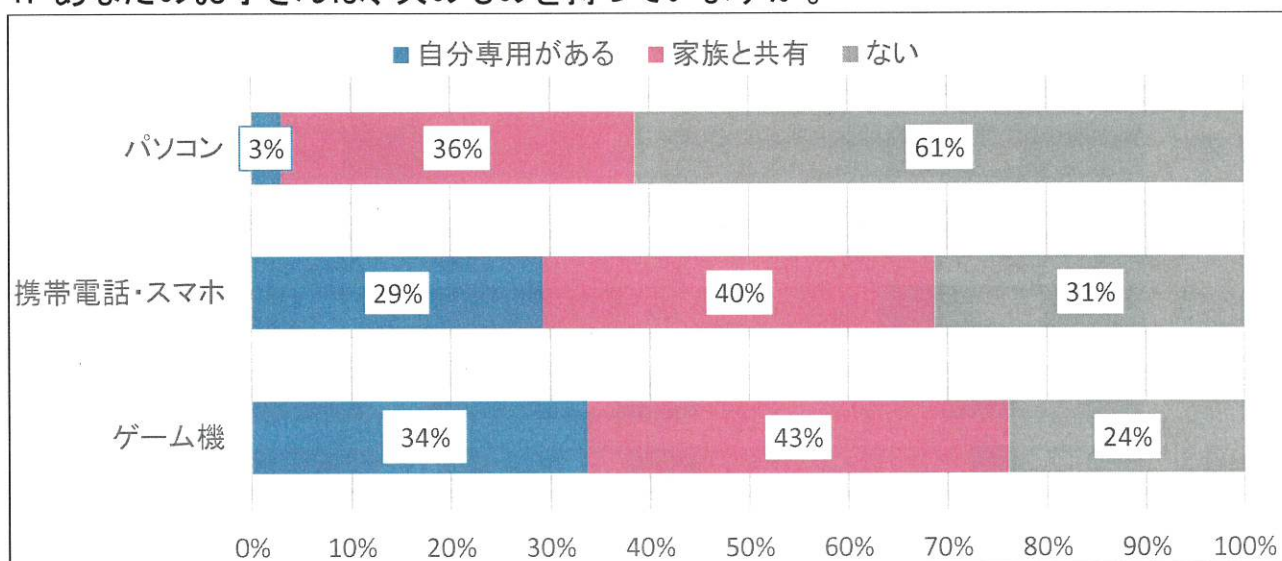
小学生では、主に一緒に使用している人とのやりとりの中で不快な思いをしている人がいた。中学生は不快な思いをしている人はいなかったため、自分で使い方を考えて使用できているようだった。

今後も、自分も相手も不快な思いをしないような使用方法を考えたり、提示したりしていく必要がある。

「メディアの利用」に関するアンケート ～夏季休業中～ (保護者)

