

乳幼児期から小学校低学年の親子のメディア活用調査

子どもたちは、どんなメディアを、どのように活用しているのでしょうか。また、保護者は子どものメディア活用についてどのように考え、生活に取り入れているのでしょうか。ベネッセ教育総合研究所では、0歳6か月～小学3年生の子どもをもつ母親を対象に、メディアの活用実態と親の意識を捉えることを目的としてアンケート調査を実施しました。本コーナーでは、0～6歳児の親子のメディア活用に関する結果を中心にご紹介します。

「乳幼児期から小学校低学年の親子のメディア活用調査」調査概要

調査対象: 0歳～9歳の第一子をもつ母親
 調査地域: 全国
 調査時期: 2025年3月
 調査方法: インターネット調査

有効回答数: 7,065人 (0歳児の母親 300人、1～3歳児の母親 1,851人、4～6歳児の母親 2,442人、7～9歳児の母親 2,472人)
 調査項目: 子どものメディア視聴頻度・時間/視聴内容/操作スキル/使用のルール/親の抵抗感・メリット・デメリット/教育への活用意向/学校からの配布端末の使い方など

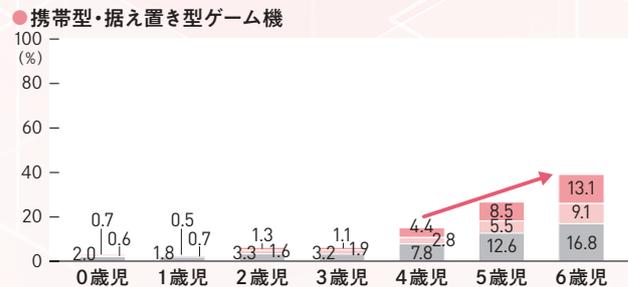
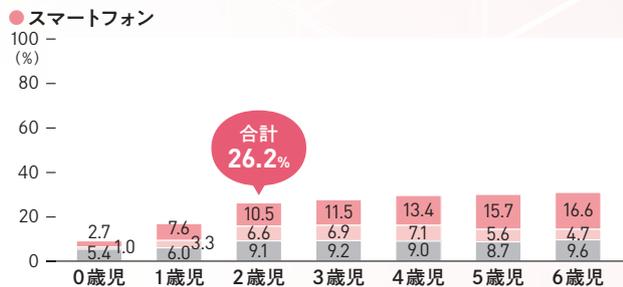
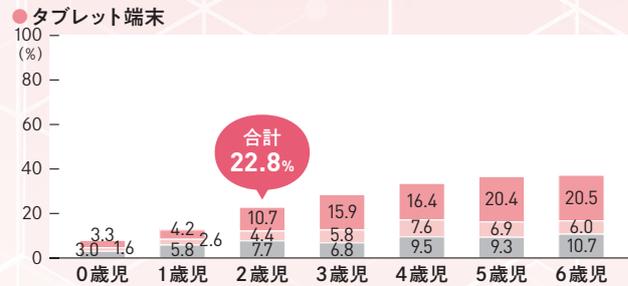
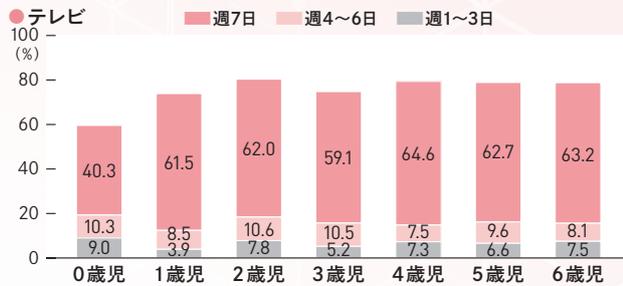
調査の内容を詳しく知りたい方はこちらから!

[ベネッセ 親子のメディア活用調査](#)

データ編 0～6歳児のメディア活用

1週間あたりの使用頻度

テレビ以外のメディアは、年齢が上がるとともに視聴・使用する割合が上昇する



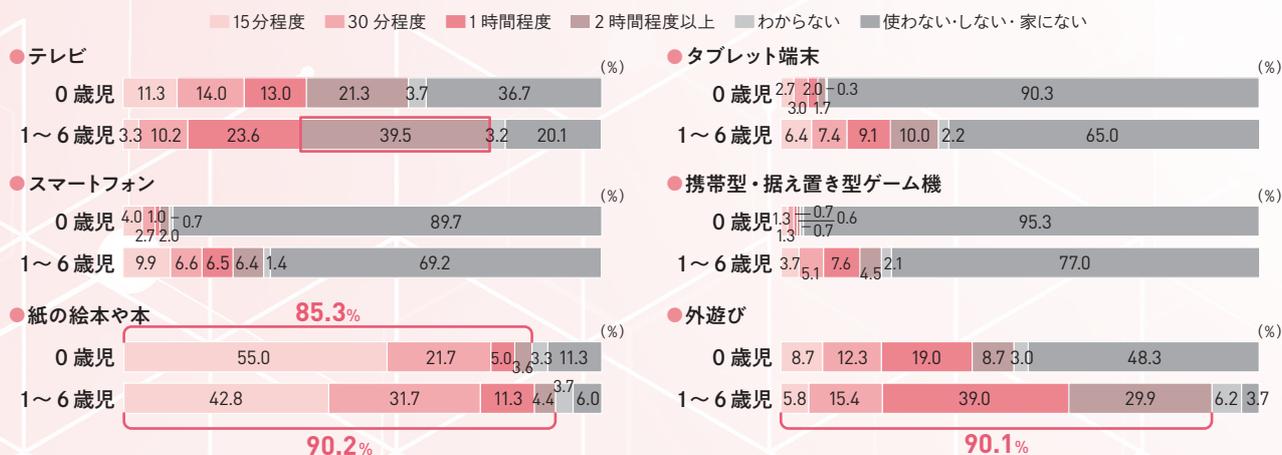
子どもがメディアを見たり使ったりしている頻度（1週間あたりの日数）は、テレビがもっとも高く、0歳児を除くと、どの年齢も約6割が毎日視聴しています。タブレット端末、スマートフォン、携帯型・据え置き型ゲーム機は、年齢が上がるとともに徐々に視聴・使用する頻度が高まります。タブ

