

—家庭・地域とともに—



室蓬讓水

「あいさつ」「歌声」「そうじ」「読書」

一関市立大東小学校
令和3年7月15日
校報 NO.9
(文責 及川)

情報端末機器アンケート調査の結果について

昨年、一昨年も行いました上記アンケートの調査について集計しましたのでお知らせいたします。(全学年実施) このアンケートは情報端末機器の使用によっての生活環境への影響、SNS を使った犯罪等の多発、ゲーム依存が懸念されている現状を踏まえ、児童の情報端末機器の所持や使用状況及びゲームの時間等の現状を把握し、学校と家庭での指導の参考にしていくことを目的として実施したものです。

※情報端末機器とは通信機能を持つスマートフォン、ゲーム機、タブレット、ipod等のことで、以下、情報端末機器及び機器と記載します。

情報端末機器の所持及び使用状況等

項目	R2		R3		昨 年 比
	人	%	人	%	
自分専用の情報端末機を持っているか	139	56.7%	105	47.7%	-9.0%
何を持っているか(複数回答)					
ゲーム機	113	81.3%	76	72.4%	-8.9%
携帯電話	6	4.3%	3	2.9%	-1.4%
スマートフォン	25	18.0%	15	14.3%	-3.7%
タブレット	34	24.5%	25	23.8%	-0.7%
ipod	3	2.2%	9	8.6%	6.4%
パソコン	3	2.2%	5	4.8%	2.6%
その他	3	2.2%	1	1.0%	-1.2%
使用目的(複数回答)					
ゲーム	121	87.1%	95	90.5%	3.4%
動画(ユーチューブ)	89	49.6%	57	54.3%	4.7%
LINE	25	18.0%	21	20.0%	2.0%
調べもの	49	35.3%	40	38.1%	2.8%
会話(Ta)	26	18.7%	19	18.1%	-0.6%
動画撮影	10	7.2%	6	5.7%	-1.5%
動画編集	5	3.6%	2	1.9%	-1.7%
買い物	2	1.4%	0	0.0%	-1.4%
その他	6	4.3%	7	6.7%	2.4%
情報端末機器について(複数回答)					
使用してのトラブル等	9	6.5%	1	1.0%	-5.5%
家の人との約束をしている	109	78.4%	90	85.7%	7.3%
食事中いじる	14	10.1%	6	5.7%	-4.4%
寝る時もないと落ち着かない	6	4.3%	3	2.9%	-1.4%
時間がきてもやめられない	20	14.4%	10	9.5%	-4.9%
宿題よりもゲーム等優先	20	14.4%	13	12.4%	-2.0%
気がつくと何時間も使用	25	18.0%	19	18.1%	0.1%
情報端末機がない生活は考えられない	16	11.5%	9	8.6%	-2.9%
情報端末機器を使って困ったこと、嫌だったこと、怖かったこと					
・ゲームの広告で「はい」「いいえ」が英語で書かれていてわからなかった。「ダウンロードする」の選択を英語で書かれていた「はい」を押して困ったことがあった。					

ゲームをする時間

平日	R2	R3	昨 年 比
～30分	25.9%	25.5%	-0.4%
30分～1時間	37.4%	35.3%	-2.1%
1時間～1時間30分	11.5%	15.7%	4.2%
1時間30分～2時間	7.9%	16.7%	8.8%
2時間～2時間30分	7.2%	1.0%	-6.2%
2時間30分～3時間	0.0%	1.0%	1.0%
3時間～3時間30分	0.0%	0.0%	0.0%
3時間30分～4時間	0.0%	0.0%	0.0%
4時間～4時間30分	0.0%	0.0%	0.0%
4時間30分～5時間	0.0%	0.0%	0.0%
5時間～	0.7%	0.0%	-0.7%
休日	R2	R3	昨 年 比
～30分	10.8%	12.7%	1.9%
30分～1時間	25.2%	19.6%	-5.6%
1時間～1時間30分	17.3%	7.8%	-9.5%
1時間30分～2時間	16.5%	25.5%	9.0%
2時間～2時間30分	10.1%	4.9%	-5.2%
2時間30分～3時間	5.0%	11.8%	6.8%
3時間～3時間30分	6.5%	1.0%	-5.5%
3時間30分～4時間	3.6%	2.0%	-1.6%
4時間～4時間30分	0.7%	0.0%	-0.7%
4時間30分～5時間	0.7%	1.0%	0.3%
5時間～	2.9%	0.0%	-2.9%
R2→6時間以上:1人 11時間以上:1人			
R3→4時間30分5時間以下:1人			