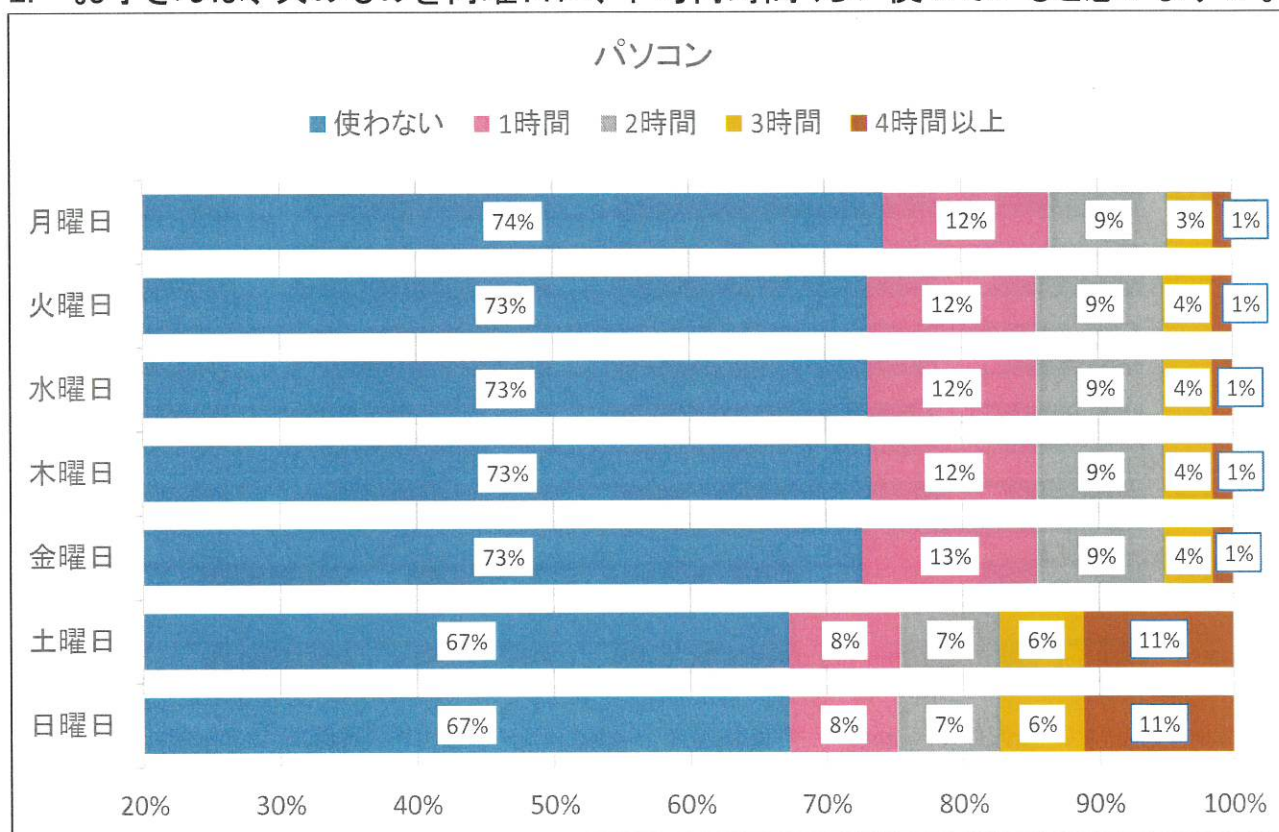
【1】 情報機器の利用について

1. あなたのお子さんは、次のものを持っていますか。



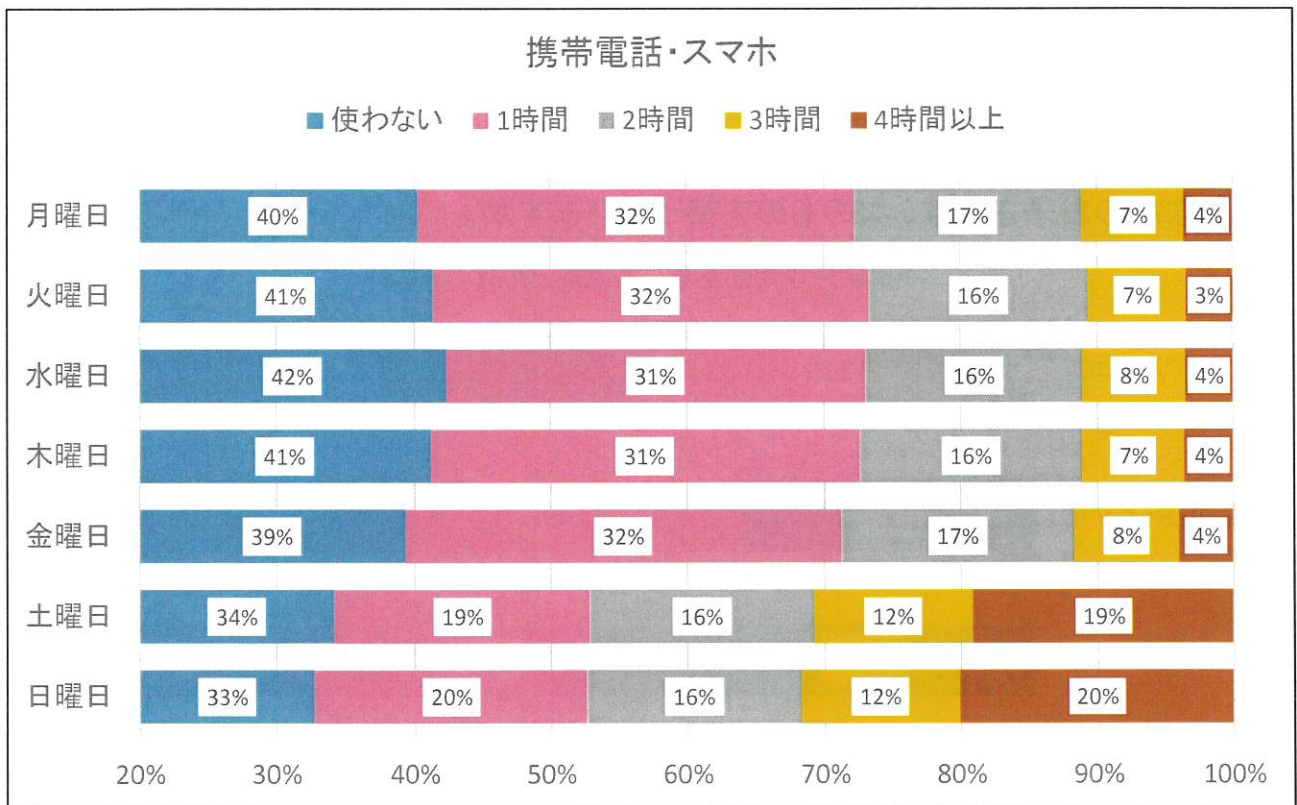
携帯電話・スマホとゲーム機は、3割程度が自分専用の物を持っている。また、家族と共有している割合を合わせると、パソコンは39%、携帯電話・スマホは69%、ゲーム機は77%になる。

