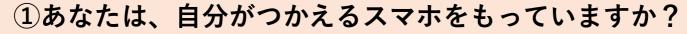
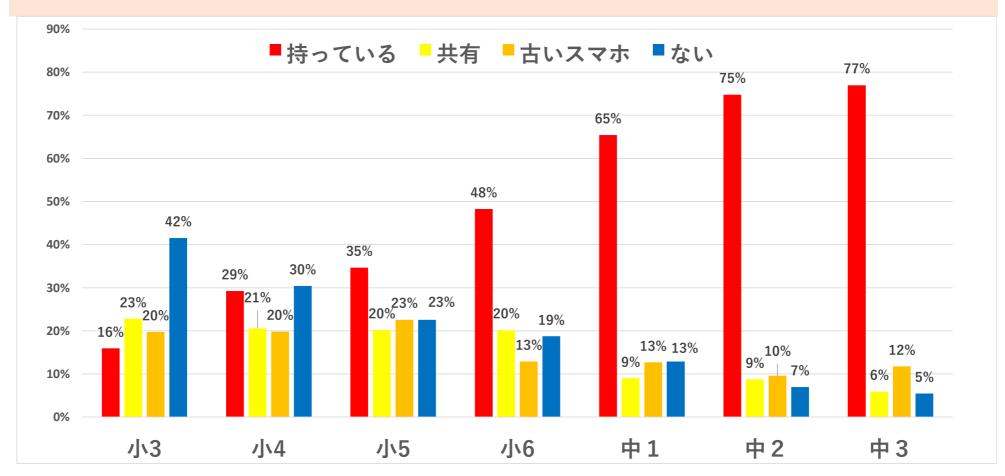
「情報端末とのよりよい関わり方に関するアンケート」2025 〈野々市市児童・生徒アンケートより〉

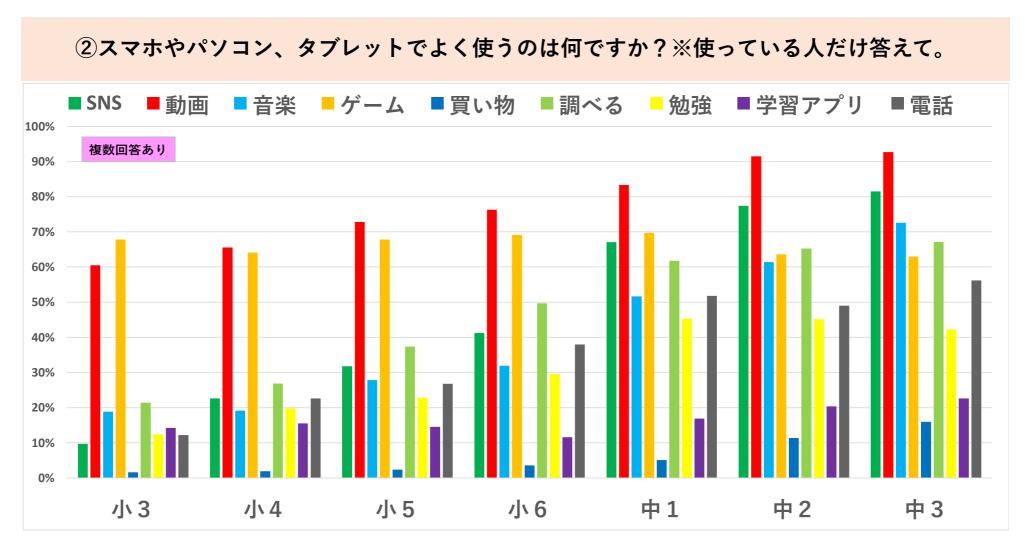
小学3年	496 人	中学1年	512 人
小学4年	520 人	中学2年	503 人
小学5年	505 人	中学3年	443 人
小学6年	566 人		

