

大和市教育委員会 11月定例会

日 時 令和6年11月15日

午前10時00分

場 所 教育委員会室

1 開 会

2 会議時間の決定

3 会議録署名委員の決定

4 教育長の報告

5 議 事

日程第1（議案第30号） 令和6年度大和市教育費補正予算案について

6 そ の 他

7 閉 会

（１）前月定例会以降の動き

1. 大和市交通安全対策協議会役員会	10/25（金）	保健福祉センター
2. 柳橋コミセン祭り	10/27（日）	コミュニティセンター柳橋会館
3. 南林間文化祭	10/27（日）	南林間駅西口
4. 第 1 回引地台中学校分教室説明会	10/27（日）	文化創造拠点シリウス
5. 第 2 回引地台中学校分教室説明会	10/29（火）	文化創造拠点シリウス
6. 大和市 P T A 連絡協議会バレーボール大会	11/ 2（土）	大和スポーツセンター
7. やまと芸術祭一般公募展表彰式	11/ 3（日）	文化創造拠点シリウス
8. 神奈川県市町村教育長会連合会第 2 回幹事会・総会	11/ 5（火）	生涯学習センター
9. 大和市小中学校教育研究会共催教育講演会	11/ 6（水）	文化創造拠点シリウス
10. 神奈川県市町村教育委員会連合会研修会	11/ 8（金）	綾瀬市オーエンス文化会館
11. やまと産業フェア オープニングセレモニー	11/ 9（土）	やまと公園
12. ふれあい広場	11/ 9（土）	大野原小学校
13. 大和市秋季吟詠大会式典	11/ 9（土）	文化創造拠点シリウス
14. 大和菊花展視察	11/ 9（土）	大和市グリーンアップセンター
15. 大和市トップスポーツ観戦デー	11/ 9（土）	大和スポーツセンター
16. 大和茶道会「秋の茶の湯の会」	11/10（日）	慈緑庵
17. ふれあい広場	11/10（日）	いちょう団地 2 号公園
18. ふれあい広場	11/10（日）	大和小学校
19. 戦争体験を聞く会 ヒロシマ平和学習発表会	11/10（日）	渋谷学習センター

（２）令和 6 年 12 月 市議会 第 4 回定例会日程

- ・ 本会議 初 日 11/26（火） 一般質問 12/13（金）・16（月）・17（火）
最終日 12/20（金）
- ・ 委員会 文教市民経済常任委員会 11/29（金） 厚生常任委員会 12/2（月）

(3) 次月定例会までの予定

1. 大和市立福田小学校創立50周年記念式典	11/16(土)	福田小学校
2. 防災フェスタ2024 with 消防体験フェスティバル	11/16(土)	引地台公園
3. 大和市立引地台中学校分教室「収穫祭」	11/16(土)	引地台中学校分教室
4. 大和市子ども読書フェスティバル表彰式	11/16(土)	文化創造拠点シリウス
5. 大和市少年柔道大会	11/17(日)	大和スポーツセンター
6. ふれあい広場	11/17(日)	桜丘小学校
7. 鶴間会館コミセンまつり	11/17(日)	コミュニティセンター鶴間会館
8. 人格的資質向上研修講座	11/20(水)	深見小学校
9. 黒岩知事との“対話の広場”地域版(県央会場)	11/21(木)	相模女子大学グリーンホール
10. 大和市立林間小学校研究発表大会	11/22(金)	林間小学校
11. 大和市青少年健全育成大会	11/23(土)	保健福祉センター
12. ふれあい広場	11/24(日)	南林間小学校
13. 箏・三絃・尺八演奏会	11/24(日)	文化創造拠点シリウス
14. ふれあい広場	11/24(日)	桜丘学習センター・富士見橋公園
15. 「やまと子ども絵画大賞」表彰式	11/24(日)	文化創造拠点シリウス
16. 公立中学校と保護司との連絡協議会	11/28(木)	市民交流拠点ポラリス
17. 大和市立中央林間小学校研究発表大会	11/29(金)	中央林間小学校
18. いけばな諸流展	11/30(土)	文化創造拠点シリウス
19. A c r o R o s aチャリティリサイタル	11/30(土)	M u s i c a H i d r a n t e
20. 大和スポーツ協会納会	12/ 6(金)	北京飯店
21. 南林間活性化会議 みんなで文化祭	12/ 7(土)	コミュニティセンター南林間会館
22. 大和市PTA連絡協議会講演会	12/14(土)	渋谷学習センター
23. 2024冬のコンサート	12/22(日)	文化創造拠点シリウス

議案第 30 号

令和 6 年度大和市教育費補正予算案について

令和 6 年度大和市教育費補正予算案に関する地方教育行政の組織及び運営に関する法律（昭和 31 年法律第 162 号）第 29 条の規定に基づく意見の申し出について、審議願いたく提案する。