2. お子さんは、次のものを何曜日に、平均何時間くらい使っていると思いますか。

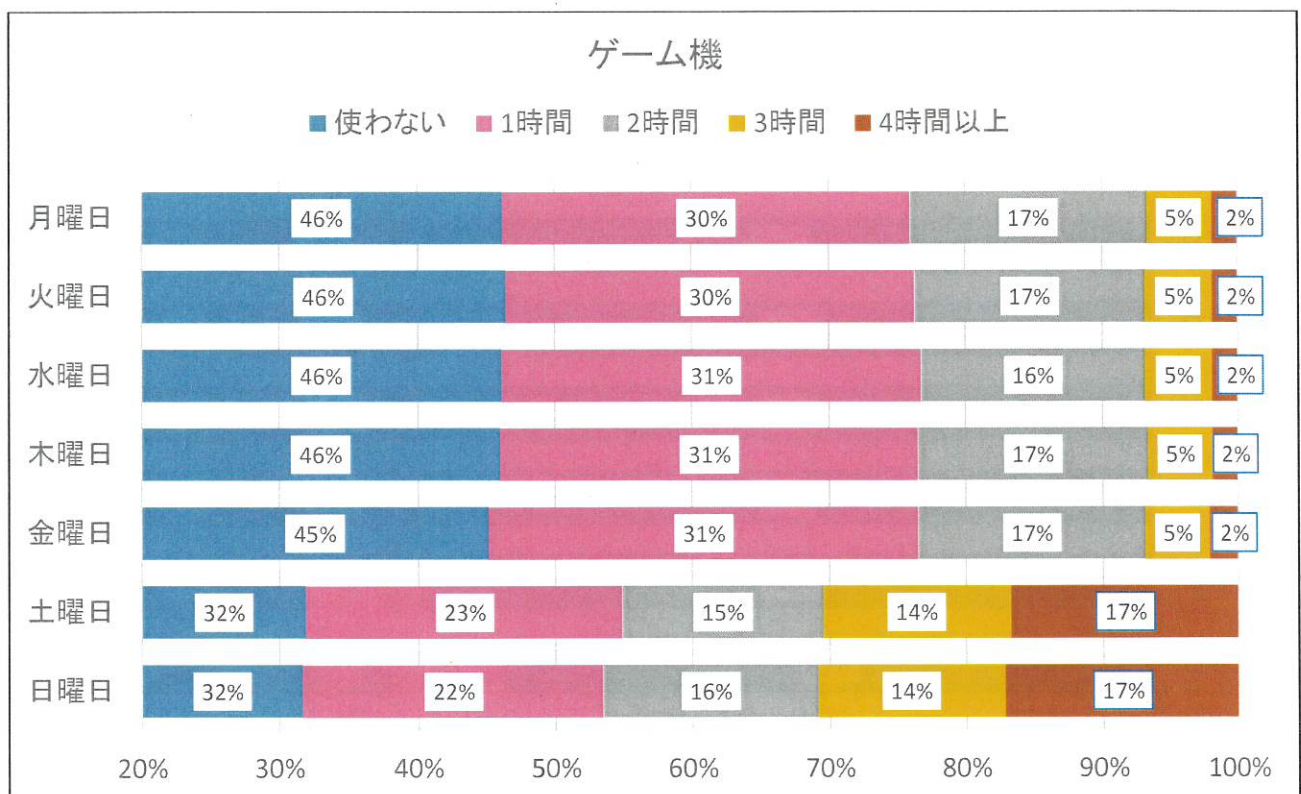


パソコンについて、土日になると4時間以上の使用が増加している。





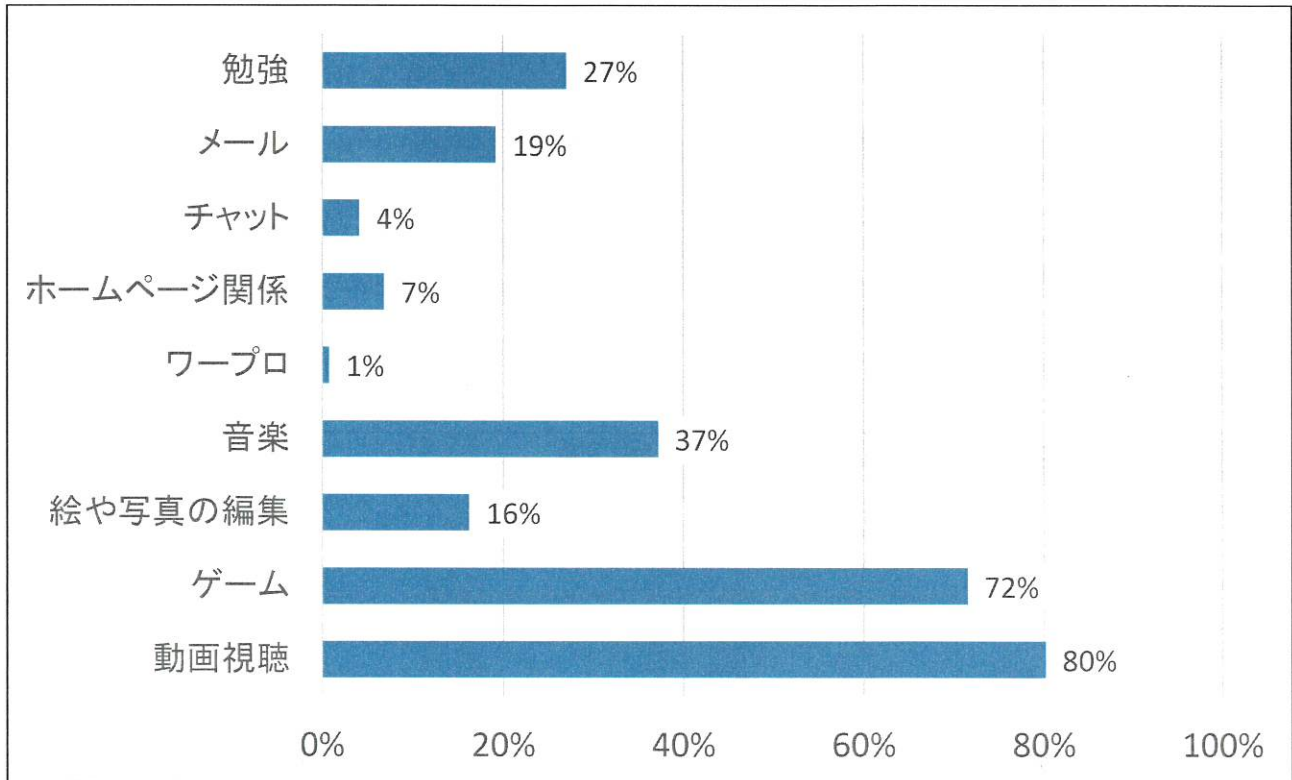
携帯電話・スマホについて、2時間以上の使用が平日で28%である。土日になると2時間以上の使用は約50%になっている。休日は1時間の使用者が減少し、3時間、4時間の使用者の割合が増加している。



ゲーム機について、平日は使用しないが休日には使用する家庭が14%ほどある。また、3時間以上、4時間以上の使用者が休日には30%ほどに増加している。

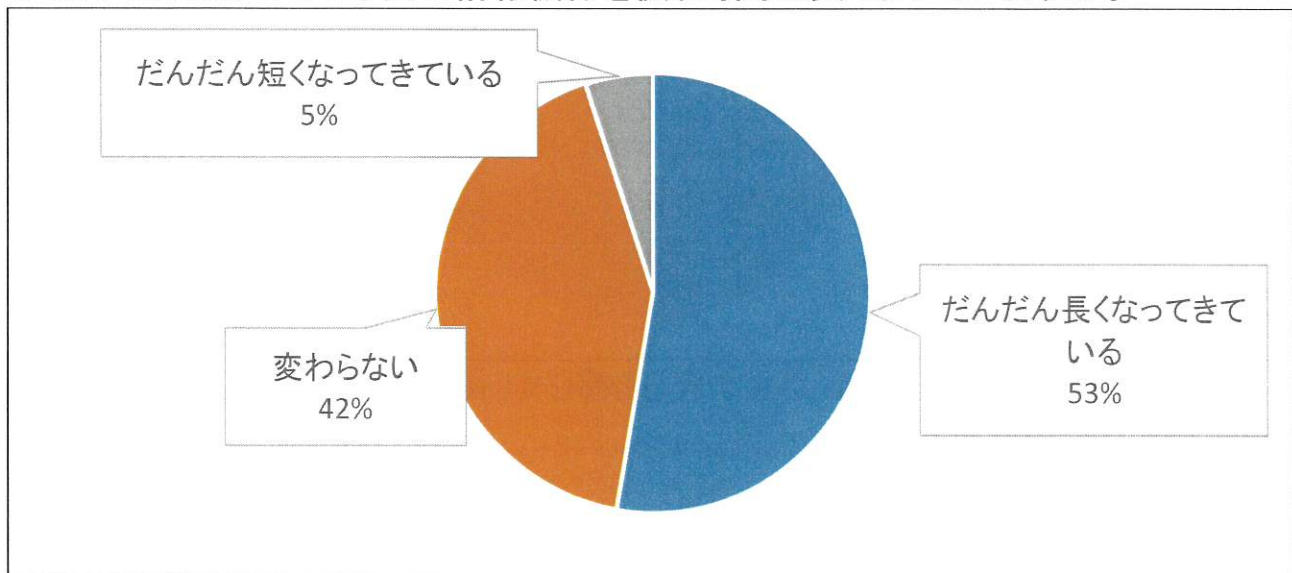
土日のパソコン・携帯電話やスマホ・ゲーム機の使用は、テレビ視聴以外に、約20～30%の児童生徒が3時間以上使用しており、視力低下や運動不足、ゲーム依存など体や心への影響が心配される。