計 3,545 人



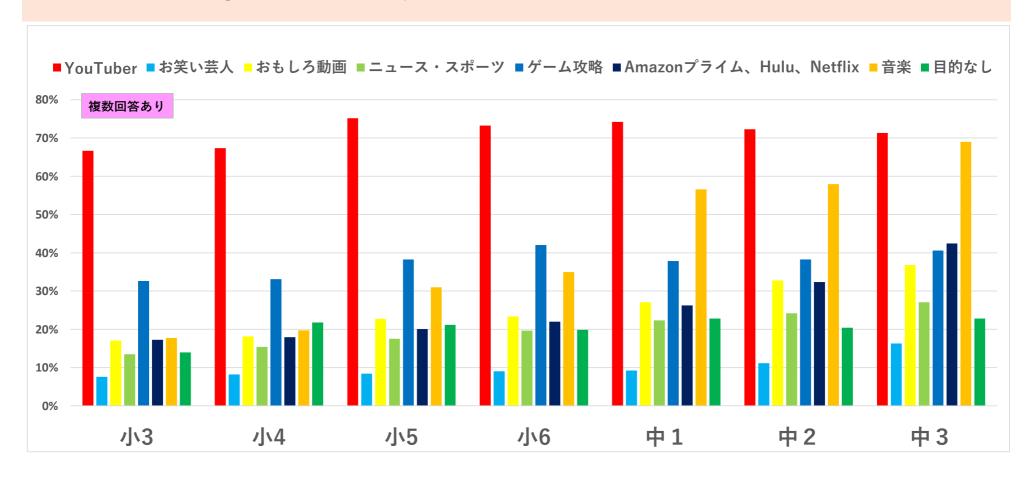


昨年と比べ、全体的にお下がりスマホの割合が増加している。お下がりスマホには大人が使っていた時の個人情報やアカウント情報が残っている可能性があるため、注意が必要。



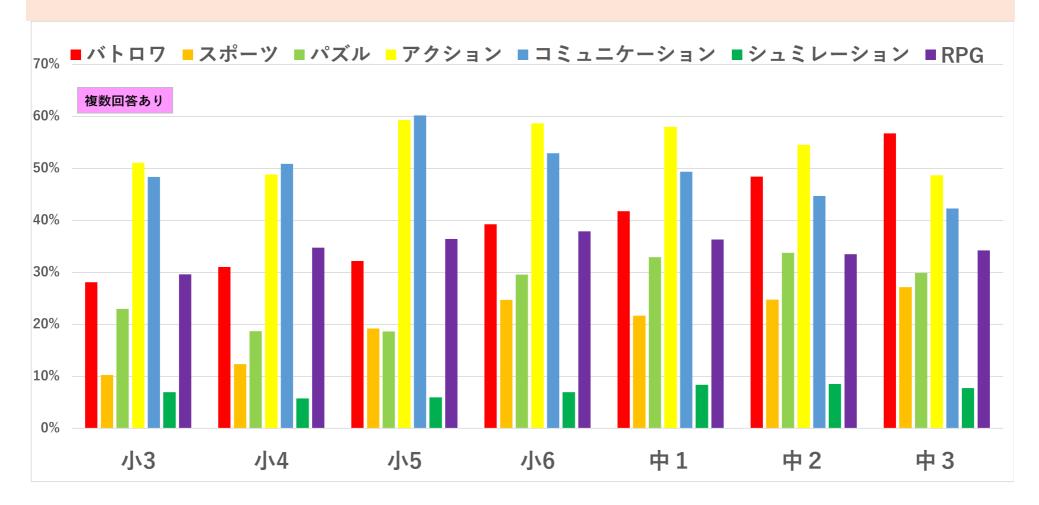
全学年で動画視聴が多く中学生では9割を超える。今年から小3のトップはゲームで、オンラインゲームが低年齢化している。中学生になるとSNSの利用が増え、情報発信や交流が増える。

③動画について、よく見ていて当てはまるものは?