レット端末とスマートフォンは、1週間に1日以上使用する割合が2歳児で2割を超え、早い時期から使用している子どもがいることがわかります。携帯型・据え置き型ゲーム機は、5歳児頃から急速に割合が増える傾向にあります。

※掲載の数値は四捨五入しているため、内訳の和が100にならない場合があります。

1日あたりの使用時間

デジタルメディア漬けにはならず、紙の絵本や本、外遊びにも時間を割いている



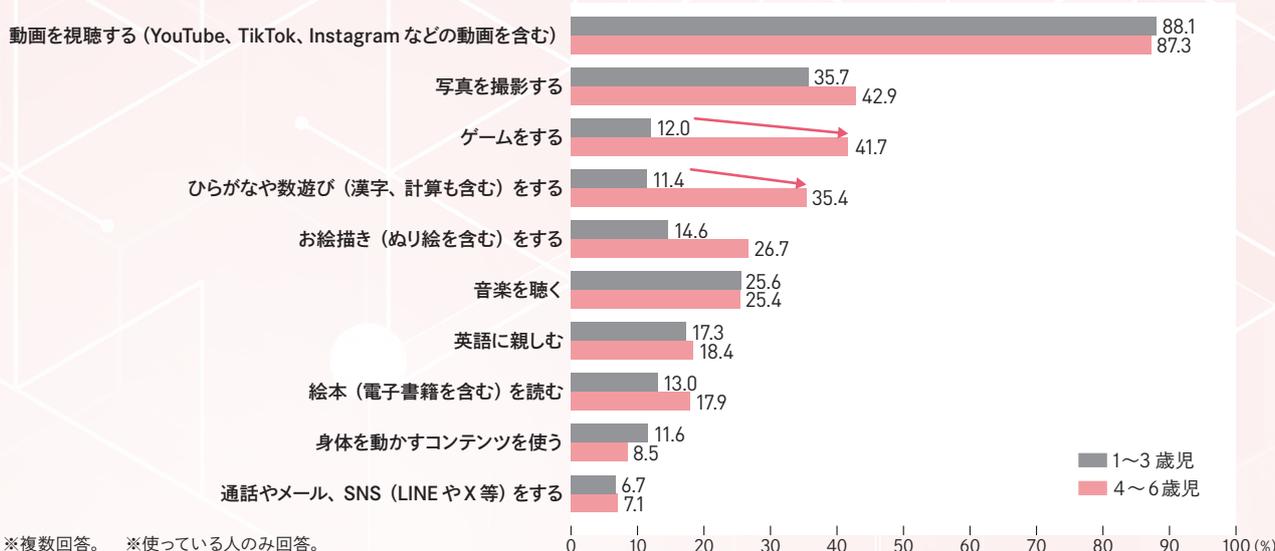
※「2時間程度以上」は、「2時間程度」「3時間程度」「4時間程度」「4時間程度以上」の合計。

テレビの平日1日あたりの視聴時間は、1歳児以上で「2時間程度以上」が約4割と、1日に接する時間がもっとも長く、身近なメディアであることがわかります。タブレット端末、スマートフォン、携帯型・据え置き型ゲーム機は、年齢が上がると接する時間が長くなる傾向が見られます。メ

ディア以外の活動では、紙の絵本や本に接する割合が、0歳児も含めて8~9割を占めています。外遊びは、1歳児以上で約9割が行っており、1時間程度が約4割と、もっとも多くなっています。絵本や本・外遊び・メディアなど、さまざまな活動を取り入れながら生活する様子が見えます。