令和 6 年 11 月 15 日提出

大和市教育委員会

教育長 藤 井 明

令和6年度教育費11月補正予算(案)

歳出

(単位:千円)

款 項 目 (事業名)	当初予算額	補正前予算額	補正額	補正後予算額	備 考
10-5 保健体育費	1,889,547	1,889,547	20,056	1,909,603	
2 学校給食管理費	1,420,906	1,420,906	20,056	1,440,962	
2 学校給食管理運営事業	149,880	149,880	20,056	169,936	市立小中学校における学校給食について、食材料費の高騰分に対する補助金を増額するものです。

繰越明許費補正

(単位:千円)

款 項 (事業名)	金 額
10-2 小学校費	
小学校防音設備整備事業	18,949

令和6年度 全国学力・学習状況調査 大和市立小中学校 結果

大和市教育委員会

令和6年4月18日（木）に大和市の小学校6年生、中学校3年生を対象に実施された、全国学力・学習状況調査の調査結果の概要をお知らせします。

【本市の結果概要】

- 本市の公立小・中学校の全科目の平均正答率は全国平均値と同程度（±10%以内※1）であった。
- 小学校国語では、全国の傾向と同様に、事実と感想、意見との区別が明確でないなど、自分の考えを伝えるための書き表し方の工夫に課題が見られた。
- 小学校算数では、立方体の体積や単位量あたりの大きさ（速さなど）について、深い理解を伴う知識の習得やその活用（立式したり理由を記述したりすること）に課題が見られた。
- 中学校国語では、自分の考えを記述する際に、必要な情報を取り出して要約することや、話合いの話題や展開を捉えながら、他者の発言と結び付けて表現することに課題が見られた。
- 中学校数学では、全国の傾向と同様に、複数の集団データの分布の傾向を比較して捉え、判断の理由を数学的な表現を用いて説明することに課題が見られた。

【小学校】

	国語（全14問）		算数（全16問）	
	正答数	正答率	正答数	正答率
大和市	9.2	65%	9.7	61%
神奈川県	9.4	67%	10.2	64%
全国	9.5	67.7%	10.1	63.4%
県域※2	8.8	63%	9.6	61%

【中学校】

	国語（全15問）		数学（全16問）	
	正答数	正答率	正答数	正答率
大和市	8.6	57%	8.5	53%
神奈川県	8.8	59%	8.7	54%
全国	8.7	58.1%	8.4	52.5%
県域	8.7	58%	8.5	53%

※1 文部科学省国立教育政策研究所「報告書」、及び神奈川県教育委員会HPによる基準です。

※2 県域とは、神奈川県全市町村のうち、政令指定都市以外の市町村です。

★文部科学省送付の、神奈川県及び市町村の結果（正答率）については、小数点以下の数字は表示していません。

「国立教育政策研究所 教育課程研究センター」全国学力・学習状況調査専用ページ
<https://www.nier.go.jp/kaihatsu/zenkokugakuryoku.html>

【小学校】

◆国語に関する調査結果の分析

平均正答率 65%

よく取り組めていた内容

- 情報と情報との関連付け、語句と語句の関係の表し方を理解し使う
【情報の扱い方に関する事項】
- 目的や意図に応じて材料を分類、関連付けし、伝えたいことを明確にする
【書くこと】
- 人物像を具体的に想像することができる
【読むこと】

課題が見られた内容

- 文中における主語と述語との関係を捉えることができる
【言語の特徴や使い方に関する事項】
- 資料を活用し、自分の考えが伝わるよう表現の工夫をすることができる
【話すこと・聞くこと】
- 漢字を文の中で正しく使うことができる
【言語の特徴や使い方に関する事項】