### 3. お子さんは、情報機器をどのように利用していますか。(いくつでも)



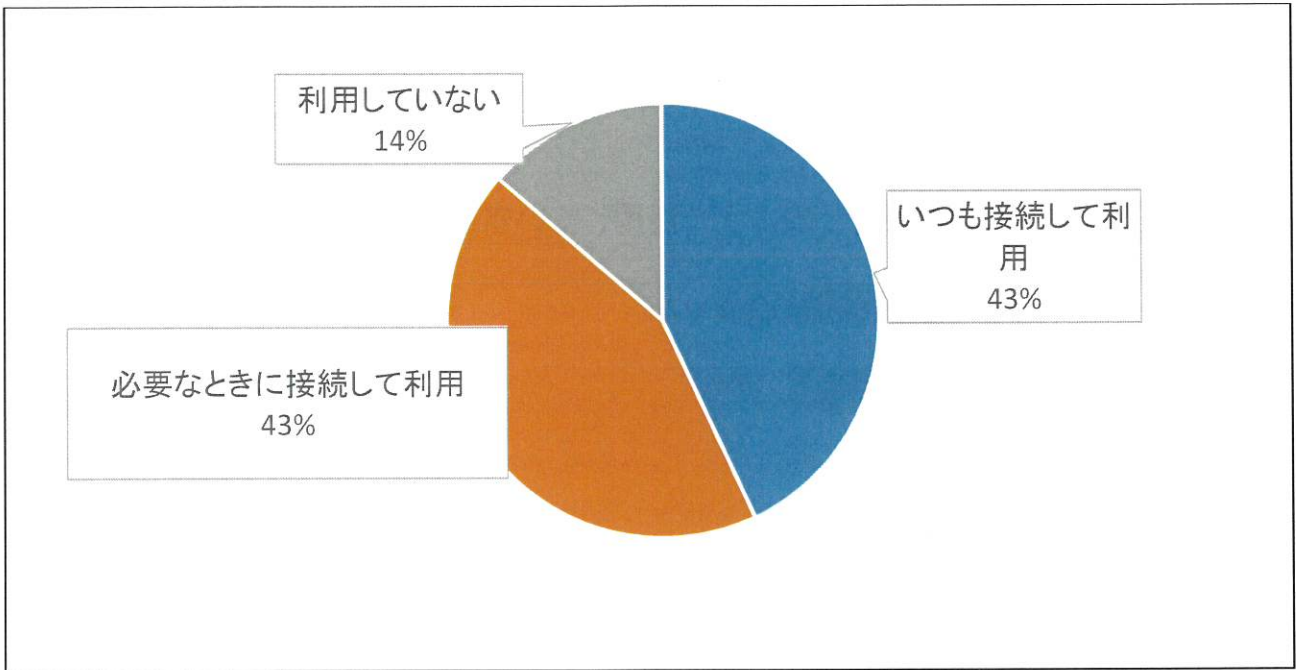
動画視聴80%とゲーム72%が圧倒的に多い。また、勉強に27%が使用している。

### 4. お子さんは、この1年間で情報機器を使う時間は長くなっていますか。



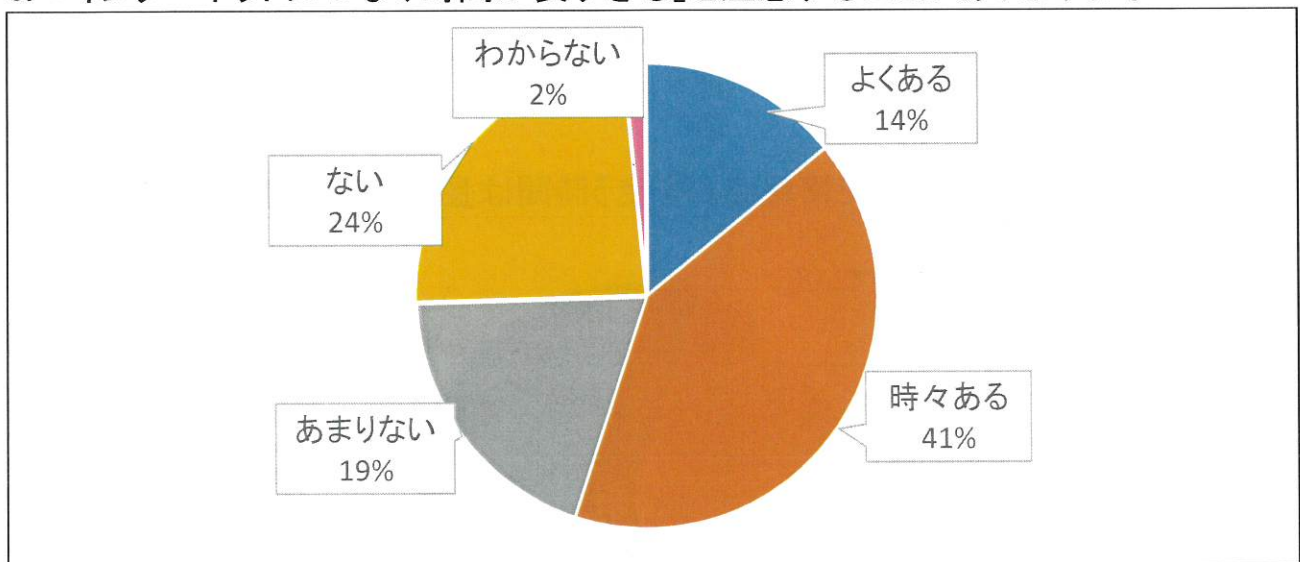
約半数の家庭で使用時間が長くなっていると答えている。各家庭で使用時間の約束など、使い方について話し合う必要がある。