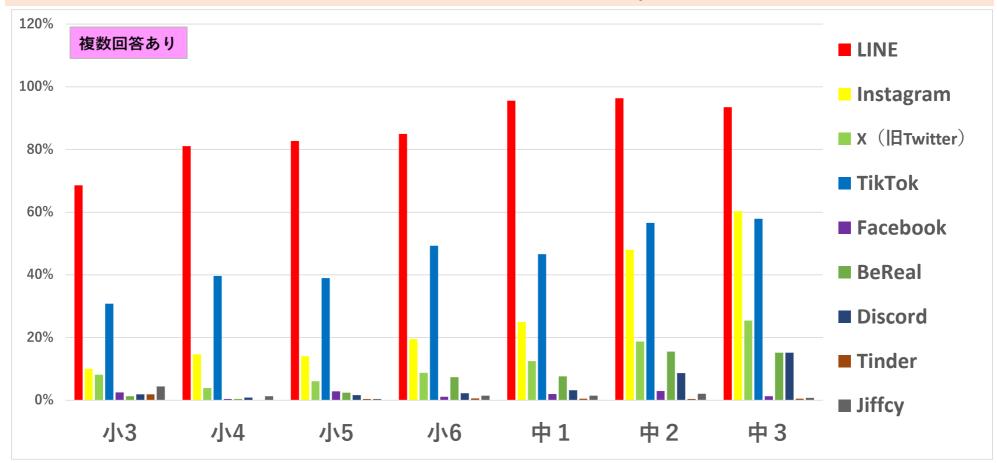
昨年に引き続き、全学年でYouTuberの視聴が最も多く、小学校高学年からは音楽・映画配信・ ニュースなど趣味や情報収集目的の動画視聴が増える。

④ オンラインゲームについて、よくやっているものは何ですか?

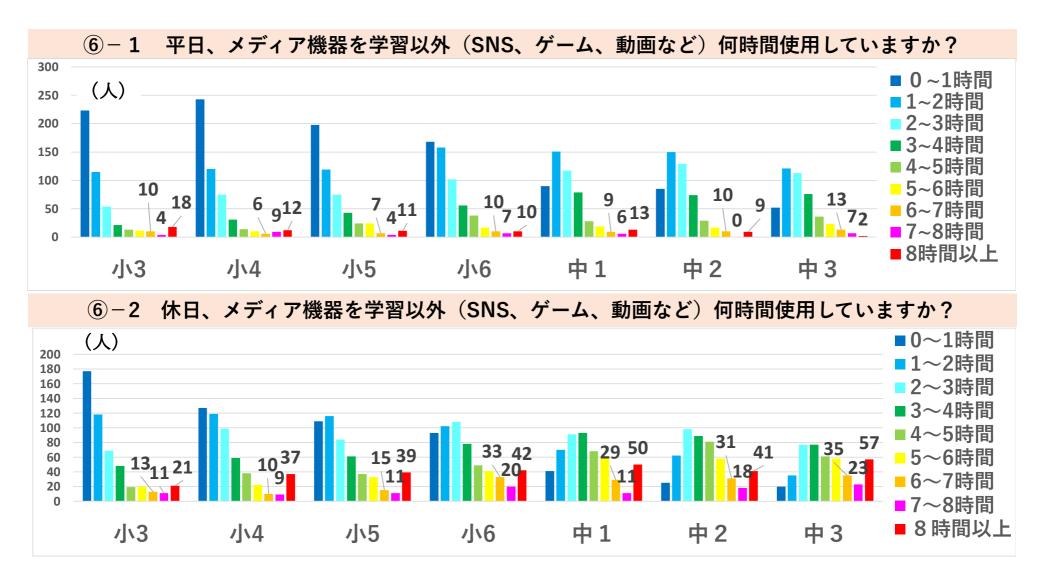


全学年で安定して人気があるのは「アクションゲーム」で、高学年からは「バトルロワイヤル (戦争系)」が増加し、友達同士のチームプレー(対戦型)や競技性の高いジャンルが伸びる。