学習改善のポイント

伝えたいことを相手に正確に伝えるためには、主語と述語との関係を捉えることや何を伝えたいのか、目的や相手を意識することが大切です。

☆伝えたい相手や目的をしっかりと把握し、日常的に主語が何かを意識して文書を読んだり書いたりしましょう。

☆自分が何を伝えたいのか、誰に伝えたいのかを明確にして、より詳しく伝えるにはどのような伝え方や資料が適しているかを意識して、表現の仕方を考えましょう。

【小学校】

◆算数に関する調査結果の分析

平均正答率 61%

よく取り組めていた内容

○数量の関係を、□を用いた式に表す

【知識・技能】

○速さ、道のり、時間の関係についての考察

【思考・判断・表現】

課題が見られた内容

●除数が小数である場合の除法の計算や除数と商の関係についての理解 【知識・技能】

●角柱の底面や側面に着目した面の数の決定についての説明 【思考・判断・表現】

●速さの意味についての理解 【知識・技能】

学習改善のポイント

～数学的な見方・考え方を働かせながら、資質・能力の育成を目指す～

算数科の学習では以下のような学習活動に積極的に取り組みましょう。

☆日常生活と関連させた課題設定や学習したことを生活場面で活用する活動

☆問題解決の喜びを感得し、学ぶ意義や楽しさを実感できる体験的な活動

☆計算の意味や工夫を考え、自分なりに使いこなすことができるようになる学習活動

☆言葉や数、式、図、表、グラフなどを用いて、「なぜそうなるのか」等、自分の考えを筋道立てて説明したり論理的に考えたりする活動

☆数量や図形、数量の関係を考察し見いだした事実を、「どのような場面でもあてはまるか」等、確認したり説明したりする活動

☆論理的に考えを進めて、判断や考えの正しさを説明する等の活動

☆図形を構成する要素やそれらの関係を捉える学習活動

【中学校】

◆国語に関する調査結果の分析

平均正答率 57%

よく取り組めていた内容

○短歌に用いられている表現の技法について理解していること

【言葉の特徴や使い方に関する事項】

○行書の特徴を踏まえた書き方について理解していること

【我が国の言語文化に関する事項】

課題が見られた内容

●話し合いの話題や展開を捉えながら、他者の発言と結び付けて自分の考えをまとめること

【話すこと・書くこと】

●本文の内容を理解するために、必要な情報に着目して要約すること

【読むこと】

学習改善のポイント

「自分の考えをまとめる」、「文章を要約する」ためには、情報を「精査する」、「自分の言葉に置き換える」といった学習活動を継続的に行うことが必要です。

☆自分の考えをまとめ、相手に明確に伝えるためには、類語辞典などを活用し、文章中の語彙を「自分の言葉に置き換える」活動が有効です。自分の考えを的確に表現できる語彙の数を増やし、実際に文章や会話で利用する習慣を付けましょう。

☆要約するためには、伝える相手や目的を意識し、必要な情報に着目して、文章の要旨を捉えましょう。文章を短くまとめる練習としては、あらかじめ要約文の字数を設定し、強調表現や事例を省略して記述する練習を行うことも有効です。

【中学校】

◆数学に関する調査結果の分析

平均正答率 53%

よく取り組めていた内容

○問題場面における考察の対象を的確に捉え、正の数と負の数の加法の計算ができること

【知識・技能】

○複数の集団のデータの分布から、四分位範囲を比較すること

【知識・技能】

課題が見られた内容

●事象を数学的に解釈し、問題解決の方法を数学的に説明すること 【思考・判断・表現】

●図形の性質を考察する場面において筋道を立てて考え、証明すること 【知識・技能】

学習改善のポイント

事象の中にある関数関係を見だし、数学的に表現・処理して問題を解決し、得られた結果の意味を考察することが大切です。

☆事象を捉え考察し表現する際には、何を明らかにしようとするかという目的意識をもち、目的に応じて表、式、グラフを適切に選択し的確に表現する活動に取り組みましょう。

図形の性質を考察する場面では、予想した事柄が成り立つことを論理的に考察し表現することや、問題解決の過程や結果を振り返って新たな性質を見いだすことが大切です。

☆証明に用いた根拠、結論を整理する活動や、証明を読むことを通じて証明の根拠の用い方を明らかにしつつ自分なりに工夫して証明する活動に取り組みましょう。

◆質問調査の分析（小学校）

肯定的であった回答

課題が見られた回答

学 校 関 係

- 国語や算数、英語の学習は大切であり、将来社会に出て役に立つと思っていること
- 学習でＩＣＴ機器を使うのは勉強の役に立つと思うこと
- 先生は自分のよいところを認めてくれていると思っていること
- 友達や周りの人の考えを大切に、互いに協力しながら問題の解決に取り組んでいること
- いじめはどんな理由があってもいけないと思っていること

- 国語、算数の学習への意欲
- 算数の問題が解けたとき、別の解き方を考えること
- 学習した内容について、分かった点や分からなかった点を見直して、次の学習につなげること
- 時間内での回答（国語・算数）
- 困りごとや不安がある時に、先生や学校にいる大人にいつでも相談できること

そ の 他

- 朝食を毎日食べること
- 普段の生活の中で、幸せな気持ちになること
- 人の役に立ちたい人になりたいと思うこと
- 人が困っている時は、進んで助けていること

- 新聞を読むこと
- 地域とのかかわり、興味関心・行事への参加
- 平日にゲーム、携帯電話やスマートフォンで動画を見る時間が長いこと

- * いじめは許されないという意識が高いため、今後も人権意識をより高められるよう、相手の立場を考えた意見交換や対話を行うことが大切です。
- * 学習したことを活用したり、自分で考えたりして取り組むことに関する質問に課題が見られます。
- * 自分で課題を設定するなどの主体的な活動を進めるとともに、対話を通して自分の考えを深めたり表現したりする機会を増やしていけるよう取り組んでいく必要があります。また新たな課題でも、これまでに学習した内容を活用できるかを考えながら学習に取り組むことも大切です。