デジタルメディアを使ってすること

8割超が「動画を視聴する」ことに使用。4歳児以降に比率が高まる活動も



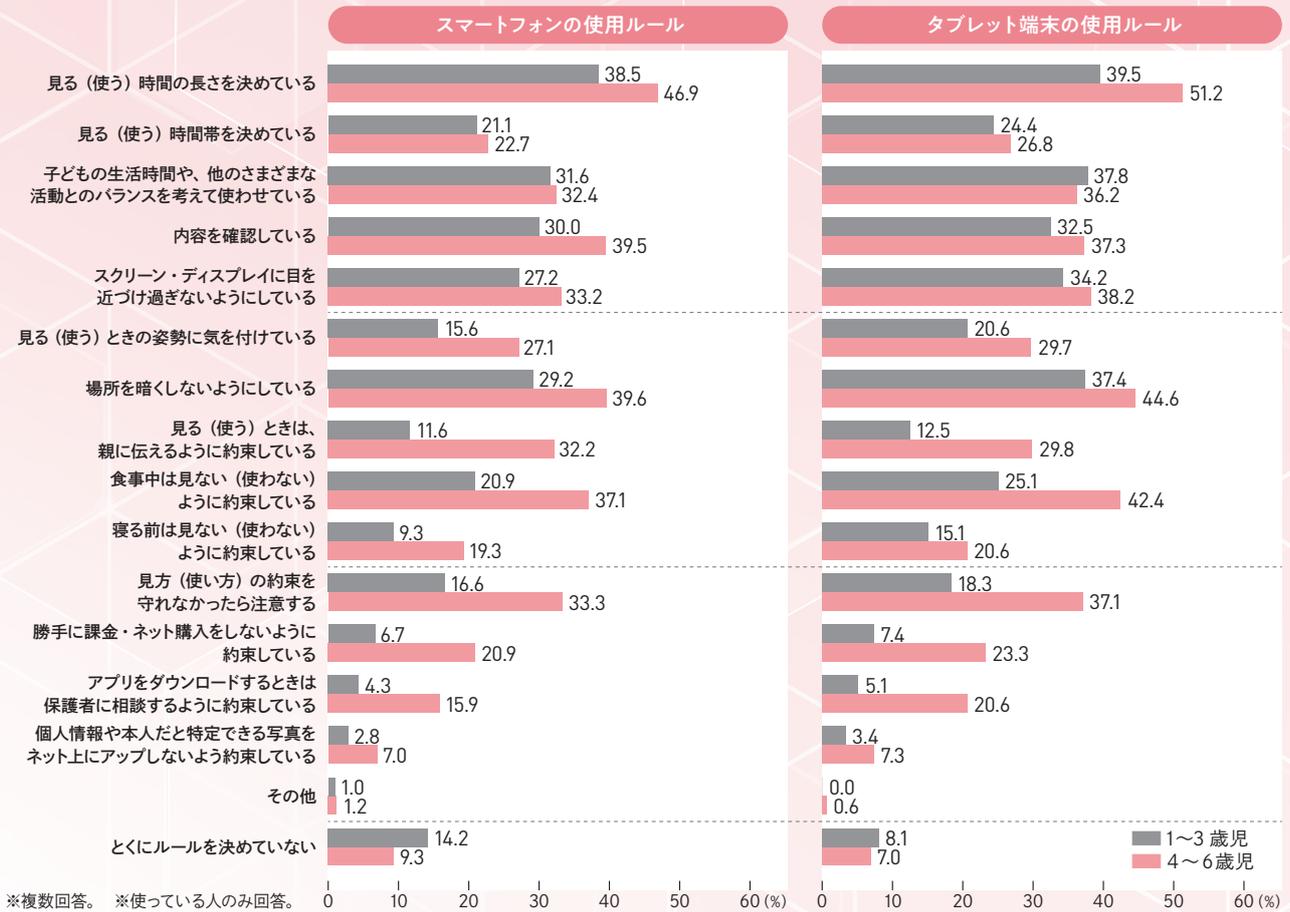
※複数回答。 ※使っている人のみ回答。

デジタルメディアで子どもにさせていることをすべて選んでもらったところ、もっとも多いのが「動画を視聴する」で、1~3歳児は88.1%、4~6歳児は87.3%でした。ほかにも、「写真を撮影する」や「音楽を聴く」などは、年齢に関係なく比率が高い活動になっています。一方、「ゲームをする」(1

~3歳児12.0%、4~6歳児41.7%)、「ひらがなや数遊び (漢字、計算も含む) をする」(1~3歳児11.4%、4~6歳児35.4%) など、4歳児以上で比率が大きく高まる活動もあるようです。

使用ルール

スマートフォン、タブレット端末の使用ルールを設けている割合は8～9割

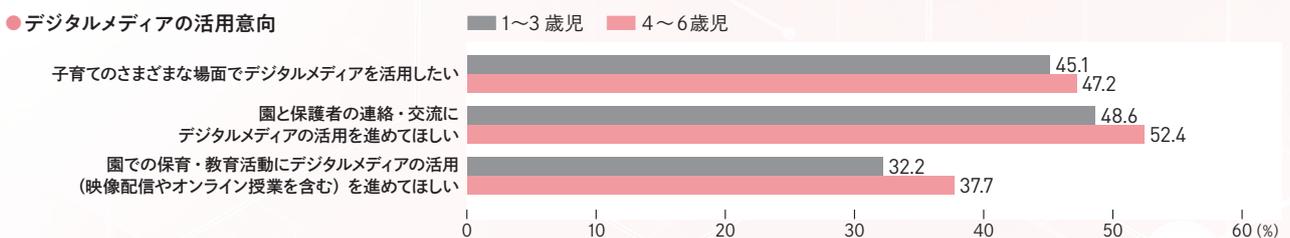


スマートフォン、タブレット端末の使用ルールを決めていないのは1割程度で、8～9割は何らかのルールを設けています。ルールの内容は、見る（使う）時間の長さや時間帯、さまざまな活動とのバランス、見る（使う）内容、暗くしな