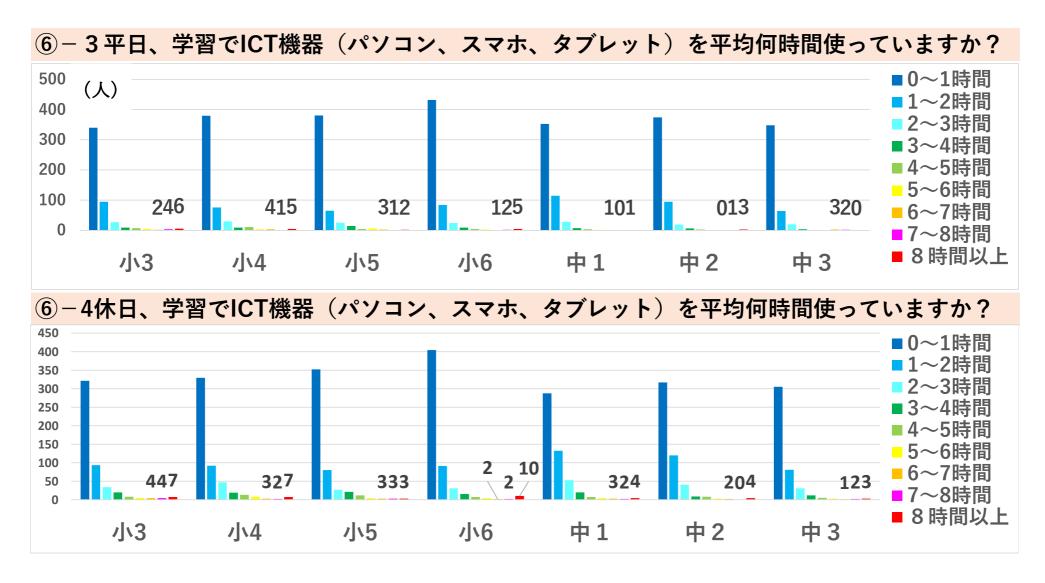
⑤SNSについて、よくやっていて当てはまるものをえらんでください。 ※使っている人だけ答えて。



LINEは小3から約70%の使用率で中学生になるとほぼ全員が利用している。小学生は連絡手段(LINE)と娯楽(TikTok)が中心で、中学生からは自己表現型SNS(インスタ、X)が急増。

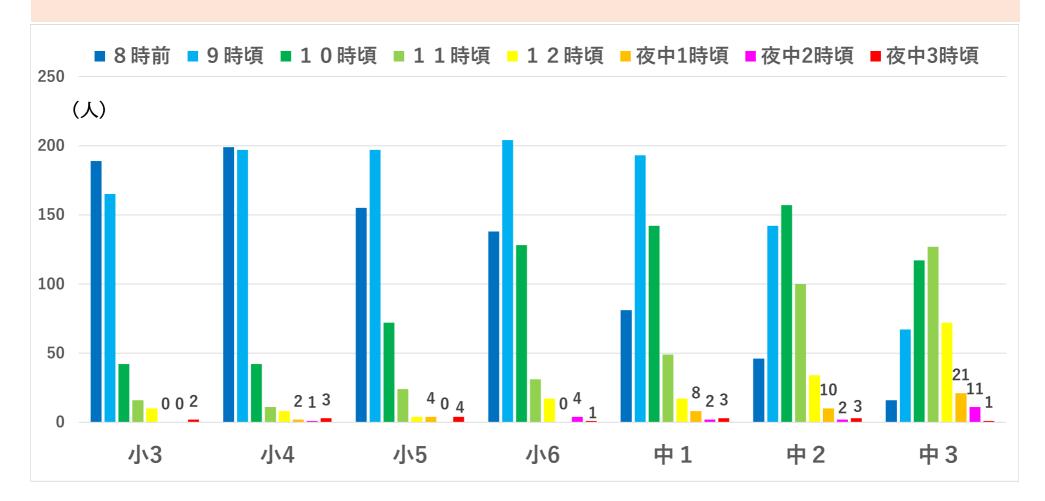


平日の学習以外でメディア機器を使用する時間は学年が上がるほど増加。休日の長時間使用(5時間~) は小5から急増し、中学で更に増える。部活や交友のオンライン化、スマホ所持率との関係も考えられる。



