

# 幼児期から小学校低学年の親子の メディア活用調査

— 2021年1月実施 —

## 速報版

新型コロナウイルス感染症の感染拡大によって、  
在宅時間の増加や、学校におけるICT活用の拡大など  
子どもを取り巻く遊びや学びの環境が変化しています。  
そうしたなか、子どもや保護者は、  
家庭においてどのようにメディアを活用しているのでしょうか。  
本速報版では、主にデジタルメディアの使用状況について報告します。

- 本調査について
  - 背景と目的・調査概要
  - 基本属性
- 子どものメディア使用の実態
  - 1 メディアの使用
  - 2 平日の1日あたりの使用時間
  - 3 デジタルメディアを使った活動
  - 4 デジタルメディアの所有者と使用場面
  - 5 デジタルメディアのできる操作
- 保護者の意識・かかわり
  - 6 デジタルメディアの使用理由・選択時の重視点
  - 7 子どものデジタルメディア使用に対する母親の抵抗感
  - 8 デジタルメディア使用に対する意識
  - 9 デジタルメディアの使用ルール
  - 10 母親のデジタルメディア・オンライン活用意識
  - 11 コロナ禍での子育てや教育におけるオンライン活用意識～自由回答より～
- 子どもとメディアのよりよいつきあいかた
  - メディアと上手につきあうために大切にしたいこと
  - メディアと上手につきあうためのヒント



## 背景と目的

ICT化が進み、子どもたちの暮らしにも、さまざまな新しいメディアが入ってきています。2020年に起こった新型コロナウイルス感染症の流行により、人々が自由に交流しにくくなった中で、オンラインを通じた交流や、学び、遊びの機会が増えました。また、国内では、2021年4月から、小学校・中学校において児童・生徒1人に対して1台のパソコンやタブレット端末が整備され、デジタルメディアを活用した学習が本格的に始まりました。

本調査は、子どもを取り巻くメディアの変化が激しい中で、幼児から小学校低学年の子どものメディア使用の実態や、保護者の意識を明らかにすることを目的に実施しました。今後も、交流や学び、遊びにおいて、メディアの影響を大きく受けそうな学齢の子どもたちが、メディアをよりよく活用し、成長の可能性を広げていけるよう、支援のあり方を考える際の手がかりとなれば幸いです。

## 調査概要

### ■ 2021年調査

- 調査対象：年少児(3歳児)～小学校3年生の第一子を持つ母親
- 調査地域：全国
- 調査時期：2021年1月
- 調査方法：インターネット調査
- 有効回答数：3,096名(各516名×6学年)
- 調査項目：子どものメディア視聴・使用状況、アプリ・ソフトの使用状況、親子で決めているメディア使用のルール、デジタルメディアの活用に対する保護者の意識など
- 協力：菅原ますみ(白百合女子大学教授・お茶の水女子大学名誉教授)

### ■ 2017年調査(対象地域が異なるため、参考値として一部掲載)

- 調査対象と有効回答数：4歳～6歳(就学前)の第一子を持つ母親(1,467名)
- 調査地域：首都圏(東京・神奈川・千葉・埼玉)
- 調査時期：2017年3月

## データに関する留意点・表記について

- 本報告書で使用している百分率(%)は、各項目の算出方法に沿って出した値の小数点第2位を四捨五入して表示しています。その結果、数値の和が100にならない場合があります。
- 図表の( )はサンプル数です。
- 表記については以下の通りとしています。
  - 幼児…調査時点で、年少児、年中児、年長児
  - 小学生…調査時点で、小学校1年生、2年生、3年生
  - メディア…本調査では、テレビ、DVD・録画、パソコン、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・学習用の専用端末等の総称
  - デジタルメディア…メディアのうち、パソコン、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・学習用の専用端末の総称。設問により、対象とする媒体は異なる。

## 基本属性

### 居住地域分布

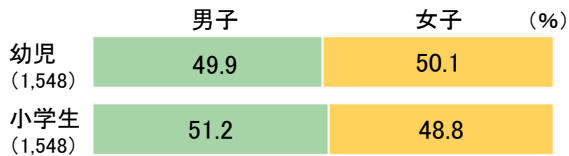
	首都圏	その他
幼児	774人	774人
小学生	774人	774人

	緊急事態宣言発出地域	その他地域
幼児	1,139人(73.6%)	409人(26.4%)
小学生	1,118人(72.2%)	430人(27.8%)

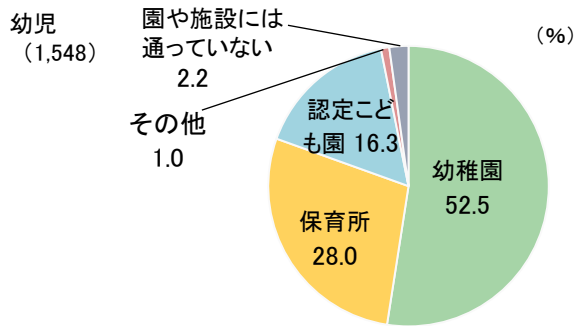
※ 調査時点での緊急事態宣言発出地域：栃木県、東京都、神奈川県、千葉県、埼玉県、岐阜県、愛知県、京都府、大阪府、兵庫県、福岡県