5. お子さんは、ご家庭でインターネットを利用していますか。



86%の家庭がインターネットを使用している。

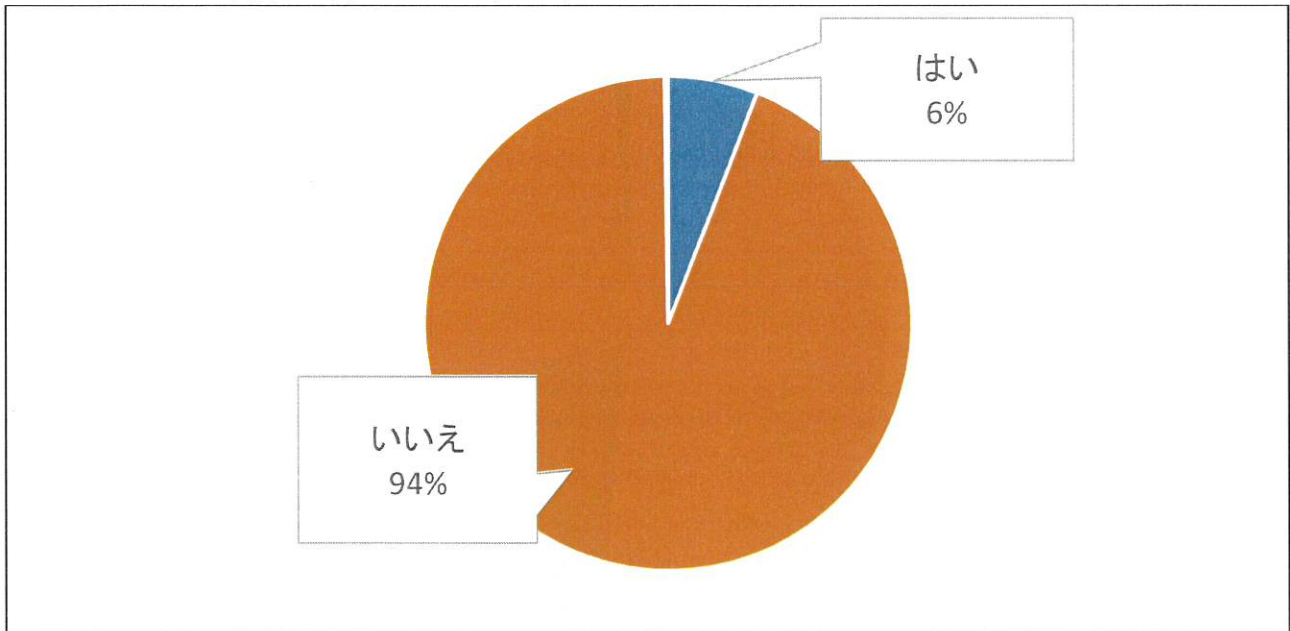
6. 「インターネットにつなぐ時間が長すぎる」と注意することがありますか。



インターネットにつなぐ時間が長すぎると感じている家庭が「よくある」、「時々ある」を合わせると55%ある。

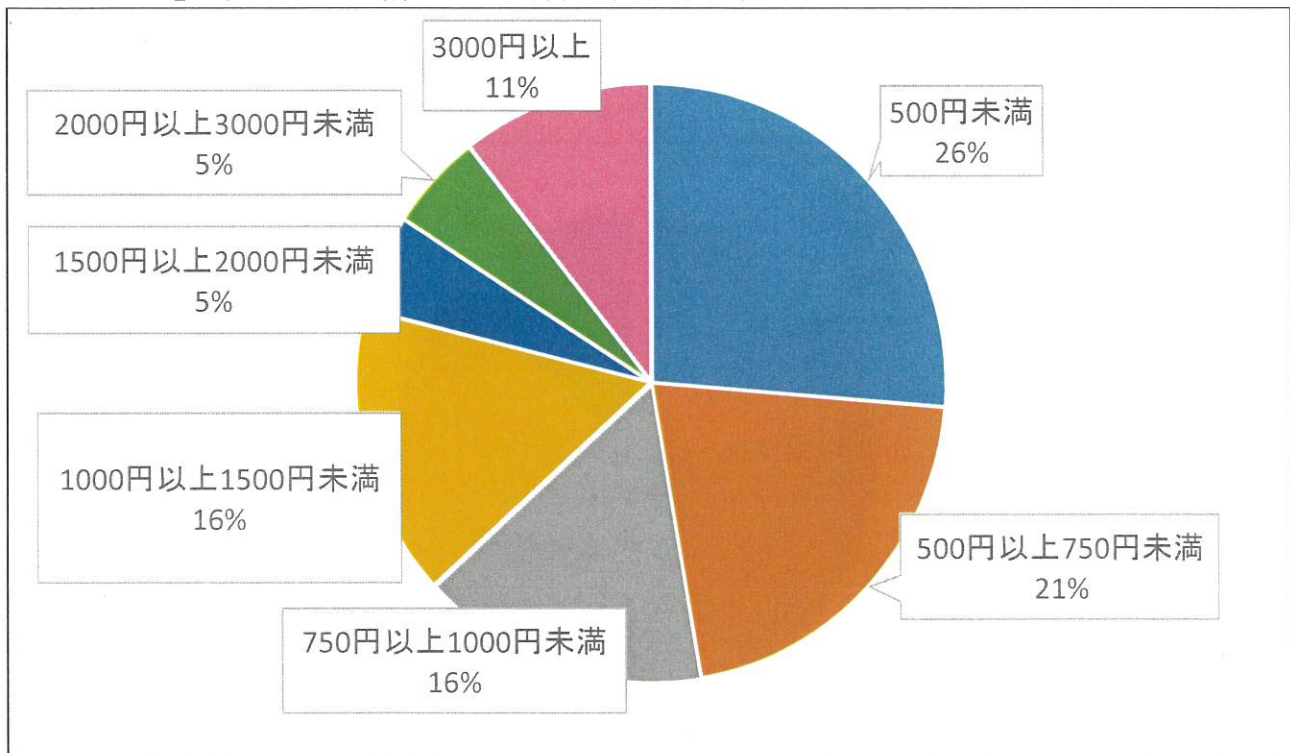


7. お子さんは、課金をしていますか。



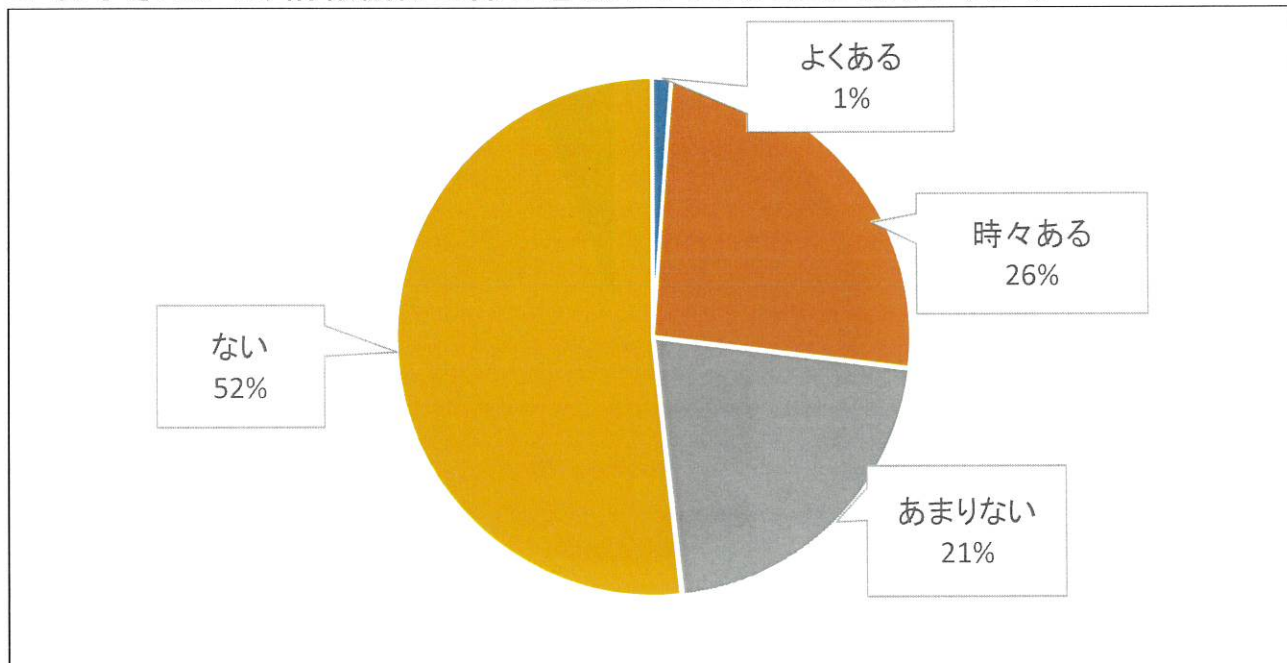
6%の家庭で課金をしている。

7-1(「はい」と答えた方)課金の金額は、1ヶ月あたりいくらぐらいですか。