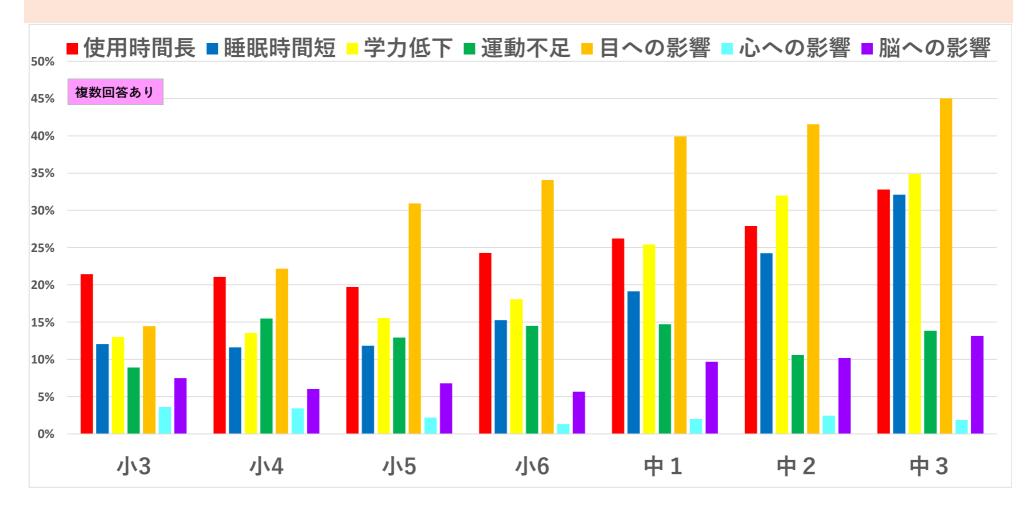
平日・休日ともに全学年で「 $0\sim1$ 時間」使用が圧倒的多数で、3時間以上の学習使用はほとんど見られない。

⑦ 平日の夜、ゲームや動画、SNSなどを何時ごろまでやっていることが多いですか?



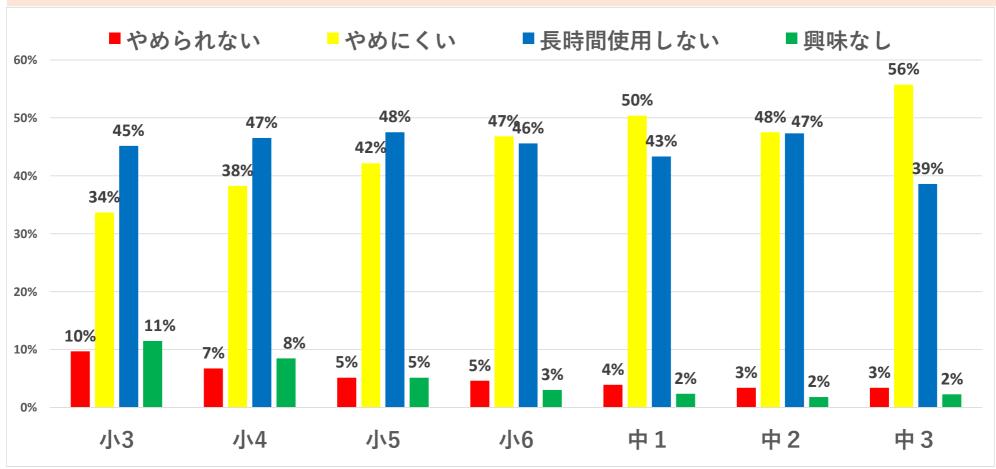
小3・小4は8時前~9時頃が大半だが、学年が上がると10時以降の割合が増え、中3になると深夜層(12時以降)が目立つ。

⑧スマホ、タブレット、ゲーム機などを使うようになって健康面や生活面で心配なことは?