# 基本属性

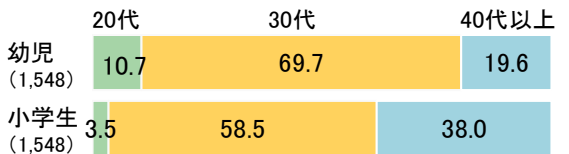
## 子どもの性別



## 就園・就学状況

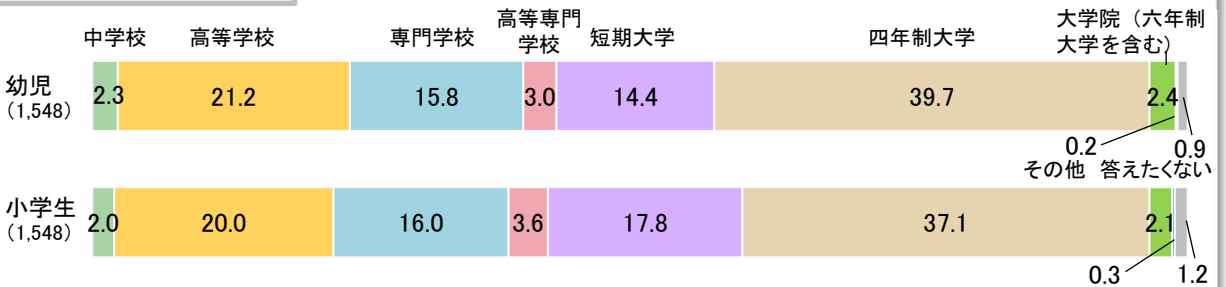


## 母親の年代

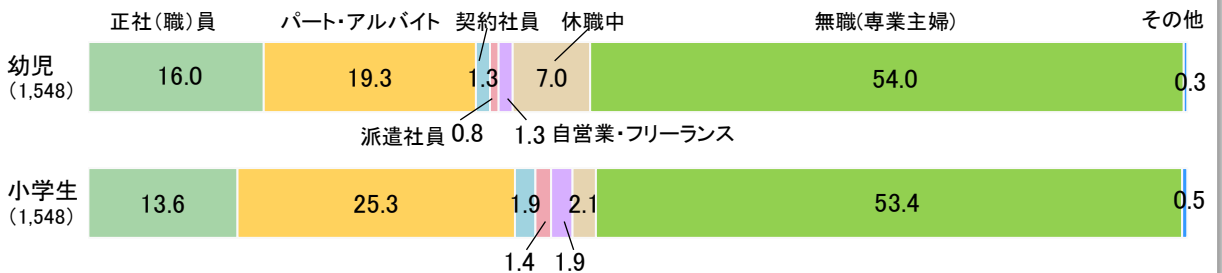


小学生 (1,548) 97.0%が公立小学校に通学

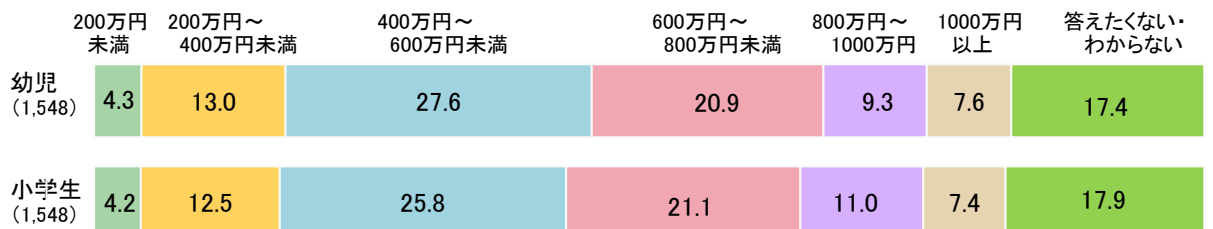
## 母親の学歴



## 母親の就業形態



## 世帯年収 (2020年・税込)



# 1 メディアの使用

テレビ番組(録画を除く)の視聴はどの学齢も9割を超える。タブレット端末やゲーム機は学齢が上がる和使用率が上がるが、スマートフォンは上がらない。

Q. お子様は、次のものを、ご家庭で1週間あたり、どのくらい見たり、使ったりしていますか。

図1-1. テレビ番組(録画を除く)

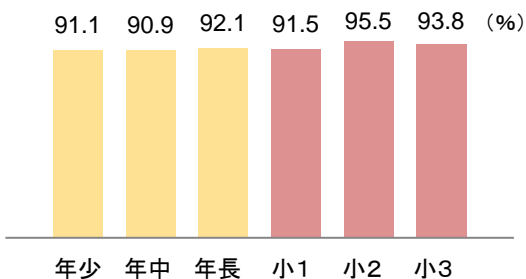


図1-2. DVD・録画

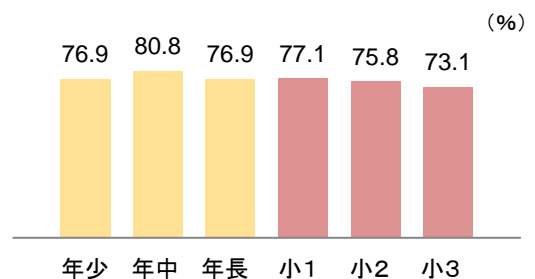


図1-3. タブレット端末

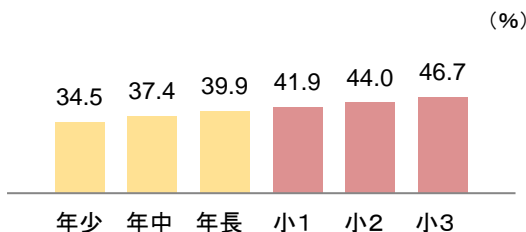


図1-4. スマートフォン

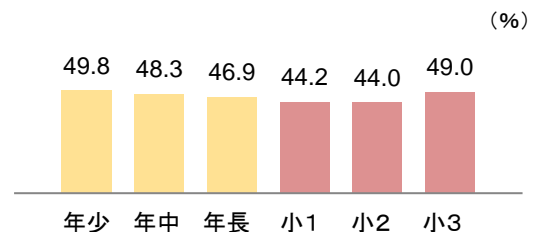


図1-5. 携帯型ゲーム機

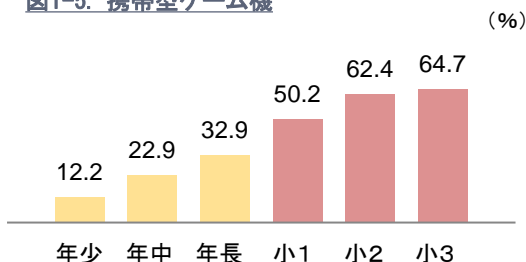


表1-1. その他のメディア

	幼児 (%)	小学生 (%)
パソコン	9.3	20.8
据え置き型ゲーム機	8.7	18.5
知育・学習用の専用端末	12.3	25.5
紙の絵本や本	90.2	81.3

※ (図1-1~5、表1-1共通) 1週間あたり、少なくとも「1日程度」見たり使っていると回答した%

- 子どもが1週間のうち1日程度以上、見たり使ったりしている割合が最も高いメディアは、「テレビ番組(録画を除く)」だった(図1-1~5、表1-1)。どの学齢も9割以上が視聴している。次いで「DVD・録画」が多く、約7~8割が視聴している。今回調査対象としたメディアの中で、従来型の子ども向けメディアの代表といえる「紙の絵本や本」に接する割合(幼児90.2%、小学生81.3%)よりも高かったのは「テレビ番組(録画を除く)」だけだった。
- 学齢別にみると、「タブレット端末」「携帯型ゲーム機」は、学齢が上がるにつれて使用する割合が上がる。図示していないが、「パソコン」「据え置き型ゲーム機」も同様の傾向である。子どもの発達過程と、端末操作の複雑さや双方向性の高さとの関係性がうかがえる。

## ② 平日の1日あたりの使用時間

1日の使用時間が最も長いのはテレビ番組(録画を除く)。他のメディアの使用時間は、いずれも、5割以上が1日30分程度未満。

Q. お子様は、次のものを、ご家庭で平日1日あたり、どのくらいの時間、見たり、使ったりしていますか。

図2-1. テレビ番組(録画を除く) (%)

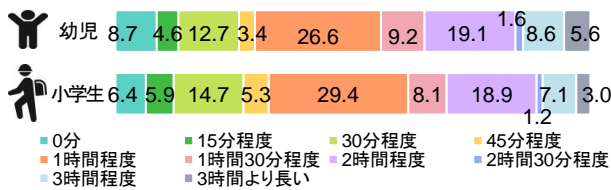


図2-2. タブレット端末 (%)

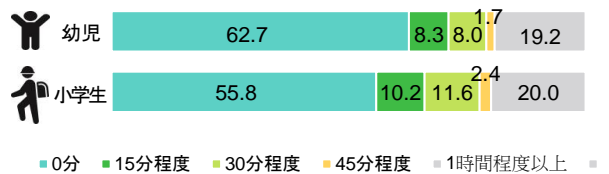


図2-3. スマートフォン (%)

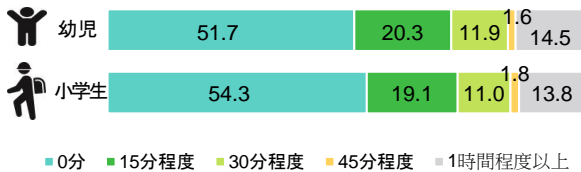


図2-4. 携帯型ゲーム機 (%)

