H30年度 家庭の教育力に関する調査結果 ~平成31年3月実施~

・・・デジタル機器の所持と利用についての実態・・・

市内の保育園・幼稚園に在 席する年長児の保護者を対象 に、右の項目について調査を 実施しました。

44園、約81%の保護者から回答が届き、以下のような結果となりました。

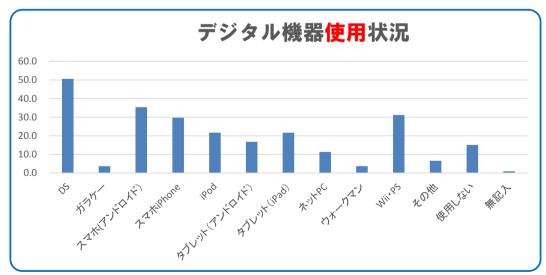
٠٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥٥

<調杏頂日>

- 1 お子さんはデジタル機器を使用していますか。
- 2 お子さんの持っているデジタル機器とお子さんが使用しているデジタル機器について所持 と使用
- 【1】ポータブルゲーム機(DSシリーズ、PSP)
- 【2】スマートフォン(アンドロイド系)
- 【3】スマートフォン (iPhone)
- [4] iPod touch
- 【5】タブレット(アンドロイド系)
- 【6】タブレット (iPad)
- 【7】インターネットと接続しているパソコン
- 【8】ミュージックプレイヤー
- 【9】据置型ゲーム機(wii PS等)
- 【10】その他

デジタル機器を使用している子ども 84.0% デジタル機器を使用していない子ども 15.1% 無回答 0.9%





デジタル機器を使用している子どもの使用時間平均 平日 約 33分 休日 約 70分 ※昨年度のデジタル機器を使用している子どもの使用時間平均 平日 約 34分 休日 約 71分

回答結果から ★

- 設定についての記述が多く、上手な付き合い方を模索している様子がうかがえる。 状況の子は、デジタル機器の使用時間が長くなる傾向にある。 利用に対する状況が異なる。 おり、保護者は利用についての知識や情報を求める意見も多くあった。 健えるのに役立った。 快まりを守ることを覚えられる。 ている。(親、兄弟) かにしてくれる。 1 (文字、数字、地図、英語、想像力、知識…) デジタル機器に慣れることは必要。 豊突が容易。 張った。 相させていない。 事等で手が離せないときや静かにしなければいけない場所にいるときに使っている。 どんだん使用時間が増えている。 相をせいときや静かにしなければいけない場所にいるときに使っている。 どんだん使用時間が増えている。 でいる。 が入らないことや話しかけても返答がないときがある。 まが心配。 まってほしくない言葉を覚えて、意味も分からず使ってしまっていることがある。 手に見せたくない動画なども見ている。 けられない。話題がゲームのことばかり。 (①デジタル機器について、ルールの設定についての記述が多く、上手な付き合い方を模索している様子がうかがえる。
- ②幼稚園など家庭にいる時間が多い状況の子は、デジタル機器の使用時間が長くなる傾向にある。
- ③保育施設の働きかけ状況によって利用に対する状況が異なる。
- ④SNSの利用による事件も多発しており、保護者は利用についての知識や情報を求める意見も多くあった。
- ⑤使用について肯定的な見方

gumi

- 検索するために、ひらがなを覚えるのに役立った。
- 使用のルールを守ることで、決まりを守ることを覚えられる。
- ・家族のだんらんの機会となっている。(親、兄弟)
- ・家事、病院等の待ち時間等静かにしてくれる。
- ・勉強できるアプリ・動画はよい(文字、数字、地図、英語、想像力、知識…)
- これからの子どもたちには、デジタル機器に慣れることは必要。
- ・興味を持ったことに対しての追究が容易。
- 使用するために、行動が早くなった。

・使用のルールを守る。 ・家族のだんらんの村 ・家事、病院等の待ち。 ・勉強できるアプリ ・これからの子どもが ・興味を持ったことは ・使用するために、行 ⑤課題と感じている見方

- まだ必要ではないと考え、使用させていない。
- ・あまり使わせたくないが、家事等で手が離せないときや静かにしなければいけない場所にいるときに使っている。
- ・時間を守って使用できない。だんだん使用時間が増えている。
- ・約束の時間になったため、使用をやめさせると不機嫌になり、怒る。
- ・兄弟でのケンカの理由になっている。
- ・ゲームに集中しすぎて、注意が入らないことや話しかけても返答がないときがある。
- ・視力、体力、脳への影響、依存が心配。
- ・乱暴な言葉遣いになったり、使ってほしくない言葉を覚えて、意味も分からず使ってしまっていることがある。
- ・使い方を覚えるのが早く、勝手に見せたくない動画なども見ている。
- ・家族との会話が減っている。
- ゲーム以外にすることを見つけられない。話題がゲームのことばかり。