◆質問調査の分析（中学校）

肯定的であった回答

課題が見られた回答

学 校 関 係

- 先生は自分のよいところを認めてくれていると思っていること
- 学校に行くのは楽しいと思っていること
- 先生は、授業やテストで間違えたところや、理解していないところについて、分かるまで教えてくれていると思っていること
- 1、2年生のときに受けた授業では、スピーチやプレゼンテーションなど、まとまった内容を英語で発表する活動が行われていたと思っていること

- 総合的な学習の時間では、自分で課題を立てて情報を集め整理して、調べたことを発表するなどの学習活動に取り組むこと
- 数学の授業で学習したことは、将来、社会に出た時に役に立つと思うこと
- 理科の勉強が好きだと思うこと

そ の 他

- 毎日、同じくらいの時刻に寝ること
- 普段の生活の中で、幸せな気持ちになること
- 携帯電話・スマートフォンやコンピュータの使い方について、家の人と約束したことを守っていること

- 将来の夢や目標を持っていること
- 人が困っているときは、進んで助けること
- 地域や社会をよくするために何かしてみたいと思うこと

- * 普段の生活の中で幸せな気持ちになることや学校に行くのが楽しいと思っている割合が全国より高く、今後もこの気持ちを持ち続けることが大切です。
- * 就寝時間が規則正しいことや携帯電話の使い方の約束を守れている割合が全国より高く、今後も継続していくことが健康的な生活を守る上で大切です。
- * 人が困っているときに進んで助けることや、地域や社会をよくするために何かしてみたいと思うことの割合を高めるためには、周りに目を向けて思いやりの気持ちを持つことや、地域・社会全体を自分ごととして考えていくことが必要です。
- * 数学や理科の学習では日常生活に関連した課題を取り上げ、それを解決する中から学校で学習していることがどのように役に立つのか実感できる活動をしていくことが大切です。