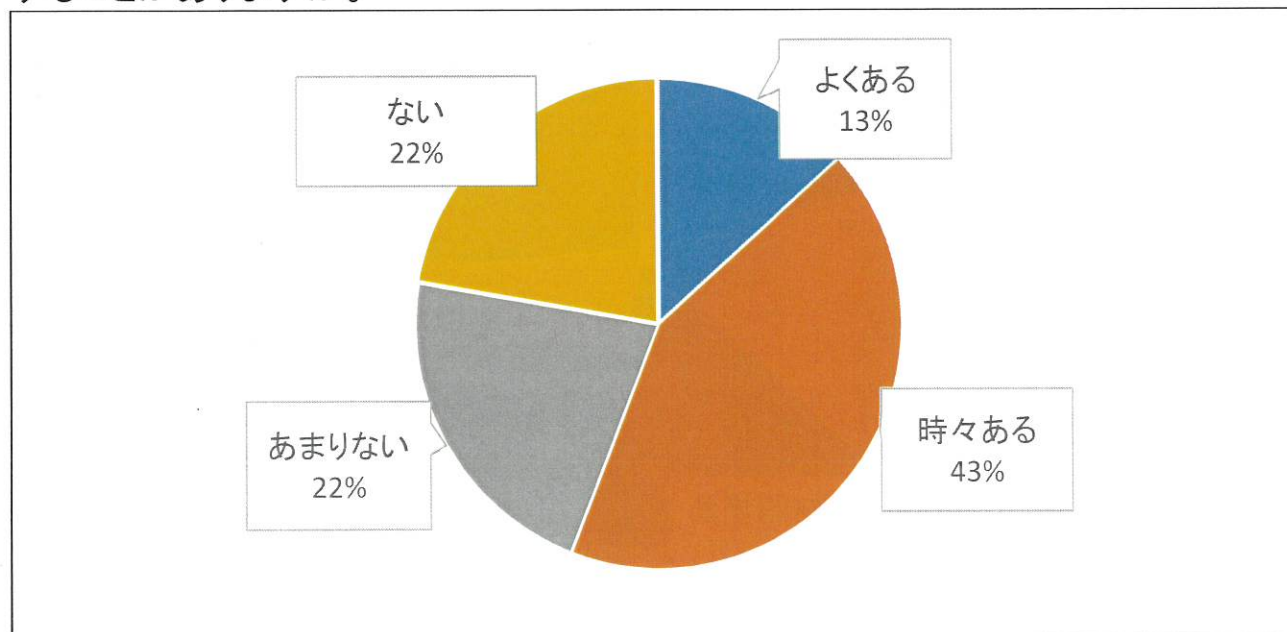
1ヶ月あたりの課金の額は500円未満が26%と一番多かった。3000円以上が11%いることがわかった。

8. お子さんから、情報機器の操作を覚えてもらうことがありますか。



半数以上の家庭が子どもから情報機器の操作を覚えてもらうことがないと答えている。

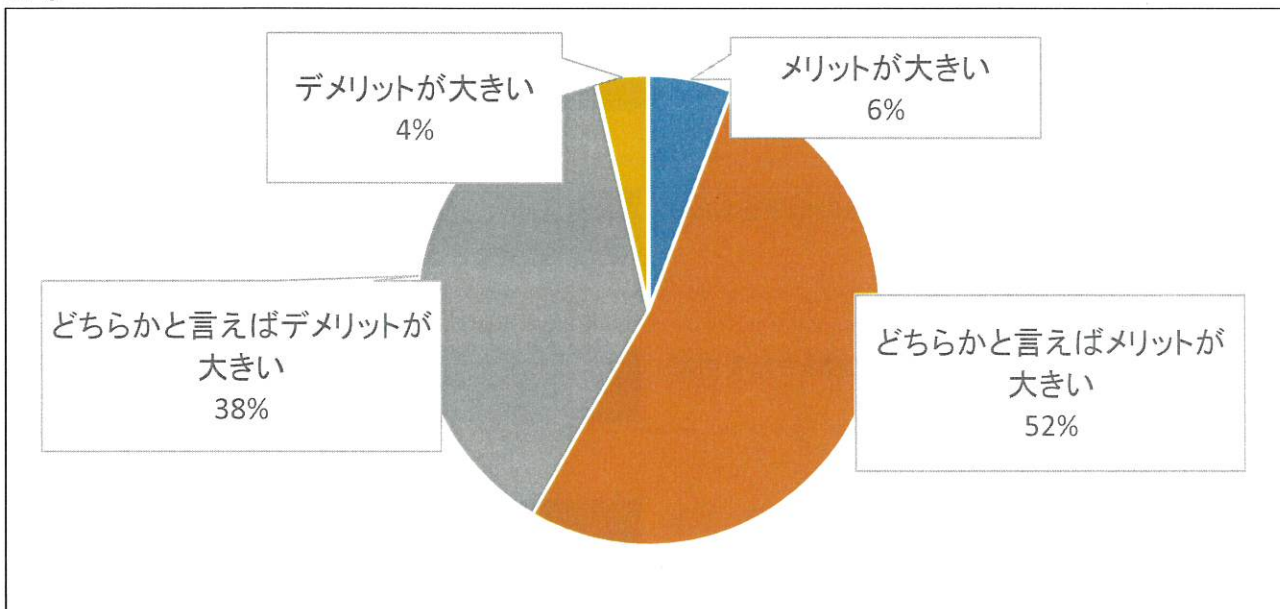
9. お子さんの方から、情報機器を使うときのマナーや気を付けることについて話をすることがありますか。



情報機器の操作については半数以上の家庭で覚えてもらうことがなかったが、マナー等については半数以上の家庭で子どもの方から話しをしていることがわかった。学校での情報教育等を家庭で話している様子が見えてくる。