いなどの環境に関するものの割合が多いようです。4歳児以上では、「勝手に課金・ネット購入をしないように約束している」「アプリをダウンロードするときは保護者に相談するように約束している」などのルールを設ける割合が増加します。

デジタルメディアの活用意向と抵抗感

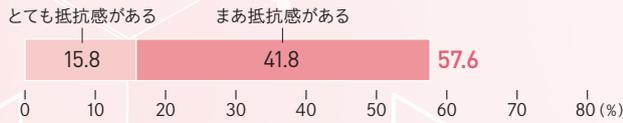
活用に肯定的な意見が3～5割を占めるが、子どものスマートフォン使用への抵抗感も高い



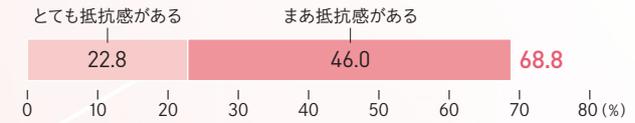
※数字は「とてもそう思う」「まあそう思う」の合計値。

● デジタルメディアへの抵抗感

タブレット端末



スマートフォン



携帯型・据え置き型ゲーム機



知育・学習用の専用端末



※棒の右横の数字は各項目の合計値。

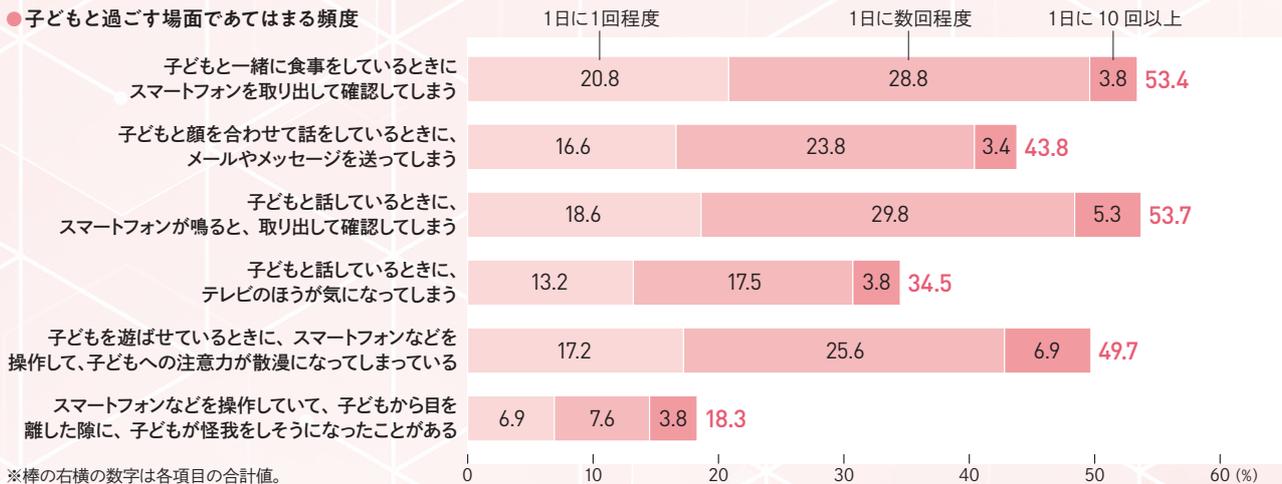
デジタルメディアの活用意向では、子育てや園との連絡・交流に活用を希望する割合が3～5割を占め、年齢が上がるほど活用意向も高くなります。一方で、子どもがデジタルメディアを使用することに対する抵抗感は、知育・学習用の専

用端末を除くと5～6割を占めており、スマートフォンへの抵抗感が68.8%ともっとも高くなっています。保護者の中に、活用意向と抵抗感のせめぎ合いがある様子が見られます。

テクノフェレンス

子どもと一緒にいるときにメディアに気をとられる母親は3～5割を占める

● 子どもと過ごす場面で気をとられる頻度



※棒の右横の数字は各項目の合計値。

● 母親のスマートフォンの使用時間とテクノフェレンスの関連性

「子どもを遊ばせているときに、スマートフォンなどを操作して、子どもへの注意力が散漫になってしまっている」の比率



※棒の右横の数字は各項目の合計値。

保護者のデジタルメディアなどの使用によって、親子のコミュニケーションが阻害され、子どもの生活や発達に悪影響が生じることを「テクノフェレンス」といいます。

「子どもと一緒に食事をしているときにスマートフォンを取り出して確認してしまう」「子どもと顔を合わせて話をしてい

るときに、メールやメッセージを送ってしまう」と回答した母親は4～5割を占めました。また、母親のスマートフォンの使用時間で比べると、「3時間以上」は56.4%が子どもへの注意力が散漫になってしまうことがあると回答しており、「1時間以下」より10ポイント以上多い結果となっています。