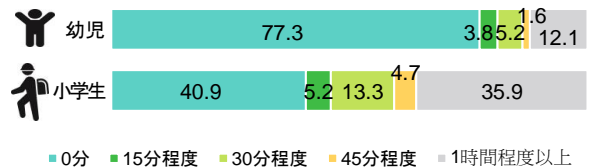
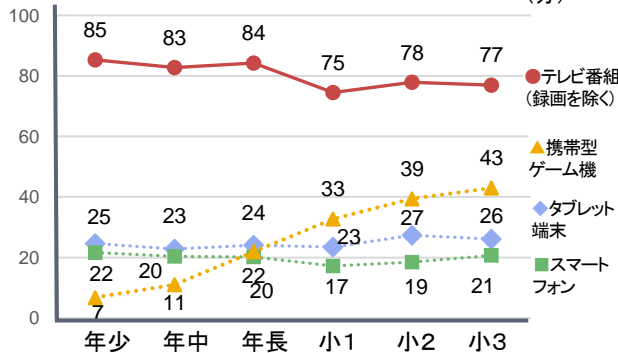


図2-5. 平均使用時間(学齢別) (分)



※ 「平均使用時間」は、使用していない場合を0分として学齢別の全回答者を母数として算出。

表2-1. 平日1日あたりの使用時間(経年比較・幼児)

	2017年	2021年
テレビ番組(録画を除く) 「2時間程度」以上の比率	44.6%	34.8%
タブレット端末 「1時間程度」以上の比率	9.6%	22.1%
スマートフォン 「1時間程度」以上の比率	12.5%	14.6%

※ 使用していない場合を0分として算出。  
 ※ 2017年調査は首都圏居住の4歳~6歳(就学前)1,467人。  
 ※ 2021年調査は首都圏居住の年少児~年長児774人。  
 ※ 2017年調査と2021年調査では聞き方が異なる。

- 「テレビ番組(録画を除く)」の平日1日あたりの視聴時間は、0~30分程度を選んだのが幼児26.0%、小学生26.9%で、2時間程度以上を選んだのは幼児34.9%、小学生30.2%だった(図2-1)。今回調査対象としたさまざまなメディアの中で、接する時間が最も長い。「タブレット端末」や「スマートフォン」は、使用していない(0分)比率が幼児・小学生ともに半数以上を占める(図2-2、2-3)。
- 「携帯型ゲーム機」は学齢が上がるにつれて使用時間が増加していく(図2-5)。
- 2017年と比較して、「テレビ番組(録画を除く)」の時間が減少し、「タブレット端末」の時間が増加した(表2-1)。

### 3 デジタルメディアを使った活動

8割超の母親が、デジタルメディアを使って子どもに動画を視聴させることがあると回答。「写真撮影」や「ゲーム」も4割～5割程度が行なっている。

Q. お子様にタブレット端末、スマートフォン、パソコン(学習用専用端末や学校から配布された端末も含む)などのデジタルメディアで以下のことをさせることはありますか。(複数回答)

図3-1. デジタルメディアを使った活動

	(%)							
	幼児	小学生	年少 (352)	年中 (352)	年長 (376)	小1 (392)	小2 (402)	小3 (432)
動画視聴 (動画サイトを含む)	83.8	80.2	84.9	83.5	83.0	78.6	77.9	83.8
写真撮影	48.1	44.2	47.7	52.3	44.4	46.4	42.8	43.5
ゲームをする	40.0	50.4	33.5	42.3	43.9	48.0	52.0	51.2
ひらがなや数遊び	35.2	16.5	31.8	34.9	38.6	25.0	15.2	10.0
音楽を聴く	31.5	32.5	29.0	32.4	33.0	31.1	29.9	36.1
お絵描き (ぬり絵を含む)	24.6	14.6	25.6	25.9	22.6	17.1	14.7	12.3
英語	15.1	16.6	15.6	13.6	16.0	15.6	16.4	17.8
絵本(電子書籍を含む)	12.6	11.6	13.9	10.8	13.0	15.1	10.9	9.0
通話やメール、SNSをする	12.5	19.7	11.1	12.5	13.8	16.3	19.9	22.5
身体を動かせるような プログラム	6.9	5.6	6.3	8.8	5.9	4.6	6.0	6.3
情報を検索する (勉強を含む)	4.4	19.8	0.6	3.4	9.0	13.8	18.7	26.4
園、学校や習い事、塾等から配信 されるプログラムを視聴する	4.4	9.3	3.1	4.8	5.3	11.0	9.0	8.1
オンラインで授業を受ける (園、学校、習い事、塾を含む)	3.7	12.3	1.1	3.7	6.1	11.7	13.2	12.0
宿題以外の勉強をする	2.5	10.3	1.1	2.6	3.7	11.7	8.2	10.9
ニュースを見る	1.9	4.8	1.1	1.1	3.5	2.8	2.7	8.6
園や学校の宿題をする	1.4	6.9	0.6	0.9	2.7	7.7	7.2	5.8
その他	0.9	1.5	1.1	0.3	1.3	1.5	1.2	1.6

※ 項目名とその値は、幼児全体の値の降順で表示。

※ デジタルメディア(タブレット端末、スマートフォン、パソコン、小学校から配布された端末、知育・学習用の専用端末)のいずれかを使用している人のみ回答。

- デジタルメディアを使った活動として最も多いのが「動画視聴(動画サイトを含む)」で、幼児83.8%、小学生80.2%が行っていた。次いで「写真撮影」(幼児48.1%、小学生44.2%)や「ゲームをする」(幼児40.0%、小学生50.4%)となり、全体的に、娯楽や遊びの要素が強い活動の比率が高い。
- 小学生になると、「情報を検索する」、「オンラインで授業を受ける」、「通話やメール、SNSをする」といった、学習やコミュニケーションの側面をもつ活動の比率が高くなる。学齢が上がるにつれて、機器の操作スキル(「5 デジタルメディアのできる操作」参照)と実際の活用機会の双方が高まっていることが、背景として考えられる。

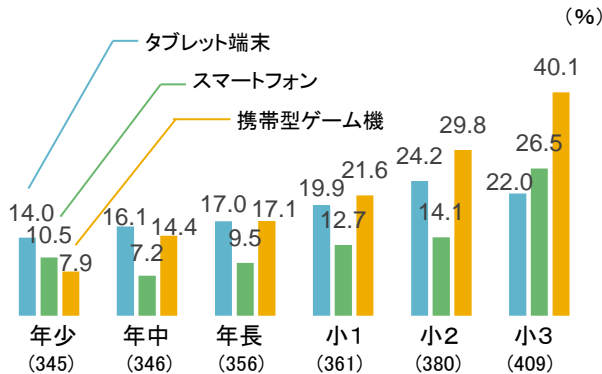
## 4

## デジタルメディアの所有者と使用場面

学齢が上がるにつれて、子ども専用の端末を使用する比率が上がる。一人で使う比率は、スマートフォンよりもタブレット端末の方が高い。

- Q. お子様はタブレット端末、スマートフォン、パソコンなどのデジタルメディアを使う時、主に誰の端末を使っていますか。 ※小学生の場合、小学校から配布された端末を除く。

図4-1. 子ども専用の端末を使用している比率



※ デジタルメディアを使用している人のみ回答

※ 「家族との共用」か「対象のお子様専用」のいずれかのうち、「対象のお子様専用」の回答% (単一回答)

## 誰と使っているか

- Q. お子様はデジタルメディアを使う時、誰と一緒に使っていますか。(複数回答)