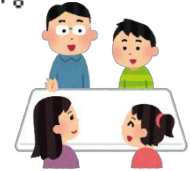
裏面もあります

情報端末機を使うときの家の人との約束

- ・1回10分
- ・1回30分
- ・ネットの時間を決めている。
- ・親から「終わり」と言われたらすぐやめる。
- ・勉強（宿題）が終わってからやる。
- ・時間を決めている。
→2時間以内 1時間以内 30分以内
- ・夕食後8時まで
- ・決めている時間になったらすぐやめる。
- ・平日は1時間以内。休日は2時間以内。
- ・朝はやらない。
- ・課金とか変なボタンを押さない。
- ・1時間以上やったら休む。3時間以上やらない。
- ・ゲームは1時間。（午前6時から午後8時半）
- ・タブレットは音楽と検索だけ。
- ・ゲームやユーチューブは1日30分以内。
- ・決めた時間を守る。ながらはやめる。夜はしない。
- ・ゲーム機は平日1時間。休日は見守り設定はOFFになっているが、平日よりは少し長くやっている土曜か日曜で1時間。



- ・いたずら電話をしない。
- ・スマホは週2～3回。
- ・見るときは必ず親に聞いてから。
- ・やることをやってから。・タイマーで時間をセットしてやる。
- ・学校の準備をしてからやる。
- ・ゲームは宿題後の夜9時まで。
- ・寝るときはゲームを1階に置く。
- ・休みの日だけ。次の日が学校が休みの日だけ。
- ・勝手に新しいゲームやソフトを入れない。
- ・暗い場所ではやらない。
- ・平日はやらない。
- ・お金を使うときは親に言う。
- ・課金があるものはやらない。
- ・食事中は使わない。
- ・寝ながらやらない。
- ・見続けない。
- ・やるゲーム等を決める。
- ・勝手に操作しない。
- ・ゲーム機でインターネットを使わない。
- ・LINEは9時まで



結果は上記のとおりです。全学年で実施しました。（1～3年生は担任による聞き取り、4～6年生は児童が記入）昨年度と実施人数等が違いますが、参考までに「昨年比」を記載しています。

実施人数は220人でそのうち、自分専用の情報端末機を持っている児童は105人でした。約6割近くの児童が自分専用の機器を持っていることがわかりました。持っている機器で一番多かったのは、ゲーム機が72.4%で最も多く、以下、主にタブレット23.8%、スマートフォン14.3%でした。

使用目的はゲームが90.5%と最も多く、以下、ユーチューブ視聴54.3%、調べもの38.1%、LINE20%、会話（電話）18.1%でした。ユーチューブ視聴が増加傾向です。LINEについては、県内でもトラブルが多発している現状があります。使い方について十分話し合っただき内容等をご家庭でも把握していただきたいと思ひます。

機器の使用状況等については、家の人と約束している児童は85.7%、気がつくとも時間使用18.1%、宿題よりもゲーム優先12.4%、時間がきてもやめられない14.4%、機器がない生活は考えられない8.6%という結果でした。どの項目も昨年より減少傾向ですが、安心できる状況ではありません。お家の方との約束を守っていることはうかがえますが、機器の使用について継続して話し合われることが必要だと思ひます。

ゲームをする時間については、自分専用の機器を所持している児童のみの結果です。平日よりも休日の使用時間が長く、学年が上がるにつれ使用時間が長くなる傾向がみられました。ゲーム時間の減少はやや見られるものの、平日の3時間、休日の5時間と記載した児童もいました。いつもやっているわけではないと思ひますがゲームに費やす時間の長さが心配になります。

機器を使うときの家の人との約束については、上記のとおりです。時間制限、視聴内容の制限等、しっかり話し合われ、約束を大切にされているご家庭が多いことがうかがえました。若干、特に約束していないと記載した児童もおりましたので再度確認をお願いしたいです。

数字がすべてではありませんが、この集計結果を参考にいただき、もうすぐ始まる夏休みの暮らし方について、本日配布しております「スマートフォン・ゲーム機等の使用について」（一関地方校長会・一関地方小中学校PTA連合会・一関市教育委員会推奨）のリーフレット等と併せてご家庭で話題にいただければと思ひます。

特にもリーフレットでは「イマハチルール」（夜8時には、居間（リビング）の決められた場所に置き使用しません）の約束を提案しております。これは子どもたちの心身の健康を守るために推奨されているものです。学校でも指導していきますが、是非、参考にされ、ご確認、ご指導をよろしくお願ひいたします。