普及するデジタルメディアを子どもの成長・発達の支援につなげるには

白百合女子大学 教授、お茶の水女子大学 名誉教授 **菅原ますみ** 先生

「乳幼児期から小学校低学年の親子のメディア活用調査」（以下、本調査）の監修者の1人である菅原ますみ先生に、調査結果を踏まえ、幼児期の子どもたちがデジタルメディアをよりよく活用するために園にできる支援について、お話をうかがいました。

すがわら・ますみ 専門は発達心理学、パーソナリティ心理学、発達精神病理学。国立精神・神経センター精神保健研究所 社会精神保健部 家族・地域研究室長、日本子ども学会常任理事を歴任。著書に『その叱り方、問題です!』（主婦の友社）、『教育メディアの変遷とメディア教育の深化』（共著、NHK出版）など。



各家庭のデジタルメディアの活用状況をつかみ、サポートする

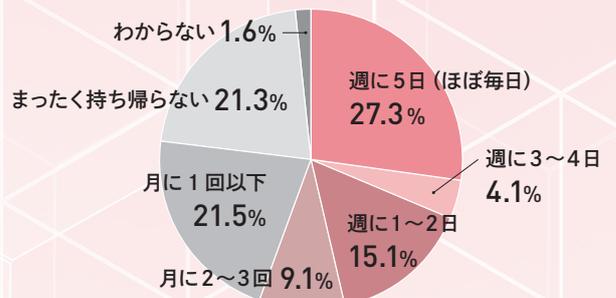
本調査には、多くの子どもたちが「デジタルメディア漬け」にはならず、デジタルメディアをバランスよく取り入れながら活動している様子が表れています（P.13）。発達心理学の研究では、子どもが健やかに成長する過程にはさまざまな活動が必要であることがわかっています。そうした考え方が浸透し、外遊びや読書などの活動の中に、デジタルメディアの使用がうまく位置づき始めているという印象です。

ただ今後、子どものデジタルメディアの活用の格差が広がるのではないかと懸念もあります。例えば小学校では1人1台端末が整備されましたが、自治体や学校ごとに、端末の使い方や家庭へ持ち帰る頻度などに差が生まれています（**図**）。

活用格差は、園の子どもたちの各家庭においてもすでに生じているかもしれません。デジタルメディアをうまく取り込み、活用が進む家庭がある一方で、取り残されている家庭もあるでしょう。デジタルメディアは進化のスピードが速く、その分格差の広がりも速いため、たとえ割合的には少数だとしても、そうした家庭を把握し、個別にサポートすることが重要になると考えています。

園の子どもたちの家庭の状況を知るためには、どんなデジタルメディアを持ち、生活の中でどのくら

図 小学校から配布されたメディア機器を持ち帰る頻度



※ 7～9歳児の母親のみの質問。小学校からメディア機器を配布されている人のみ回答

いの時間、どんな目的で、どんなルールのもとに使用しているかを、情報収集するとよいでしょう。例えば「平日・休日の家での遊び日記をつけてみてください」などと保護者にお願いすれば、デジタルメディアの利用を含む子どもの家庭での過ごし方や、サポートが必要な家庭が把握できます。

子どもがデジタルメディアを過度に使ってしまい、困っている家庭もあるかもしれません。デジタルメディアは、保護者がルールを決めて時間や場所、内容などを適切に管理することで、子どもは徐々に自己管理ができるようになります。ただし、使い始める最初の時期にルールを決めて、親子で守っていくことが大切で、自由に使える体験を経た後にルールを導入しても、なかなかうまくいきません。園は、「家庭でルールを決めて徹底してください」とお願いするだけでなく、具体的な方法も併せて伝えて

いってほしいと思います。どうすると子どもが時間を守れるのか、子どもの発達にふさわしいコンテンツをどのように選んでいるのか、子どもがデジタルメディアを使用する際に大人はどのようにかかわっているのか、上手に活用している保護者から具体的な事例を収集し、紹介していくのも1つの方法です。

今回の調査では、「テクノフェレンス」の実態も明らかになりました (P.15)。図示はされていませんが、子どもと過ごすときにメディアに気をとられる母親の割合は、子どもの年齢が下がるほど高くなります。乳児など幼い子どもがメディアを優先する保護者に不満を言わないからといって、保護者が子どもの言葉や表情に応答しないことが続くと、子どもは「話しかけても無駄」と学習し、保護者とのかわりをあきらめてしまうかもしれません。そうすると、言葉の発達などに影響が出る恐れもあります。

親子で向き合う時間は、子どもの成長には欠かせません。テクノフェレンスの研究知見を園だよりなどで紹介し、保護者のセルフコントロールを促すことも必要でしょう。

園の遊びや活動の中に デジタルメディアを自然に取り入れる

今、小学校では、授業のさまざまな場面でタブレット端末などの活用が進んでいます。入学前の準備としてデジタルメディアの使い方を練習する必要はありませんが、日々の遊びや活動の中にデジタルメディアを上手に取り入れ、子どもたちの興味・関心を刺激したり、探究心を引き出したりすることは、園に期待したいところです。実際に、端末の使用時