図4-2. タブレット端末

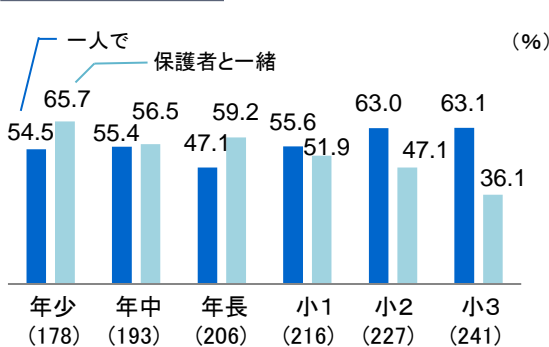
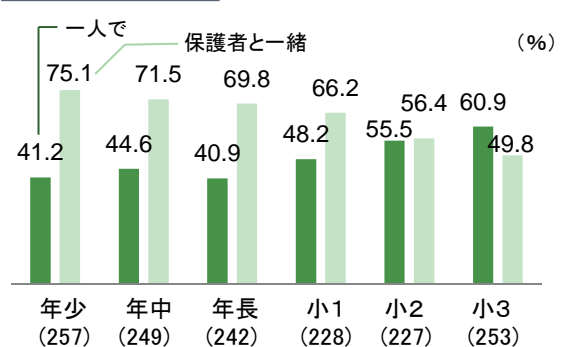


図4-3. スマートフォン



※ 各デジタルメディアを使用している人のみ回答

※ 「一人で」「きょうだいと一緒に」「保護者と一緒」「友だちと一緒に」「先生と一緒に」「その他」のうち、「一人で」「保護者と一緒」の回答%

- 子ども専用のデジタルメディア端末を使う比率は、学齢が上がるにつれておおむね増加する。例えば、「タブレット端末」の場合、年少:14.0%→小3:22.0%、「スマートフォン」は年少:10.5%→小3:26.5%となっている。特に「携帯型ゲーム機」の増加幅が大きく、年少では7.9%だったのが小3になると40.1%まで上昇する(図4-1)。
- 子ども一人で端末を使用する比率も、学齢が上がるにつれて増加する(図4-2、4-3)。「タブレット端末」の場合、就学前は子ども一人よりも保護者と使用する割合の方が高いが、小学生になると逆転し、一人で使用する割合の方が高い。「スマートフォン」では、一人で使用する比率が小3で逆転する。これは、小2から小3にかけて、子ども専用のスマートフォンを使う割合の伸びが大きい(約12ポイント)(図4-1)ことと関係しているかもしれない。

## 5 デジタルメディアでできる操作

年少児でも7割はアプリやソフトを立ち上げることができ、成長とともに、デジタルメディアの操作の種類が増えていく。

Q. お子様は、タブレット端末、スマートフォン、パソコン(学習用専用端末や学校から配布された端末も含む)などのデジタルメディアで、どんなことが自分で操作できますか。(複数回答)

図5-1. デジタルメディアでできる操作

	(%)							
	幼児 (1,080)	小学生 (1,226)	年少 (352)	年中 (352)	年長 (376)	小1 (392)	小2 (402)	小3 (432)
アプリやソフトを立ち上げる	74.8	83.6	69.6	78.1	76.6	83.2	83.1	84.5
アプリやソフトを終了する	61.8	77.2	54.8	63.1	67.0	75.0	75.4	81.0
写真や動画を撮る	61.1	68.6	56.3	63.9	63.0	68.9	66.7	70.1
電源を入れる	60.9	86.5	53.1	58.2	70.7	83.4	85.1	90.7
電源を切る	55.5	79.8	49.1	50.6	66.0	75.3	78.9	84.7
指で線や形や絵を描いたり、なぞる	50.0	54.0	44.9	48.9	55.9	54.6	52.0	55.3
指で数字や文字を書く	32.1	49.1	20.5	29.8	45.2	47.7	48.8	50.7
タッチパネルで数字や文字を入力する(フリック入力)	29.5	64.9	17.0	26.7	43.9	57.7	62.2	74.1
アプリやソフトの音声指示に合わせて、操作をする	27.4	36.1	21.6	29.5	30.9	37.0	33.6	37.7
タッチペンで線や形や絵を描いたり、なぞる	25.9	43.2	16.8	24.7	35.6	43.9	39.6	46.1
アプリやソフトのイラストや動画での指示に合わせて、操作をする	25.2	32.5	18.8	26.7	29.8	30.4	31.6	35.2
タッチペンで数字や文字を書く	20.3	43.0	9.7	17.9	32.4	42.9	39.6	46.3
音声のオン・オフを設定する	20.1	32.1	17.0	19.0	23.9	26.5	30.1	38.9
音声入力で数字や文字を打つ、操作をする	12.1	28.8	7.4	9.7	18.9	23.2	28.1	34.5
物理的なキーボードで数字や文字を入力する	11.9	37.2	4.5	11.1	19.7	28.1	32.6	49.8
情報を検索する	7.9	38.1	3.4	5.1	14.6	25.3	36.1	51.6
マウスを使って線や形や絵を描いたり、なぞる	5.6	20.6	4.3	4.5	8.0	18.6	16.9	25.9
Wi-Fiに接続、切断する	3.3	10.0	2.3	2.3	5.3	5.6	7.5	16.2
その他	1.9	0.4	3.4	1.4	1.1	0.3	0.5	0.5

※ 項目名とその値は、幼児全体の値の降順で表示。

※ デジタルメディア(タブレット端末、スマートフォン、パソコン、小学校から配布された端末、知育・学習用の専用端末)のいずれかを使用している人のみ回答。

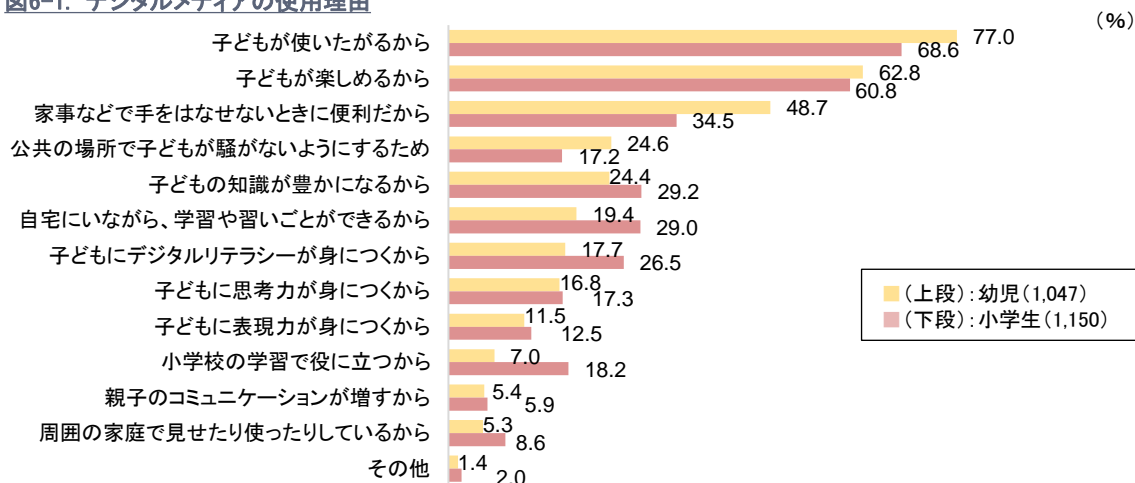
- デジタルメディアの操作スキルをたずねた。年少児の約75%が「アプリやソフトを立ち上げる」ことができ、6割程度が「アプリやソフトを終了する」「写真や動画を撮る」「電源を入れる」といった基本的な操作を身につけている。年齢が上がるにつれて操作できる種類が増え、小3の5割は、キーボード入力や、情報検索を自分で行っている。