令和6年度大和市 児童生徒ネット利用における実態調査結果

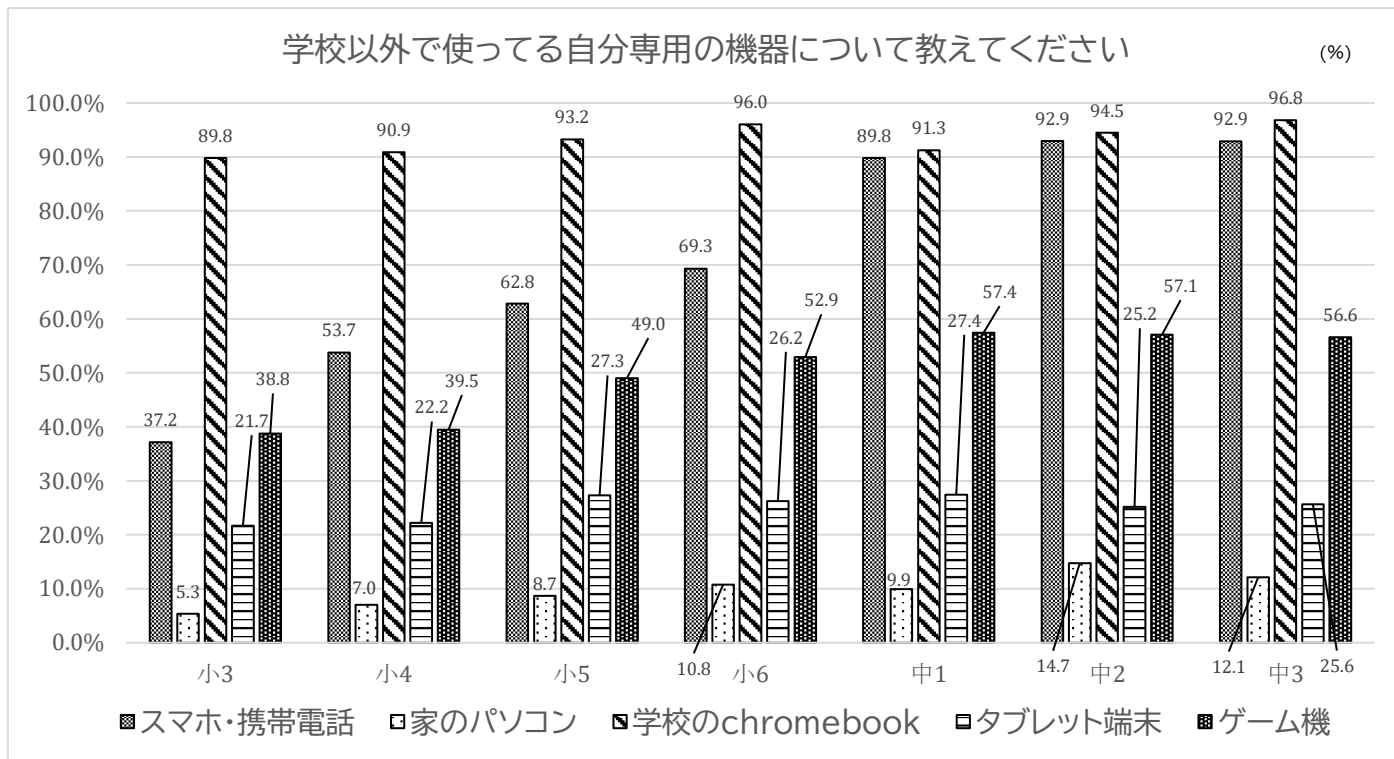
対象：児童生徒 2593名

小学校	1年生	—
	2年生	—
	3年生	374
	4年生	428
	5年生	414
	6年生	427
中学校	1年生	343
	2年生	326
	3年生	281