間などのルールを決めた上で、子どもが興味を示したものを写真に撮ったり、細かいところを電子顕微鏡で観察したり、みんなで共有したりなど、遊びの中に計画的に取り入れている園もあります。

世界中の情報に手が届き、双方向のやり取りができるという特性をもつデジタルメディアを使う中で、子どもたちは世界を広げ、知識を増やしていきます。遊びを通して無理なくデジタルメディアを使い、「そうだったのか!」「面白い!」が増幅する体験を重ねることで、結果的に小学校入学後も、子どもたちがデジタルメディアを使って前向きに学びに取り組めるようにしていく。それが、園としての賢い取り入れ方だと考えています。

デジタルメディアを使った参考となる取り組みは、動画配信サイトにたくさん投稿されています。園全体のリテラシーを上げるために、デジタルメディアに慣れ親しんでいる若い保育者にアイデアをもらってもよいでしょう。ただし、デジタルメディアに詳しい保育者は、苦手意識のある保育者が何に悩んでいるのかわからない場合があります。苦手意識のある保育者と活用が得意な保育者が混在したチームをつくり、対話をしながら園での活用を考えていくことで、どの保育者も取り残さないデジタルメディア活用につながるでしょう。

日々進化を遂げるデジタルメディアに関しては、大人も子どもになれるチャンスです。「使い方がわからない!」をスタート地点にみんなで協力し、保育をバージョンアップしていく機会にしてください。楽しみながら保育者として成長しつつ、どの家庭でもデジタルメディアの活用が子どもの成長につながるよう、サポートを進めてほしいと思います。

生成AIと 子どもの関係



今回の調査の後、生成AIが急速に進化し、普及しています。生成AIは、幼児期の子どもにもさまざまな影響を与えるであろうことが予測できます。例えば、自動会話ができるロボット型のおもちゃを考えてみましょう。自分に合わせてくれるおもちゃとの間で会話が弾むのは子どもにとって楽しいことかもしれませんが、そこに閉ざされた世界がつくられてしまう危険性もあります。保護者との間に愛着関係が構築されている子どもは、生成AIをあくまでもおもちゃとして楽しめませんが、そうでなければ、生成AIが愛着の対象になってしまうかもしれません。これは、発達心理学の世界でも急いで研究が必要なテーマです。生成AIはすでに小さな子どもの近くにあり、非常に速いスピードで進化していることを園の先生方は意識し、子どもの発達にどのような影響があるか、今後の研究結果や社会的議論について注視を続けてほしいと思います。

園の取り組み事例

認定こども園エンゼル幼稚園（愛媛県・私営）

デジタル社会教育で リアルとデジタルをつなぎ 子どもの世界を豊かに広げる

取り組みの ポイント

- デジタル社会の入り口にいる子どもたちに、デジタルメディアに向き合う態度や価値観の土台を育むことが急務であると気づく。
- 3つの観点による「デジタル社会教育」の枠組みをつくり、デジタルの体験を、園が大切に
するリアルな体験とともに展開する。

子どもたちに、デジタル社会に向き合う力の土台を育みたい

デジタルメディアは社会の一部 「デジタル社会教育」を推進

認定こども園エンゼル幼稚園は、1978年の開園以来、「いきいきとした、強く、明るく、優しい心の子ども」の育成を掲げてきました。はだして走り回れる天然芝生の園庭、25メートルの屋内温水プール、木のぬくもりが感じられる園舎。冬には園舎内の暖炉で、薪がパチパチと炎を上げます。こうした五感を刺激する“本物”を園のそこここに配置し、保育の五領域に基づく豊かな体験を提供することで、子どもたちの成長を促したいと考えています。

園で現在、力を入れている教育の1つが「デジタル社会教育」。現代の子どもたちにはすでに身近にあるデジタルメディアを、特別な存在ではなく、社会の一部として捉える教育です。そこでは、単に機器の操作を教えることにとどまらず、デジタルメディアを子どもたちがどう感じ、どう使い、どう向き合うかといった、態度や価値観の土台を育てることを重視しています。園ではデジタル社会教育を、これからの幼児教育の必然だと捉えています。



お話しくださった先生

副園長
かつみ
勝見慶子先生

子どもの言葉の変化をきっかけに 園で取り組む必要性を実感

デジタル社会教育に取り組むようになったきっかけは、2010年頃に、スマートフォンの普及により、インターネットが「持ち歩くもの」になったことでした。生活の変化は想像以上に速く、子どもたちの会話にも動画やゲームの話題が頻繁に登場するようになります。勝見慶子副園長は、子どもたちの言葉の変化に気づいたと話します。

『「ゲームをした』という話以外に、『昨日、怖い動画を見た』などのデジタルメディアに対するネガティブな声も聞かれるようになりました。このとき、子どもたちはすでにデジタル社会の一員だと感じると同時に、その体験を整理する言葉も向き合い方も、

まだ十分には育っていない危険性に気づきました。デジタル社会の入り口にいる子どもたちを守る対策に、園で取り組む必要があると考えたのです」

取り組みを始めるにあたり、園ではまず保護者を対象に、子どものデジタルメディア利用に関するアンケート調査を実施しました。その結果、健康面への影響や依存、情報の質やトラブルへの不安など、さまざまな懸念があることが明らかになりました。ただ、それらを深く検討すると、単なる反対意見ではなく、デジタルメディアに向き合う力の土台を育ててほしいという保護者の願いが見えてきました。そこで、園としてできることを検討し始めました。