デジタルメディアを使う理由として、子どもの意向を挙げる比率が高い。使用するアプリ等は、子どもの意向に加えて費用面・内容面も重視されている。

- Q. お子様にタブレット端末、スマートフォン、パソコンのようなデジタルメディアを使用させる理由としてあてはまるものをすべて選択してください。（複数回答）

図6-1. デジタルメディアの使用理由

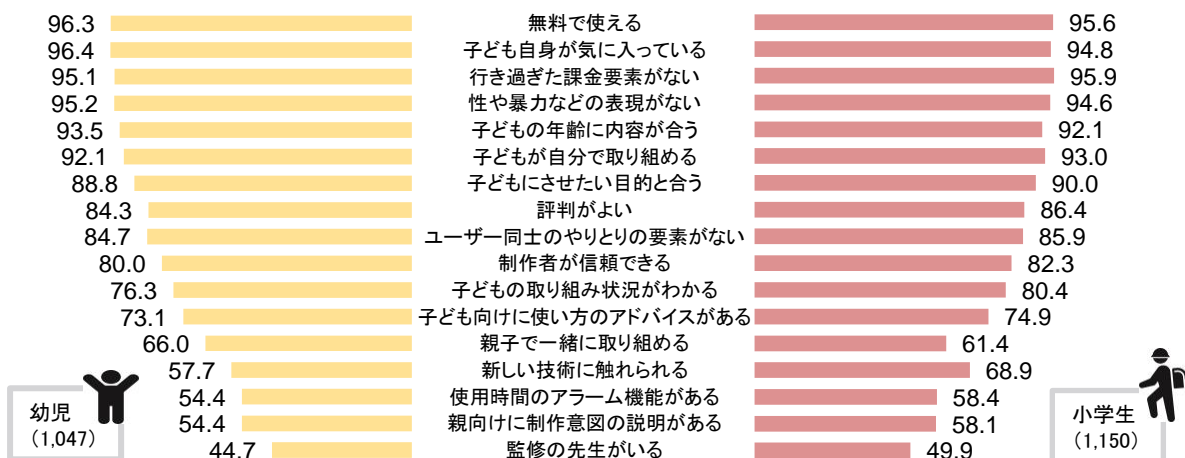


※ 複数回答

※ タブレット端末、スマートフォン、パソコンのいずれかを使用していると回答した人のみ回答。

- Q. お子様が見る（使う）アプリ・ソフトについて、以下のことはどのくらい重視しますか。

図6-2. 子どもが見るアプリ・ソフトの選択で重視すること



※ 数値は「とても重視する」「まあ重視する」の合計%。

※ タブレット端末、スマートフォン、パソコンのいずれかを使用していると回答した人のみ回答。

- デジタルメディアの選択理由として、「子どもが使いたがるから」(幼児77.0%、小学生68.6%)など、子どもの意向を重視した内容が上位に挙がっている(図6-1)。アプリやソフトを選択する際も、子どもの目線に立った理由が上位に挙がっているが、「無料で使える」「行き過ぎた課金要素がない」等、費用面も重視している(図6-2)。

# 7 子どものデジタルメディア使用に対する母親の抵抗感

母親の6割強が、子どもがスマートフォンを使用することへの抵抗感がある。タブレット端末への抵抗感は、幼児の母親の方が小学生の母親より強い。

Q. お子様がデジタルメディアを使うことに対して、抵抗感がありますか。

図7-1. タブレット端末の使用に対する母親の抵抗感

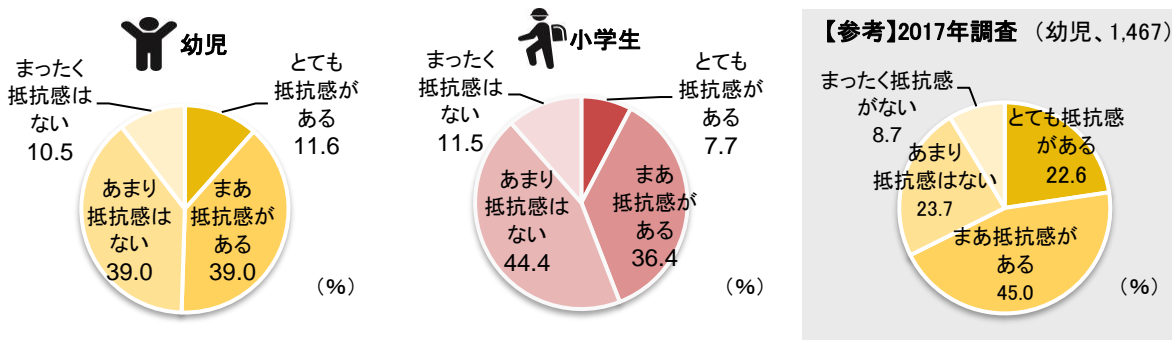
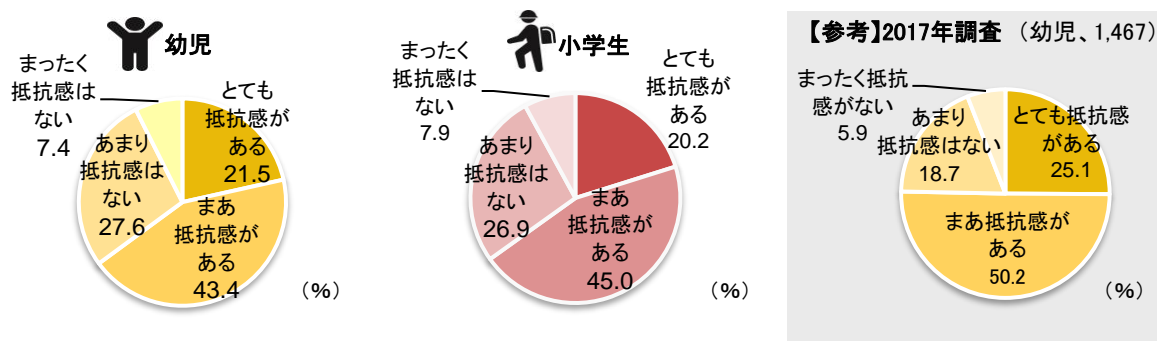


図7-2. スマートフォンの使用に対する母親の抵抗感



## 母親の抵抗感の強さ別に見た、子どものデジタルメディアの使用率

図7-3. タブレット端末

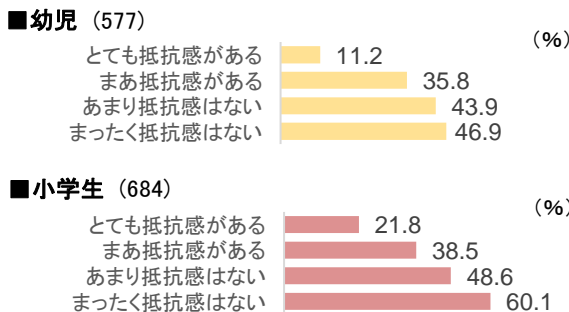
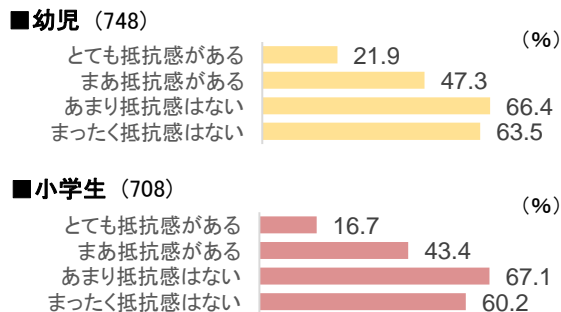