※小学校3～6年、中学校1～3年の
市内全校各学年1クラス抽出

大和市教育研究所

(1)学校以外で使っている自分専用の機器について教えてください



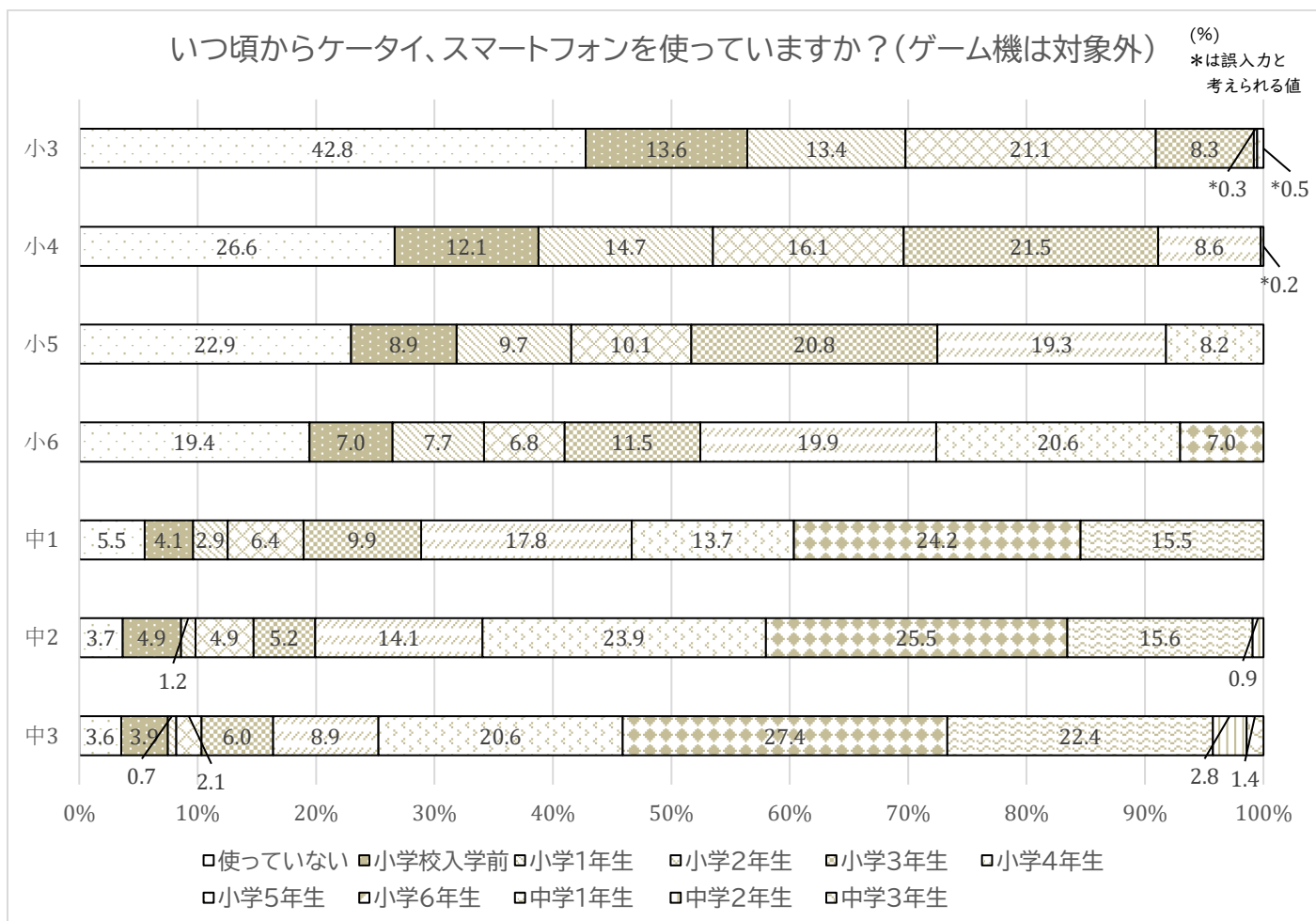
【令和6年度】

【令和5年度】

自分専用	スマホ・携帯電話	家のパソコン	学校のchromebook	タブレット端末	ゲーム機	スマホ	ゲーム機
小3	37.2%	5.3%	89.8%	21.7%	38.8%	27.2	36.2
小4	53.7%	7.0%	90.9%	22.2%	39.5%	37.3	41.2
小5	62.8%	8.7%	93.2%	27.3%	49.0%	52.3	45.3
小6	69.3%	10.8%	96.0%	26.2%	52.9%	59.3	53.1
中1	89.8%	9.9%	91.3%	27.4%	57.4%	87.3	58.5
中2	92.9%	14.7%	94.5%	25.2%	57.1%	87.7	59.0
中3	92.9%	12.1%	96.8%	25.6%	56.6%	90.3	53.7

○今年度は、スマートフォンと携帯電話を一緒の項目にしたため、昨年度に比べて数字が増えているが学年ごとの傾向は昨年度と変わらない。小学校4年生の段階で50%を超え、中学生は90%程度に伸びている。特に小学校6年生から中学校1年生の所有率の差が大きく、多くの家庭で中学生になるタイミングで自分専用のスマートフォンを買い与えていると推察できる。次に自分専用の端末の所有率が学年ごとに上がっていくのはゲーム機であり、小学校6年生で50%を超えるが、中学校3年間での変化はほとんどない。