当初は既存のICT機器やモニターを活用し、「どう使うか」に主眼を置いた活動を行うところからスタート。子どもたちの気づきや問いが自然に生まれるような活動を考え、活動の前後には対話の時間を

設けて、子どもたちの反応を確かめながら試行錯誤を重ねました。ただ、デジタルメディアを使う活動では「勘が外れる」ことも多かったといいます。

「長年続けてきた遊びや造形・身体活動なら、『子どもたちはこんな興味を感じ、集中するだろう』という予測はあまり外れません。ところが、デジタルメディアでは想定と違うところに興味を感じがちで、その興味を追究する機材がすぐには準備できないなど、対応が難しい状況が続きました。即時性が高く、刺激が強く、変化も激しいデジタルメディアを前にして、今まで培ってきた専門性が通用しないのではないかという不安にも駆られました。けれどもそうした揺らぎの中で、だからこそ機器そのものではなく、子どもたちの体験と、その前後に行う対話との往還を設計することが重要だと考えるようになったのです」(勝見副園長)

デジタルの体験を深めるほど、リアルな体験が重要になる

3つの観点に整理したデジタル社会教育を 幼児専門メディアラボを拠点に展開

さまざまな試行錯誤とそこから得た知見に基づき、園ではコロナ禍が明けた2023年に、「つかう」「まもる」「つくる」の3つの観点をもつデジタル社会教育の枠組みをつくりあげます。そして、2024年7月には「幼児専門メディアラボ」を完成させました。ラボには200インチの巨大スクリーンを2面設置し、多様なメディアに対応した「メディアコントロール

センター」も設置。スマートフォンやタブレット端末など、さまざまな機器がケーブル1本で接続できます。こうして、子どもがリアリティーをもって入り込みやすい等身大の映像が映し出されるスクリーンや、くつろいだ姿勢で参加できる空間などの環境を整備して、デジタル社会教育を推進しています(写真1)。勝見副園長は次のように語ります。

「デジタル社会教育は先に理論があったわけではなく、それまで積み上げてきたものを整理して、3つの観点にまとめました。ラボの環境を生かして活動を進めながら、現在も子どものデジタルメディアへの向き合い方について考え続けています」

つかう 子どもの世界を広げ、問いを深める

子どもたちがデジタルメディアを使うよさを体感し、デジタルメディアをポジティブに捉えられるようになることが重要と考え、最初の観点として掲げました。

例えば、子どもたちの世界を広げる交流活動にデジタルメディアを活用。中国・上海に引っ越した友だちとスクリーン越しに再会したり、北海道の園と交流したりすることを通して、離れていてもつなが



写真1 等身大に近いスケールで映し出される映像は、その場にいるかのような没入感を生み出します。子どもたちは対象に集中して興味や想像力を広げていきます。

れることや、地域ごとの気候や文化、慣習の違いなどを体感できる機会をつくっています（写真2）。

現実には見えにくい世界を可視化できることも、デジタルメディアの大きな特長です。あるときは「カエルのジャンプを見たい」という子どものつぶやきを受け、ジャンプの瞬間をスローモーションで観察しました。肉眼では捉えられない動きを見る中で、新たな発見や疑問が生まれていきます。

ほかにも、フラフープの練習風景を撮影して振り返り、自分や友だちの改善点を考えるといった学びの場面にも、デジタルメディアは有効です。このように、子どもたちの成長につながるさまざまな場面で、デジタルメディアを活用しています。

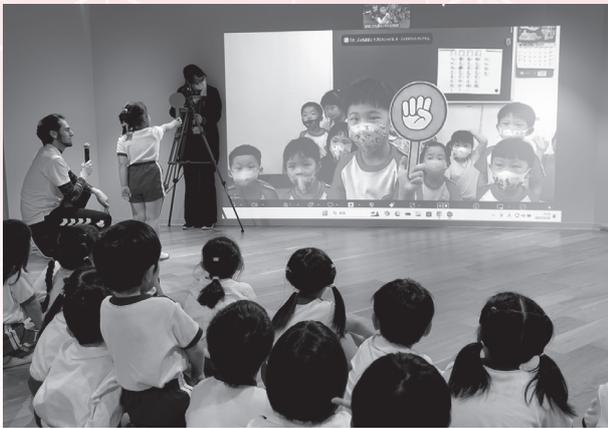


写真2 オンラインで遠方の相手と交流する子どもたち。デジタルメディアは距離を越えて人と人をつなぐ道具であることを実感します。

まもる 自分の言葉でルールを考える

「デジタル社会の入り口にいる子どもたちを守りたい」という思いに基づく観点です。単にデジタルメディア使用に関するルールを教えるのではなく、具体的な場面を通して、主に年長の子どもたちと一緒に考える姿勢を大切にしています。

