

5年生「お子さまの電子機器の使用について」アンケート結果

保護者の皆様、ご協力ありがとうございました。集計結果および、保護者の皆様から寄せられた具体的なご家庭でのルールや切実なご意見・課題を整理して掲載いたします。

☑ 利用状況・ルール・各種制限の概要（5年生・実データ）

【端末利用形態】	【ルール・安全対策】	【ゲームの利用・詳細】	【YouTube・SNS 制限】
契約スマホ利用 67.6% (23 件) Wi-Fi 古い端末/タブ : 11.8% (4 件) 保護者端末を必要時 : 8.8% (3 件) キッズケータイ利用 : 5.9% (2 件) 利用させていない 5.9% (2 件)	家庭でルールあり 93.8% (30 件) ロック番号共有 90.6% (29 件) 契約買い与え 65.6% (21 件) スマホフィルタリング : 62.5% (20 件) ゲーム自動制限設定 : 44.1% (15 件)	ゲーム利用率 100.0% (34 件) 利用頻度 ・ほぼ毎日 50.0% (17 件) ・週 1～6 日 41.2% (14 件) ・ほとんどしない 8.8% (3 件) 1 日の時間 ・1 時間以内 64.7% (22 件) ・2 時間以内 17.6% (6 件) ・3 時間以内 17.6% (6 件)	YouTube 視聴・制限 ・年齢制限あり 48.4% (15 件) ・制限なし 29.0% (9 件) ・テレビ等で視聴 19.4% (6 件) ・視聴させていない 3.2% (1 件) SNS 制限設定 ・制限あり 28.1% (9 件) ・SNS 利用なし 56.3% (18 件) ・制限なし 12.5% (4 件)

☑ お子さまと決めたルールや工夫（回答から抽出したご家庭の声）

- ・宿題や勉強・やるべきことを全て終わってから触る。時間・利用制限（1 日 30 分～1 時間、または時間帯制限）をファミリーリンクやみまもり等で親が管理し、時間が来たら自動で停止する設定にしている。
- ・スマホはリビングでのみ使用し、自分の部屋や寝室には持って行かない（就寝時は必ずリビングで充電・保管）。
- ・パスコードは親と共有し、親がいつでも見せられる状態を維持する。アプリのダウンロードやゲーム課金は必ず親の許可・パスワード管理で行い、位置情報は常時オンにしておく。
- ・LINE・メッセージのやり取りは親が内容を確認する。友達と LINE 交換した際は必ず報告し、グループ LINE は親が把握しているメンバーのみ。悪口や困る内容・変なメッセージが来た時は返信せず親に相談する。
- ・友達や自分・家族の写真や動画を勝手に送らない。SNS (TikTok/Instagram) や YouTube は見る専用とし、コメントや投稿は一切しない。意味のないスタンプ連続送信や親がいない時の LINE 返信は禁止。
- ・外出・習い事・塾の行き帰りの連絡手段として使用し、外でのデータ通信利用は最低限（基本は Wi-Fi 環境）にする。どこで誰と何時に帰るかを必ず連絡する。
- ・明るい部屋で画面を顔に近づけすぎない（30 分視聴したら 30 分休憩など）。人を傷つける言葉を打ったりルール破りをした場合はすぐにスマホを取り上げる約束にしている。

☑ 心配していること・困っていること（回答から抽出したご家庭の声）

- ・【LINE・友達グループのトラブル】勝手に LINE グループが増えて知らない人と繋がったり、クラス・学年ラインなどで 10 分に 100 件以上の通知が来ることもある。抜けるに抜け出せない雰囲気や人間関係のトラブルが心配。
- ・【ながら操作・集中力の低下】YouTube ショートや TikTok を見ながらゲーム機で遊ぶなど「ながら操作」が目立ち、一つのことに集中できなくなるのではと懸念している。
- ・【言葉遣い・ゲーム中の態度】イヤホンで友達と通話しながらゲームをしている際の言葉遣いが悪い。ゲーム中は話しかけても頭に入っておらず、適当な返事をすることがある。
- ・【時間超過・終われない葛藤】「途中で終われない」と何回も延長を求められたり、親が見ていないと時間制限を超えてダラダラ続けたりする。時間があればすぐゲームやスマホを始めようとする。
- ・【健康面・姿勢・依存の不安】長時間の使用による視力低下、ゲーム中の姿勢の悪さ。習い事や留守番の増加でスマホを持たせているが、スマホ依存にならないか、今後の付き合い方が心配。
- ・【家庭間のギャップ・友達付き合い】友達が家へ遊びに来た時にゲーム時間が長くなってしまう。他所のお子さんに「ゲームをやめなさい」と注意しづらく、対応に苦慮している。

☒ 学校からのメッセージ・今後の対応

5 年生では、契約スマホの所有率が約 7 割（67.6%）となり、ゲーム利用率は 100%に達するなど、児童の電子機器環境が大きく変化していることがデータから窥えます。

特に LINE のグループトラブル（学年・クラスラインの通知過多や抜け出しにくさ）、「スマホ動画×ゲーム」の二重利用による集中力低下、ゲーム通話中の言葉遣い、友達が家に遊びに来た際のルール設定など、高学年ならではの極めて具体的で切実な課題が届いております。学校におきましても、SNS 上のコミュニケーションマナーやネットトラブル防止教育の徹底、適切な生活リズムの指導を行ってまいります。集計結果や各家庭での素晴らしい工夫（リビング限定使用・親によるアクセス管理・位置情報設定等）をぜひご家庭内でのルール再確認にご活用ください。ご協力ありがとうございました。