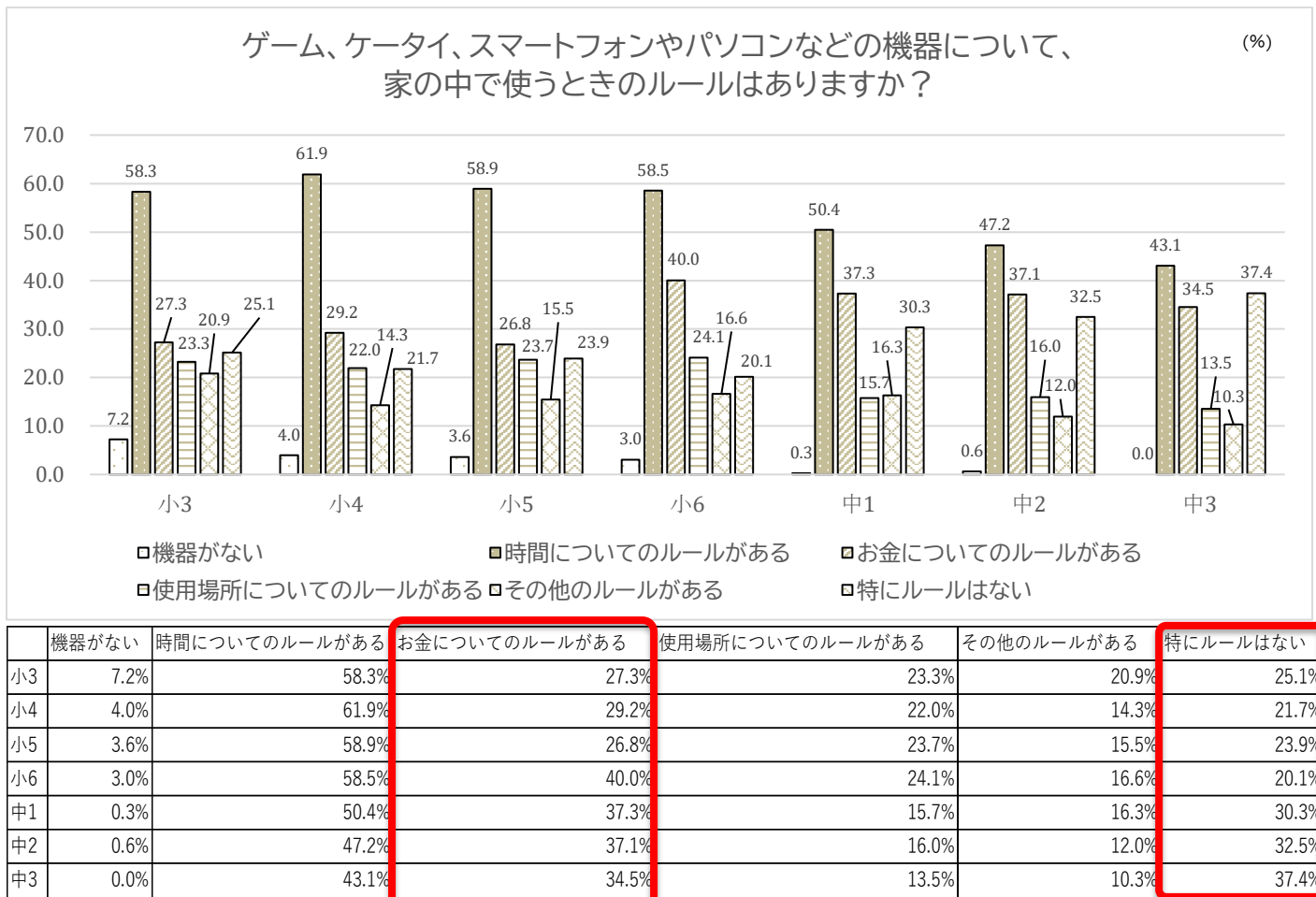
(2)いつ頃から、ケータイ、スマホを使っていますか



	使っていない	小学校入学前	小学1年生	小学2年生	小学3年生	小学4年生	小学5年生	小学6年生	中学1年生	中学2年生	中学3年生
小3	42.8%	13.6%	13.4%	21.1%	8.3%	0.3%	0.5%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
小4	26.6%	12.1%	14.7%	16.1%	21.5%	8.6%	0.0%	0.2%	0.0%	0.0%	0.0%
小5	22.9%	8.9%	9.7%	10.1%	20.8%	19.3%	8.2%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
小6	19.4%	7.0%	7.7%	6.8%	11.5%	19.9%	20.6%	7.0%	0.0%	0.0%	0.0%
中1	5.5%	4.1%	2.9%	6.4%	9.9%	17.8%	13.7%	24.2%	15.5%	0.0%	0.0%
中2	3.7%	4.9%	1.2%	4.9%	5.2%	14.1%	23.9%	25.5%	15.6%	0.9%	0.0%
中3	3.6%	3.9%	0.7%	2.1%	6.0%	8.9%	20.6%	27.4%	22.4%	2.8%	1.4%

○使っていないという層は学年が上がるごとに少なくなっているが、使い始めがいつからかという項目を小学校2年生までに絞ってみると学年が低いほど割合が大きくなっており、使い始めが早くなっていく傾向が見れる。使い始めの時期の低年齢化が進んでいると言える。

(3)ゲーム、ケータイ、スマホやパソコンなどの機器について、家の中で使うときのルールはありますか



○機器を使うにあたって「使用時間のルールがある」「使う場所についてのルールがある」については、徐々に減少していく傾向が見られた。それに伴い、「特にルールはない」については、徐々に増加していく傾向が見られた。しかし、「お金についてのルールがある」のみ小学校6年生をピークに増加しており、児童生徒の成長にともない、情報機器の使途の幅が広がっていく中で、家庭での課題と捉えている家庭が増えていると見られる。

(4)インターネットで使ったことや見たことがあるサービスを教えてください

	特になし	LINE	YouTube	X ※Twitter	Instagram	Tik Tok (ティックトック)	ニコニコ動画	メルカリ	Minecraft (マイクラフト)
小3	7.0%	43.6%	80.2%	10.7%	13.4%	24.9%	5.1%	13.1%	58.0%
小4	7.0%	49.5%	78.5%	9.6%	10.7%	27.3%	4.2%	11.9%	52.3%
小5	3.1%	60.9%	87.2%	12.8%	12.3%	31.9%	7.5%	11.1%	58.2%
小6	3.3%	74.9%	90.2%	21.5%	21.8%	42.9%	16.9%	12.9%	62.1%
中1	1.5%	91.5%	93.9%	35.0%	37.6%	50.1%	21.3%	21.9%	62.7%
中2	0.0%	95.4%	96.3%	43.6%	55.8%	60.4%	23.6%	23.0%	60.4%
中3	0.7%	97.2%	96.4%	51.2%	66.5%	60.1%	25.3%	26.3%	56.2%

	Splatoon (スプラトゥーン)	モンスター	パズドラ	荒野行動	Fortnite (フォートナイト)	あつまれ どうぶつの森	生成AI ※chat GPT等	その他
小3	42.2%	11.2%	15.0%	5.3%	25.1%	51.9%	3.7%	52.9%
小4	37.4%	9.1%	9.6%	5.6%	24.5%	49.1%	4.2%	40.0%
小5	43.5%	10.1%	11.1%	9.7%	31.9%	53.4%	5.8%	46.9%
小6	49.9%	11.9%	8.0%	8.2%	40.3%	55.5%	10.1%	48.0%
中1	56.8%	23.3%	15.7%	20.4%	49.9%	55.4%	11.7%	39.7%
中2	48.2%	23.9%	15.6%	18.7%	45.7%	52.8%	14.4%	28.5%
中3	51.0%	26.7%	16.0%	18.9%	44.8%	52.0%	19.2%	29.5%