園でタブレット端末を使う場面や夏休み前などの自然なタイミングで、「どんなことに気をつけて使うといい？」などと問いかけて、対話を重ねます。大人が適切にガイドすれば、子どもたちは自分の生活と重ね合わせて「こんなときはこう使えばいい」と考えることができ、「ご飯のときはスマホはお休み」「だれかと話すときは使わない」など、自分の言葉でルールを形にしていきます（写真3）。

「お迎えに来た母親が、ほかの保護者と話しながら



写真3 デジタルメディアとのつき合い方やルールについて考える「まもる」の活動。デジタル社会の一員として、自分や周囲の人を大切にすることを育てていきます。

らスマートフォンの操作を始めたことがありました。すると、傍らにいた子どもが『ママ、今はスマホを使うときじゃないよ』と声をかけたのです。学びが子どもの中に根づいていることを感じ、とてもうれしくなりました」（勝見副園長）

他者への配慮も日常の中で学んでいきます。カメラが向けられたとき、歯が抜けたばかりの子どもが「今は撮らないで」と顔を伏せたことがありました。そうした機会を捉え、勝手に写真を撮られると嫌な気持ちになる人もいて、嫌なときは嫌だと言っていること、相手の気持ちを尊重することを一緒に学んでいきます。

つくる 友だちと協力しながら思いを形にする

デジタルメディアを表現や協力のためのツールとして活用する観点です。完成した作品のできばえそのものよりも、作る目的や、その過程で生まれる試行錯誤、友だちと協力する経験を大切にしています。

例えば、年長児が1歳児にあいさつを教える動画作りにチャレンジしたことがありました。

「異年齢交流の中で、年長児が『あいさつのしかたを教えてあげたい』と思ったことがきっかけです。どうすれば伝わるかを考え、寸劇なども交えながら『せーの、おはよう！』と呼びかける動画になりました」（勝見副園長）

食育の活動にデジタルメディアを組み合わせたこともあります。2025年には8か月にわたり、地元名産の裸麦を使った味噌作りプロジェクトに取り

組み、子どもたち一人ひとりの思いを込めた「マイ味噌ラベル」を作成しました。長期間のプロジェクトだったため、各節目では活動の様子を動画で振り返って学びを深めました。また、ラベル作りでは、市販商品のラベルを比較してラベルの意味を考える活動にデジタルメディアを活用。子どもならではの発想によるオリジナルラベルができあがりました。この取り組みは、第20回食育コンテストで文部科学大臣賞を受賞しています（写真4）。



写真4 地元名産の裸麦を使った味噌作り体験。味噌の仕込み、変化する色・香り・味の観察、マイ味噌ラベル作り、高齢者福祉施設へのプレゼントといった活動を行いました。デジタルメディアは活動の記録や調査、振り返りなどに活用し、学びを深く広げました。



人や情報との関係を選び取れるよう リアルとデジタルの体験を重ねる

こうして、デジタル社会教育を進めるほど、勝見副園長はリアルな体験の大切さを感じるようになって

たといいます。

「例えばロボットの動画を見ると、子どもたちは一糸乱れぬ動きや驚異的な動きに感心しながらも、最後には『やっぱり一緒に遊べる友だちのほうがいい』と口にします。人とかかわることの温かさや楽しさを、リアルな体験を通して感じ取っているのでしょう。そこに、私たちは大切な育ちを見えています」（勝見副園長）

とはいえ、子どもたちはデジタルによる体験とリアルな体験を対立的に捉えているわけではなく、どちらのよさも自然に受け止めています。園では、大切にしてきたリアルな体験とともにデジタルの体験を重ね、人や情報との関係を自分で選び取れる子どもを育てていきたいと考えています。

園では今後、保護者に向けて、親子でメディアバランス*を考える場をつくり、デジタル社会教育の理解を深める「子育て支援モデル」を整備したいと考えています。コロナ禍にデジタルメディアを使う機会が増えたことで、2010年頃と比べると保護者のデジタルメディアに対する不安は減少しましたが、その分、園と一緒に使ったり、使い方を考えたりして伴走する必要性も感じています。子育て支援モデルでは、普及が広がる生成AIとの向き合い方も盛り込み、2026年度に実施していく予定です。

「私たちが『デジタル社会教育』という名称で続けてきた実践は、特別な教育ではなく、園の理念と、目の前の子どもたちの姿から生まれたものです。デジタルメディアとのかかわり方は、地域や家庭によって異なるでしょう。だからこそ答えは1つではなく、それぞれの園で子どもの姿を見つめながら考えていくことが大切だと感じています。私たちがめざしているのは“デジタルメディアに強い子ども”ではありません。その便利さを知った上で温かさを選べる、つながる手段を知った上で目の前の人とのかかわりを大切にできる子どもです。そうした力の土台を築く実践を進め、多くの園と共有していきたいと考えています」（勝見副園長）

認定こども園 エンゼル幼稚園

1978年開園。自然体験や音楽・運動、食育や国際交流に加え、幼児専門メディアラボを活用したデジタル社会教育を展開。子どもたちの主体性と社会性を育む保育を実践している。

- ◎ 園長：勝見安美先生
- ◎ 所在地：愛媛県伊予郡松前町古泉 561-1
- ◎ 園児数：254人（3月時点）

* 健康的な生活とメディア利用のバランスを保つために、メディアの使い方を適切にコントロールすること。