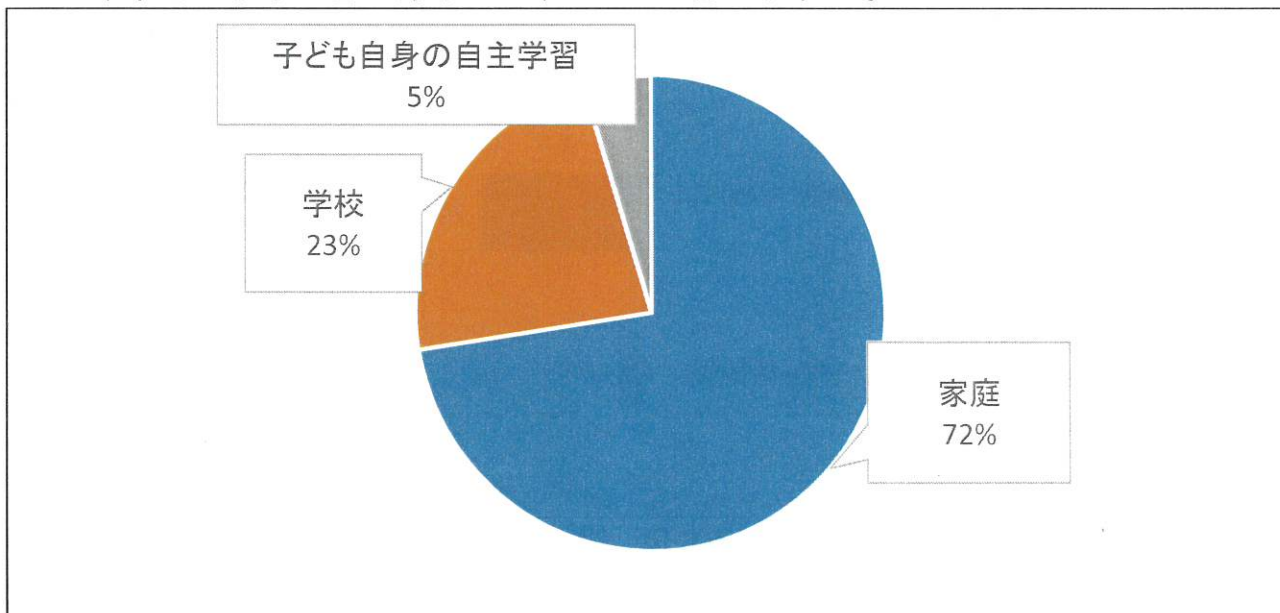
## 【2】情報モラルについて

1. インターネットはお子さんにとってメリットとデメリットのどちらが大きいかと思いますか。



インターネットを使用することはメリットが大きいと答えた方が半数以上であった。「どちらかと言えば」と回答している方が90%のため、インターネットの使用には、メリットデメリットどちらもあつて様子が見えてくる。

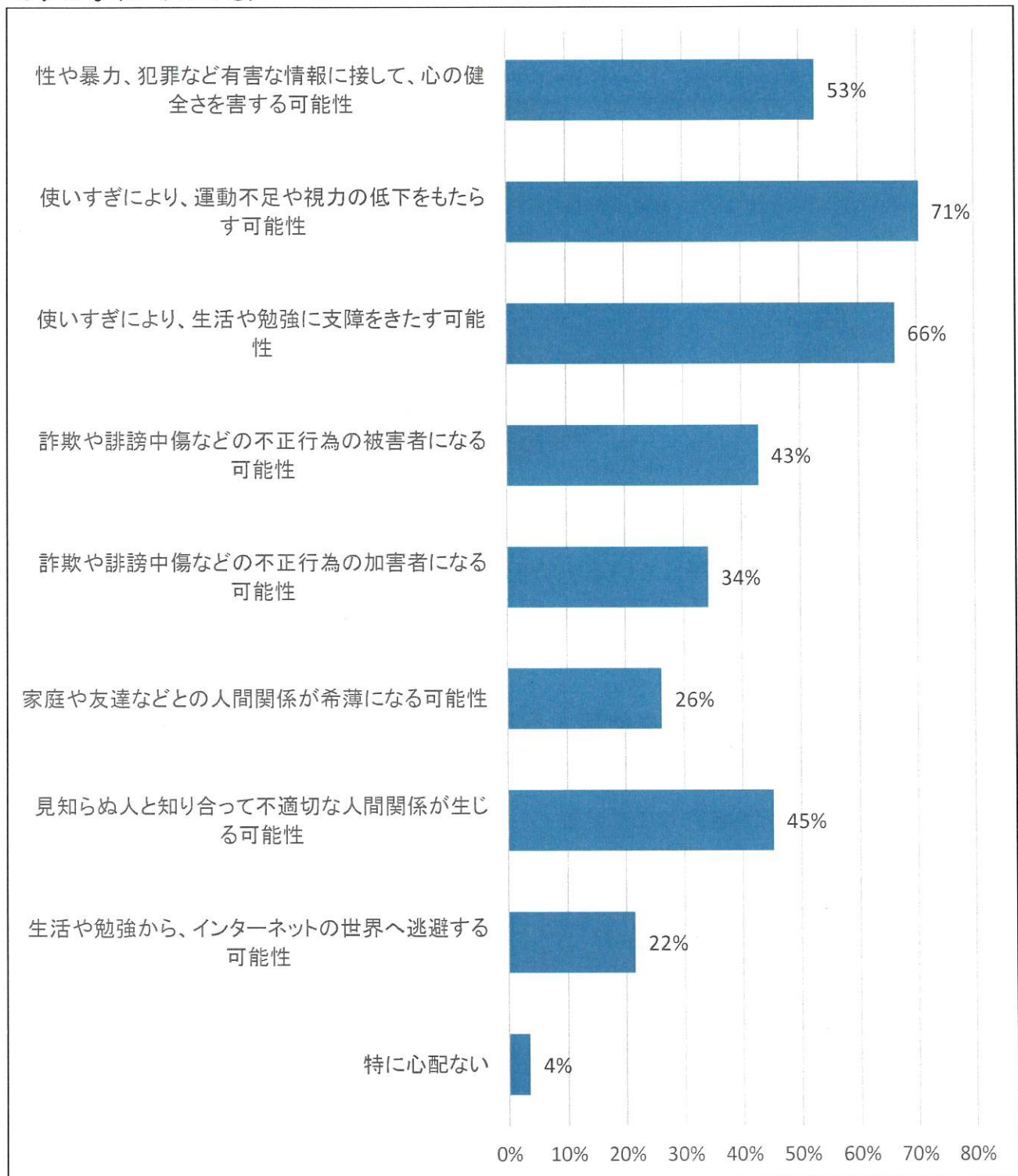
2. 情報機器やインターネットを使用するときのマナーやルールなどを子供が学ぶ場として、中心となるべきであるのは、どこだと思いますか。