図7-4. スマートフォン



※ 数値は、1週間に「1日程度」以上使用している% ※ 各デジタルメディアを使用している人のみ回答

- 近年、普及度合いが高まってきたタブレット端末とスマートフォンを子どもが使用することについて、どの程度抵抗感をもっているかを母親にたずねた。タブレット端末については、抵抗感がある(「とても」「まあ」の合計%)幼児の母親は約5割、小学生の母親は5割弱だった(図7-1)。2017年の幼児を対象とした調査結果と比較すると、抵抗感が下がっている。スマートフォンについては、幼児・小学生の母親ともにタブレット端末よりも抵抗感が強い(図7-2)が、幼児の2017年の調査結果よりは弱まっている。

## 8 デジタルメディア使用に対する意識

子どもがデジタルメディアを使用することについて、母親はさまざまなメリットを感じていると同時に、心身への悪影響など複数のデメリットも感じている。

Q. お子様が、タブレット端末・スマートフォン・パソコンのようなデジタルメディアを使うことについて、あなたはどのように思いますか。

表8-1. デジタルメディアを使用するメリット

	（%）	
	幼児	小学生
何度も繰り返して学んだり楽しんだりできる	85.2	84.3
子どもの都合に合わせて学んだり楽しんだりできる	84.4	85.3
自宅や好きな場所で授業や講義が受けられる	83.5	84.1
使えるようになることで将来役立つ	78.3	83.2
知識が豊かになる	77.8	75.7
学習に役立つ	76.9	77.1
実際に体験できないことがオンラインでできる	71.9	74.9
社会のマナーやルールを学べる	49.0	42.3
集中力がつく	48.4	41.3
親子でのコミュニケーションが増す	39.6	37.2
友だちと遊べる	34.9	43.6
やさしさ、思いやりなどをはぐくむ	30.0	26.1
生活リズムを整えるのに役立つ	24.7	22.6

デジタルの特性、  
学びへの好影響

コミュニケーション、  
非認知的スキル育成

親の声<sup>(\*1)</sup>



見たいものを、都合に合わせて、空いている時間に視聴できる。

映像の方が本よりわかりやすい。プログラミングなど新しいことに触れられる。

表8-2. デジタルメディアを使用するデメリット

	（%）	
	幼児	小学生
夢中になり過ぎる	91.0	89.1
眼や健康に悪い	90.9	91.1
長時間の視聴・使用が続く	87.6	85.4
有料サイトや危ないサイトへアクセスする可能性がある	79.5	84.5
大きくなったとき、依存しないか心配	79.1	77.4
広告が入ってくる	79.0	80.3
運動不足になる	76.2	79.9
次のことに切り替えづらい	74.3	74.9
年齢的にまだ早い	68.8	56.6
他の様々な活動とのバランスが崩れる	64.0	65.2
受動的になる	62.5	63.4
親子のコミュニケーションが減る	61.0	53.5
生活リズムが乱れる	56.7	60.9
行動や言葉づかいが乱れる	56.4	58.1

長時間見ると目が疲れなかなどか。スマホやタブレットは画面が小さいので、「離れて見てね」と言っても難しい。

楽しいとずっと見てしまうので、それだけになってしまう。もっといろんなことを学んでほしい。

※（表8-1、8-2共通）数値は、「とてもそう思う」「まあそう思う」の合計%

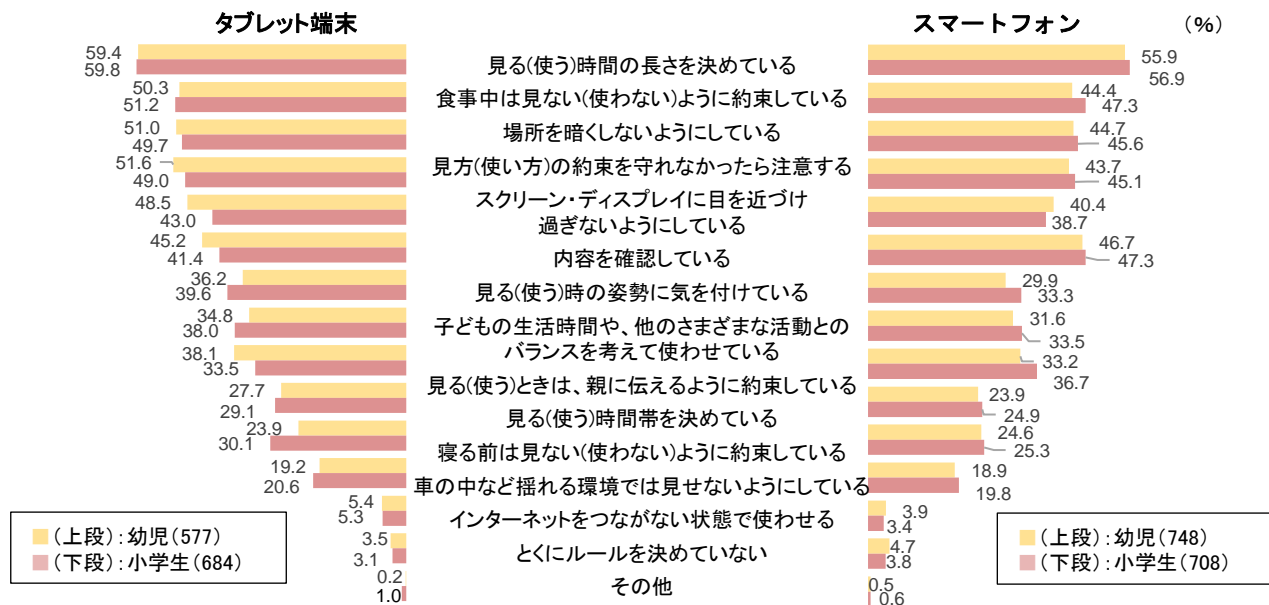
\*1 2020年10月実施の、幼児を持つ保護者11名に対するメディア視聴についてのインタビュー調査より。

- デジタルメディアを使うことのメリットとして上位に挙げられている項目は、「何度も繰り返して学んだり楽しんだりできる」「子どもの都合に合わせて学んだり楽しんだりできる」といったデジタルメディアの特性を評価する内容が多い（表8-1）。幼児と小学生の回答傾向は似ているが、「友だちと遊べる」については幼児（34.9%）よりも小学生（43.6%）の肯定度が高く、デジタルメディアが小学生の友人関係に影響を及ぼしている様子が見えてくる。
- デメリットについては、心身への悪影響や生活の乱れなど、母親が様々な点で心配している様子が見えてくる（表8-2）。特に幼児の母親は、「年齢的にまだ早い」（68.8%）と考える比率が小学生の母親（56.6%）よりも高い。

メディア使用に関して、親子で何らかのルールを設けている割合は9割超<sup>(※1)</sup>。使用時間・場面について約束するケースが多い。

Q. あなたは、お子様がタブレット端末、スマートフォンのようなデジタルメディアを見たり使ったりする時に、どんなルールを決めていますか（複数回答）。 ※小学校から配布された端末を除く。

図9-1. デジタルメディアの使用ルール



※ 各デジタルメディアを使用している人のみ回答

家庭でのルールの例 ~幼児を持つ保護者11名に対するメディア視聴についてのインタビュー調査(2020年10月実施)より~

【スマートフォンは子どもに渡さない】

- 一度スマートフォンを覚えてしまうと元に戻れないので、渡さない。

【視聴時間・視聴番組を設定する】

- キッチンタイマーを5分毎に鳴らす。
- 見たいコーナーが終わったら、すぐに消す。

【子どもと約束をする】

- 「この画面が出たら終わりだよ」というように、子どもとあらかじめ約束する。
- 一日のスケジュール表を作る。テレビを見る時間を守れたら色を塗るなど。

【区切りで声掛け・誘導する】

- 区切りがいいところでやめる。ごはん前に長い番組は見せない。
- 「何分までにやめようね」などと、やめるまでに猶予を与える。
- メディアを見た後の予定を伝え、「次の予定があるからもう終わりにしようね」と言う。