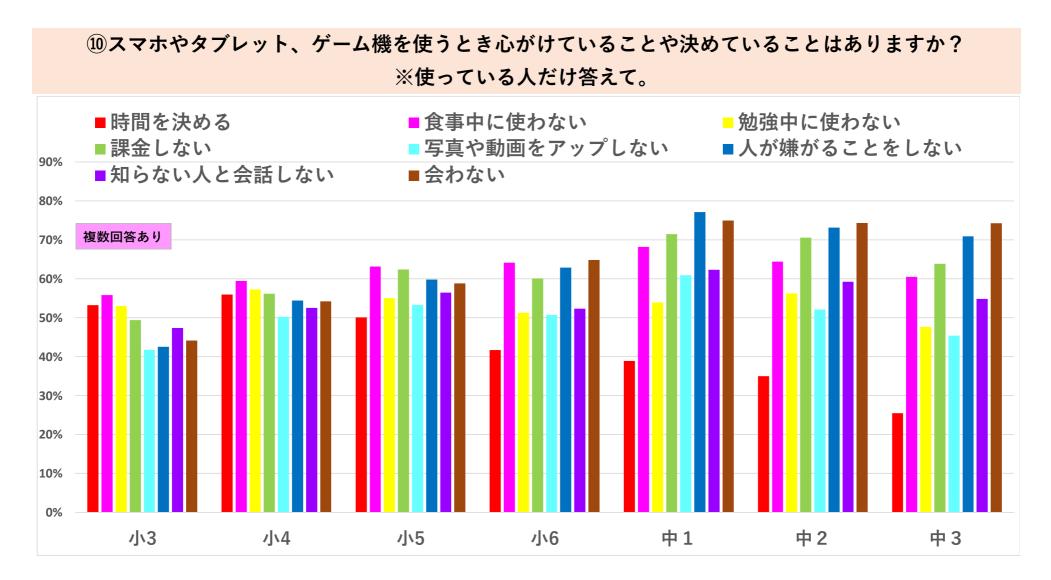


学年が上がるにつれ「目への影響」の心配が増加している。身体的・学力的な影響に比べ、精神的リスク (心や脳)などへの自覚は弱い。

⑨あなたは、スマホ、ゲーム、インターネットに、どのくらい夢中になっていますか?