72%が家庭が中心となるべきと考えている。学校でも一人一台タブレットの導入が進む中、学校と家庭が連携してマナーやルールを指導していく必要がある。

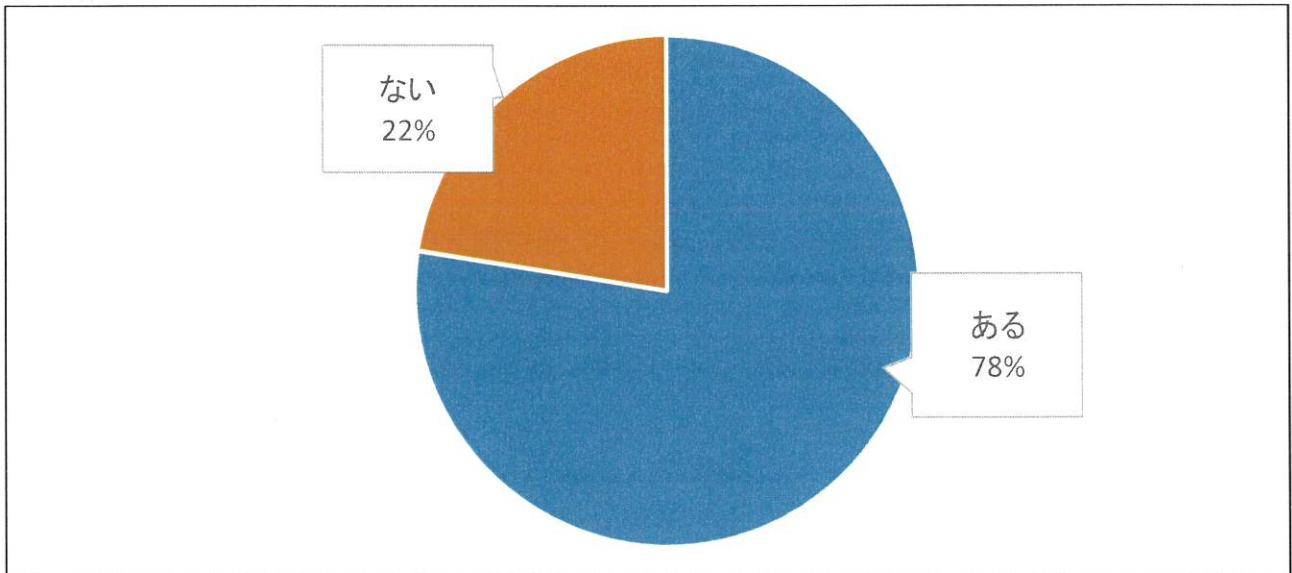


### 3. お子さんが、インターネットを使用するにあたって、「特に心配」だと思うことは何ですか。(いくつでも)



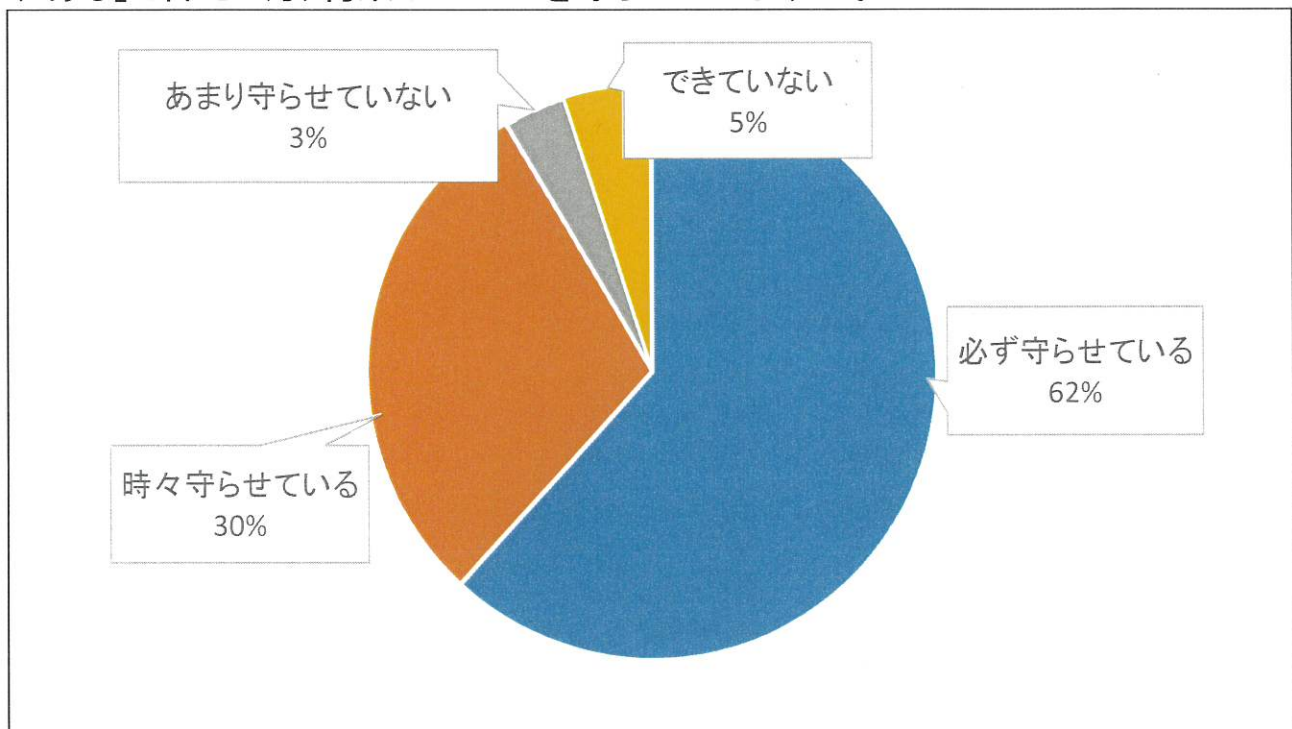
使いすぎによる心の健全さや運動不足、視力や学習意欲の低下などへの影響を心配しているご家庭が多いが、ゲームや動画、インターネットから離れられなくなるという心配はそれほど多くはない。コミュニケーションの問題や、不登校・ひきこもりなどの引き金になりかねないことなども、今後伝えていく必要がある。

4. 情報機器やインターネットの使い方について、お子さんと約束やルールがありますか。



78%が約束やルールがあるとのことだったが、22%は約束やルールがない。長時間の利用や昼夜逆転になるケースもあることから、今後も家庭でのルールの必要性について伝えていく必要がある。

(「ある」と答えた方)約束やルールを守らせていますか。



62%が必ず守らせている一方、38%が守れていないときがあるようである。使用している情報機器は、町からの貸与であったり、親のものであったりするので、使用時間や使用方法などは守らせていく必要がある。