【その他】

- 子どもの学びになる番組は、ちょっと長めでも見せてあげる。
- 暴力的なシーンやアニメは見せない。
- 電子機器の使い方(濡れた手で触らない等)を教える。

※1 使用ルールの内容をたずねた質問について(上記「Q」の設問文参照)、有効回答数のうち「とくにルールを決めていない」と回答していない人の割合。

# 10 母親のデジタルメディア・オンライン活用意識

子どもの学びや園・小学校における、デジタルメディアやオンラインの活用意向は肯定的な意見の方が多いが、「どちらともいえない」も3割前後いる。

Q. タブレット端末・スマートフォン・パソコンなどのデジタルメディアの活用に対するあなたの考えをお聞きます。

## 子どもの学習・習いごとでのオンラインの活用意向

図10-1. オンラインでの学習を活用したい (%)

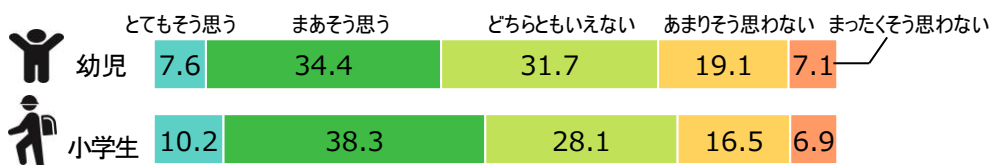
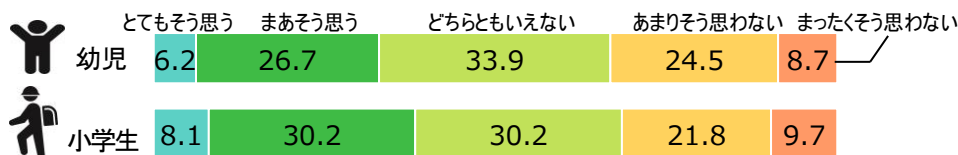


図10-2. オンラインでの習いごとを活用したい (%)



## 園・小学校でのデジタルメディアの活用意向

図10-3. 保育・教育活動にデジタルメディアの活用(映像配信やオンライン授業を含む)を進めてほしい (%)

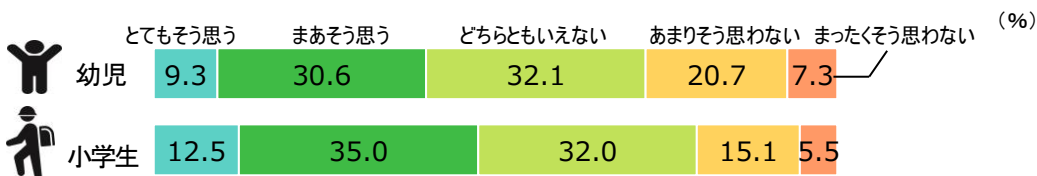
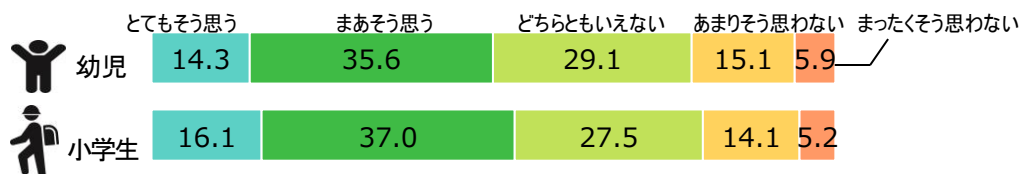


図10-4. 保護者の連絡・交流にデジタルメディアの活用を進めてほしい (%)



- 子どもの学習や習いごとに関して、デジタルメディアの活用に関する肯定的な母親の割合は、否定的な割合よりも概ね高く、その傾向は幼児よりも小学生の母親で強い。例えば、「オンラインでの学習を活用したい」割合(「とてもそう思う」「まあそう思う」の合計%)は、幼児の母親で42.0%、小学生の母親で48.5%である(図10-1、10-2)。
- 園や小学校での教育活動における活用も同様の傾向が見られ、肯定的な母親は幼児39.9%、小学生47.5%である(図10-3)。また、母親自身が園・小学校との連絡手段としてデジタルメディアを活用することについては、幼児・小学生の母親ともに5割程度が賛成している(図10-4)。一方、いずれの活用場面でも、「どちらともいえない」と回答した割合が3割程度あり、活用の促進について判断しかねている層が一定数存在する。

# コロナ禍での子育てや教育におけるオンライン活用意識 ～自由回答より～

11

全2,000件(幼児961件、小学生1,039件)の自由回答から、「オンライン」という語が含まれる自由回答が730件(幼児308件、小学生422件)ありました。  
その中から、オンラインでの教育(家庭学習、習い事、園・小学校)に関する母親の意見を紹介します。

- Q. コロナの流行を経験して、あなたの子育てや教育において、デジタルメディアやオンラインの活用への意識は、変わりましたか。また、お子様のデジタルメディアの活用についてのお考え、工夫、ご懸念等がありましたら、教えてください。

## オンライン教育の実施のために必要なことに関する意見



**【情報リテラシー】** これからの時代は使えて当たり前だと思うし、コロナの状況によりオンライン化も進むかも知れないので早いうちから慣れておく事は賛成だが、使い方を誤ると事件に巻き込まれたり凶器になったりすることもあるので、家庭ではもちろん、学校やその他機関を通じた教育の必要性を感じます。(小学生)

**【家庭での利用環境の整備】** 塾に行かずにオンラインで学べると、塾までの送り迎えなどの負担が減り、子どもの安全が守られるのでいいと思う。しかし、家の中がオンライン学習しやすい環境でないと、学習が身につかないという不安もある。(幼児)

## オンライン教育を経験して感じたメリット・デメリット



**【多様性への対応】** いじめや不登校もあるので、オンラインという選択が可能であれば、そういう教育の形があっても良いと思う。(幼児)

**【親にとっての利便性】** 子どもの学習は対面でよいと思うが、保護者の交流やPTA活動はオンラインで行う方法を続けてほしい。(小学生)

**【視力・運動不足への懸念】** 今回、オンライン活用の大切さを感じましたが、パソコンやタブレットを使用する時間が長くなることで視力が低下しないか不安に思います。(幼児)

**【集中力・注意力への懸念】** 大人が思っているよりも、デジタル学習やオンライン学習への抵抗はないようですが、やはり対面授業にくらべ、家庭では集中力が切れるのが速い気がします。デジタル学習の出来る環境を家で作るのは、小さい子どもがいる家庭では難しい場合もあるのではないかな、と感じました。(小学生)

**【親の負担増】** オンライン学習はいろいろな分野に対応しており様々な可能性をもつことが分かったが、小学生低学年の子どもが独力でやるのが難しいため、結局親が付きっきりで見ている必要があり大変だと思った。(小学生)

## オンライン教育のこれからのあり方に関する意見



- オンラインでのワークショップに初めて参加しました。自宅にいながら参加できるし、オンラインでも全く問題なかったの、むしろこっちの方が私には合っていると思いました。子どもからしたら実際に参加する方がいいとは思いますが、全く経験しないゼロの状態よりはオンラインでも参加・経験できれば何らかの刺激や興味・関心につながると思うので、それはそれでいいのかなと思います。(幼児)
- オンラインに切り替えられるものがあれば切り替える方がいいと思う。でも、人間関係や情緒面など、実際に対面して学ぶことも多いと思うので、そういった点ではオンライン化のみというのは賛成できない。手段の1つという感じ。(幼児)