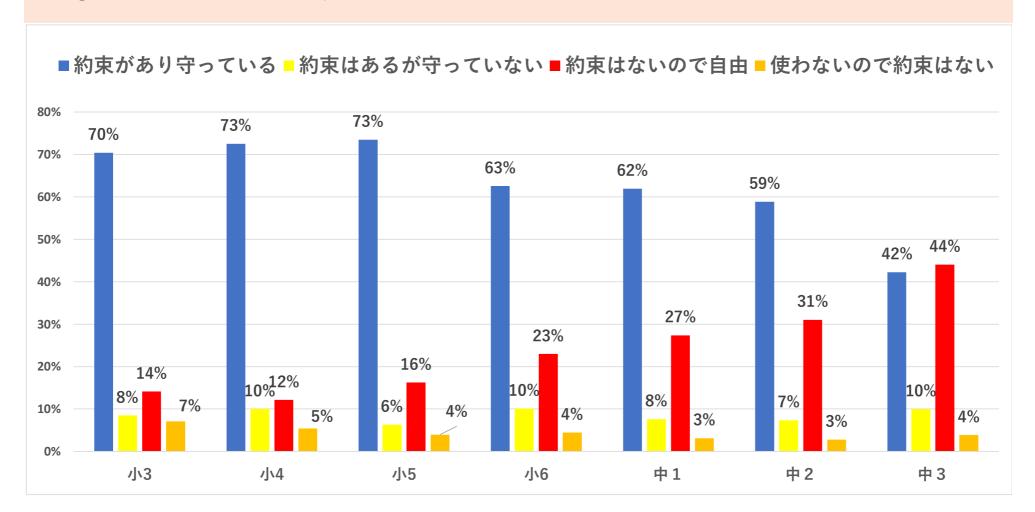


学年が上がるにつれて「やめにくい」が増加することから、利用習慣が固定し、利用終了の自己コントロールが難しくなっている傾向が考えられる。



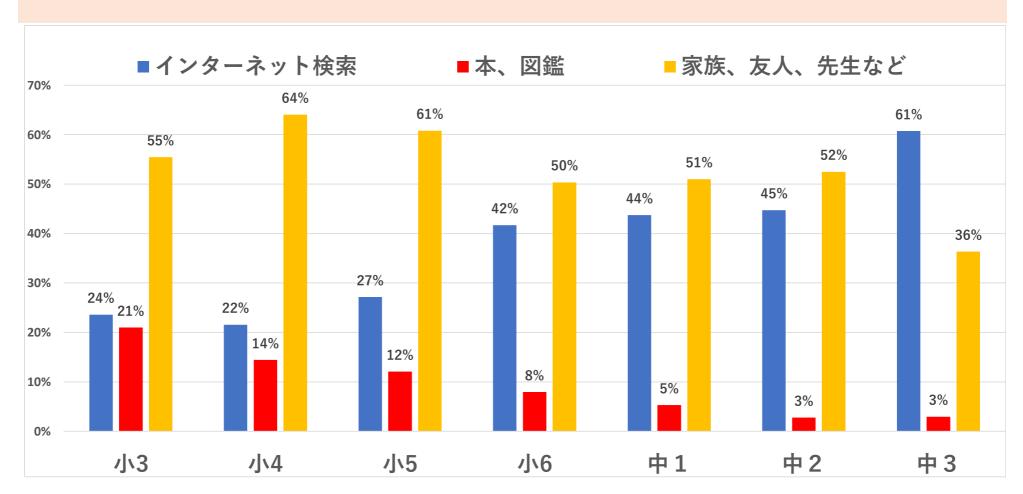
学年が上がるほど「時間管理・生活リズムを守るルール」が減少し、自己管理が曖昧化している。その反面、「安全面・マナー面の意識」が増加し、オンライン上の安全対策意識が高まる傾向が考えられる。

11スマホやタブレット、ゲーム機を使うときのお家の人との約束はありますか?



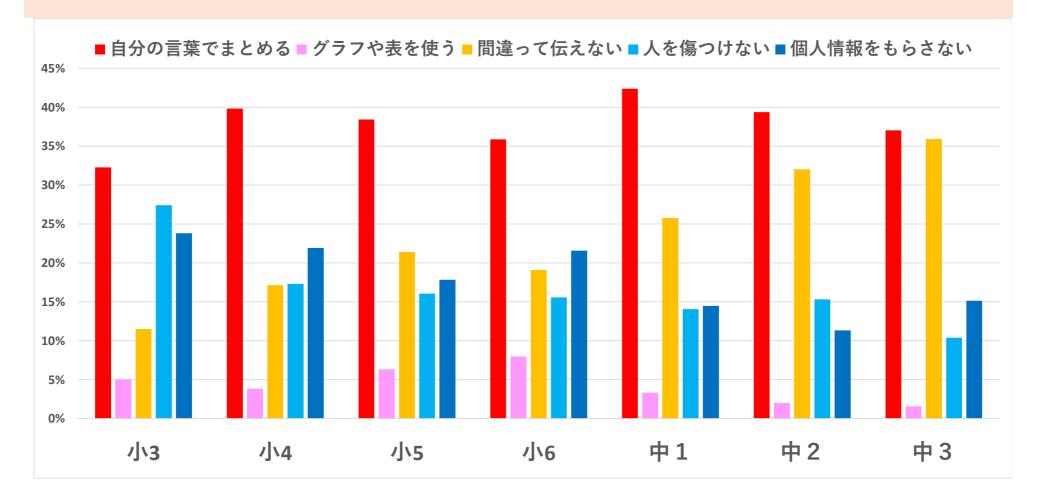
学年が上がるほど「約束があり守っている」が減少し、「約束がないので自由」が増加する。このことから、高学年になるほど家庭のルールを守る子どもが減り、自由度が増していることがわかる。

②何か調べものをするとき、一番最初に何で調べますか?



小学生は、まず身近な人に聞く傾向が強いが、学年が上がると「まずネットで調べる」という行動が主流になる。ネット利用が増える中で「情報の信頼性を判断する力」の重要性が増していると考えられる。

(13) あなたが自分で調べた情報を人に説明するとき、気をつけていることは何ですか。



全学年で最も気をつけていることは「自分の言葉でまとめる」で、情報をそのまま引用するより「自分なりに考えて伝える」意識が強い。授業や課題で発表機会が増えている影響も考えられる。