# 子どもとメディアのよりよいつきあいかた

## ～ベネッセ教育総合研究所サイト「小さな子どもとメディア」より～

<https://berd.benesse.jp/jisedaiken/media/>



親と子のメディア研究会

ベネッセ教育総合研究所では、2005年から、さまざまな領域の専門家の先生がたと「親と子のメディア研究会」を発足し、子どもの成長・発達を踏まえ、安心・安全にさまざまなメディアを楽しむための工夫について検討し、研究所のウェブサイトで発信してきました。

### メディアと上手につきあうために大切にしたい3つのこと

# 1

## 映像やデジタルメディアは親子で一緒に楽しみましょう

小さな子どもの育ちにもっとも大切なのは、おうちの方から愛され、守られているという安心感です。この安心感は、おうちの方と一緒にさまざまな実体験をして、触れあうなかで育まれます。テレビなどで映像を見るときや、タブレットなどのデジタルメディアを使うときも、お子さまと一緒に見たり、話したり、歌ったり、ゲームをしたりしましょう。

# 2

## 番組やアプリは、お子さまの年齢・発達に合った質の良いものを選びましょう

小さな子どもは、遊びや、まわりの人とのやりとりを通して、見聞きしたことをまねしたり、出来事を意味づけたりして、生活に必要なことを学んでいきます。外で遊ぶこと、親子で買い物をすること、おもちゃで遊ぶこと、絵本を読むことなどの実体験と同じように、映像やアプリを通じた経験も、お子さまの行動や、世界についての理解、想像力に影響します。おうちの方が、お子さまの年齢・発達に合った、良質な内容の番組やアプリを選んであげましょう。

# 3

## 将来、お子さまが、さまざまなデジタルメディアによって世界を広げられるように、幼いうちから、家族でメディアの使い方を考えて活用する習慣をつけましょう

お子さまが安全に、主体的にデジタルメディアを活用し、創造性を発揮できるようになるように、メディアを使い始めるころから、上手に関わる方法を少しずつ学ぶことが重要です。まずは、家族やお子さまに関わる方々が、お子さまの年齢・発達に合った番組やアプリを選び、その使い方を考えて、お子さまが使い方を守りながら楽しめるようにサポートしましょう。お子さまの成長・発達に応じて、新しいデジタルメディアや、番組・アプリを使うときは、お子さまと一緒にルールを見直したり、新しいメディアの機能を確認したりして、お子さまがそのメディアでどんなことができるかを考えてみましょう。親子で「メディアについて考える経験」を通して、お子さまは、デジタルメディアの仕組みや活用のしかたを学び、世界や可能性を広げる力を伸ばしていくことができます。


## メディアと上手につきあうためのヒント


「メディアと上手につきあうために 考えるヒントがいっぱい！Q&A」より  
調査でも取り上げたテーマに関する内容を再編集し、お届けします。


### 幼児期の子どもの1日の視聴時間の考えかた

子どもの生活での他の活動時間とのバランスを考えて、1日に、最長でも1時間～2時間未満が目安と考えています。また、外遊びや、家族や友達との遊び、絵本を読むなどのリアルな体験と、メディアを通じた体験とがバランスよく配されていることが大切です。1回ごとの視聴は、30分程度までにして、目を休憩させましょう。2歳までの子どもは、眼の発達への影響に配慮し、視聴時間はより短めになるように心がけましょう。

### テレビやデジタルメディア(タブレット・スマートフォンなど)を使うときに気をつけること

 **眼のために** 明るい場所で、テレビは約2m、タブレット等のデジタルメディアは30cm以上、画面から離れて見ましょう。画面の反射を防ぎましょう。デジタルメディアは、揺れる場所では見せないようにしましょう。デジタルメディアを見る時に、画面からの距離が近かったり、寝転がって見たりすると、片方の目だけで見てしまうことがあります。見るときの姿勢に気を付けましょう。

 **耳のために** 子どもがイヤホンやヘッドホンを使う場合は、音量に気を付けましょう。聴覚保護のため、大音量で視聴しないようにと、WHO(世界保健機関)も注意喚起しています。

 **安全のために** 子どもが不適切なサイトや有料アプリ、課金アプリ等にアクセスしないように、子どもが使うデジタルメディアには、インターネットへのアクセスや、アプリのダウンロードを制限できるフィルタリングサービスを導入しましょう。「子どもがいつ、どのような内容のものを、どのように見たり使ったりしているか」を確認できるように、常に家族の目が行き届くところで使う約束にしましょう。

### 幼児期の子どもが見る番組やアプリの選びかたのヒント

- ① 子どもの発達にふさわしいストーリーや映像の動き、わかりやすいことば、効果的な音や音楽で作られた上質なお話の番組やアプリは、子どもの物語の理解や、想像の世界を豊かにします。
- ② 物のかたちや数量、ことば、論理的な思考などに、楽しみながら、親しむことができる教育番組やアプリを通して、子どもの考える力を伸ばすことができるでしょう。
- ③ 動物や昆虫、人体や植物、宇宙や地球など、自然や科学に関する番組やアプリは、子どもの知識や興味、知的好奇心を広げることができるでしょう。
- ④ 行ったことのない国や地域のこと、さまざまな文化の人々のくらしを伝える番組やアプリは、社会の多様性と共通性に子どもの目を向けさせ、世界に対する視野を広げる助けになるでしょう。

#### ベネッセ教育総合研究所 親と子のメディア研究会 委員の先生方

汐見 穂幸 先生 東京大学名誉教授 白梅学園大学名誉教授  
榎原 洋一 先生 小児科医 お茶の水女子大学名誉教授 チャイルド・リサーチ・ネット所長  
菅原 ますみ 先生 白百合女子大学教授 お茶の水女子大学名誉教授  
沢井 佳子 先生 チャイルド・ラボ所長  
佐藤 朝美 先生 愛知淑徳大学教授  
河村 智洋 先生 チャイルド・リサーチ・ネット外部研究員



眼科領域協力 国立成育医療研究センター 小児外科系専門診療部 眼科 仁科 幸子 先生



## 調査企画・分析メンバー

高岡純子(ベネッセ教育総合研究所 学び・生活研究室 室長/主席研究員)  
持田聖子(ベネッセ教育総合研究所 学び・生活研究室 主任研究員)

協力 菅原ますみ(白百合女子大学教授・お茶の水女子大学名誉教授)

ベネッセ教育総合研究所のウェブサイトでは、さまざまな調査研究の成果や、現在の教育を取り巻く課題などの紹介・解説、研究員による提言などを公開しています。  
乳幼児の親子関係、幼稚園・保育所や小学校教育に関する最新の情報も掲載しています。  
ぜひご覧ください。

### 調査報告書などのデータ(図や表)も 「サイト内検索」から検索可能



ベネッセ教育総合研究所

検索

<https://berd.benesse.jp/>



### 乳幼児とメディアのあり方を考える 「小さな子どもとメディア」



小さな子どもとメディア

検索

<https://berd.benesse.jp/jisedaikin/media/>



## 幼児期から小学校低学年の親子のメディア活用調査 速報版

発行日:2021年10月31日

発行人:谷山和成

編集人:高岡純子

発行所:(株)ベネッセコーポレーション ベネッセ教育総合研究所

〒206-8686 東京都多摩市落合1-34

編集協力:神田有希子