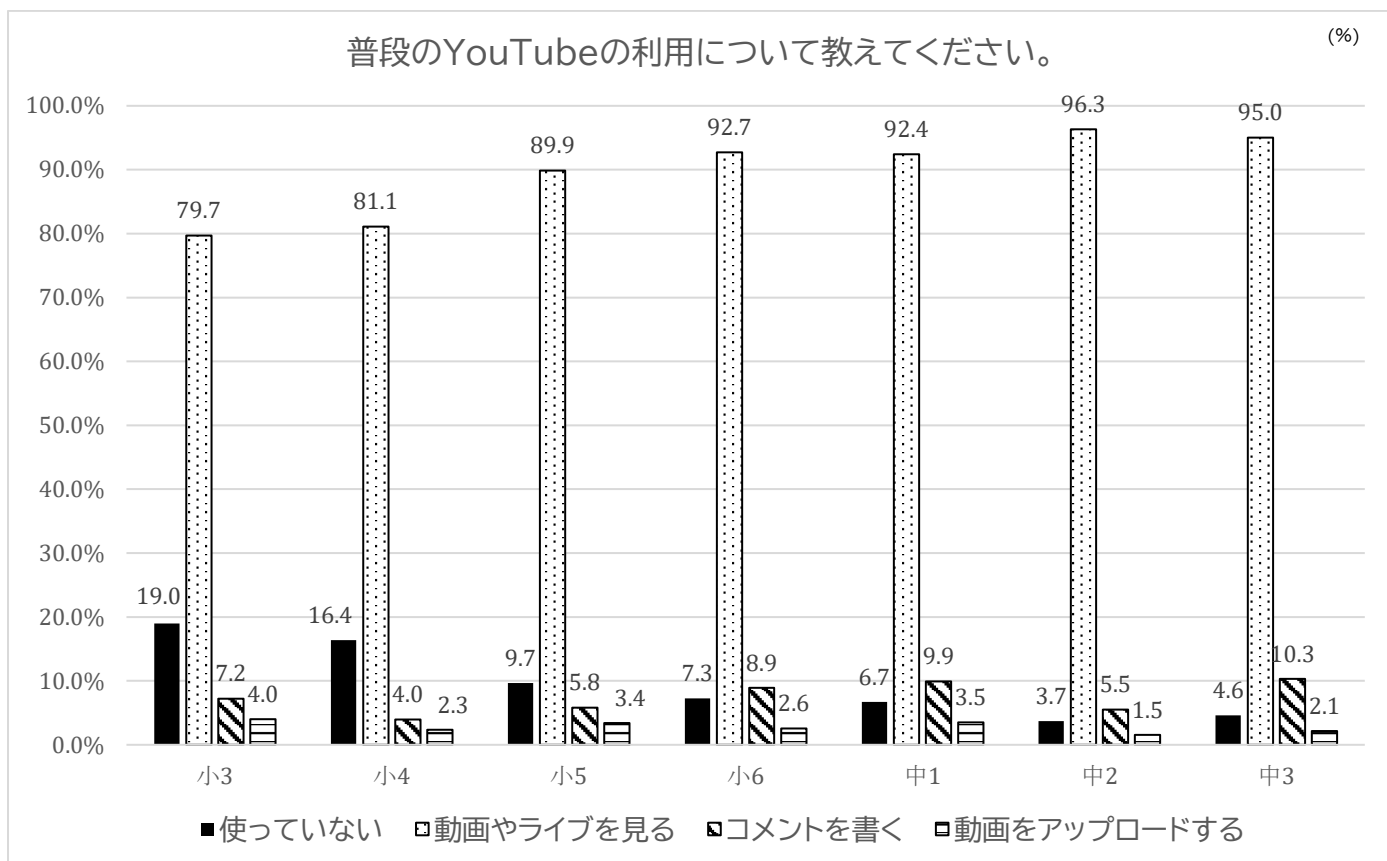
OLINE を「使っている」と回答した子どもの割合が小学6年生から中学1年生で大きく増加しており、小学校を卒業して中学校へ上がる段階でほとんどの生徒が LINE を使い始めることが分かる。ただし小学校4年生で約半数、小学校5年生ですでに6割が利用しており、多くの児童が連絡のやり取りを行っていることが分かる。

(5)これ以外で使ったことがあるアプリがあれば記入してください。



【参考】プロセカ…リズムゲーム プロスタ…アクションゲーム bereal…SNS アプリ
 ibispaint…お絵描きアプリ イーフト…サッカーゲーム apex…シューティング
 roblox…オンラインゲーム(メタバース) 原神…オープンワールドアクションゲーム

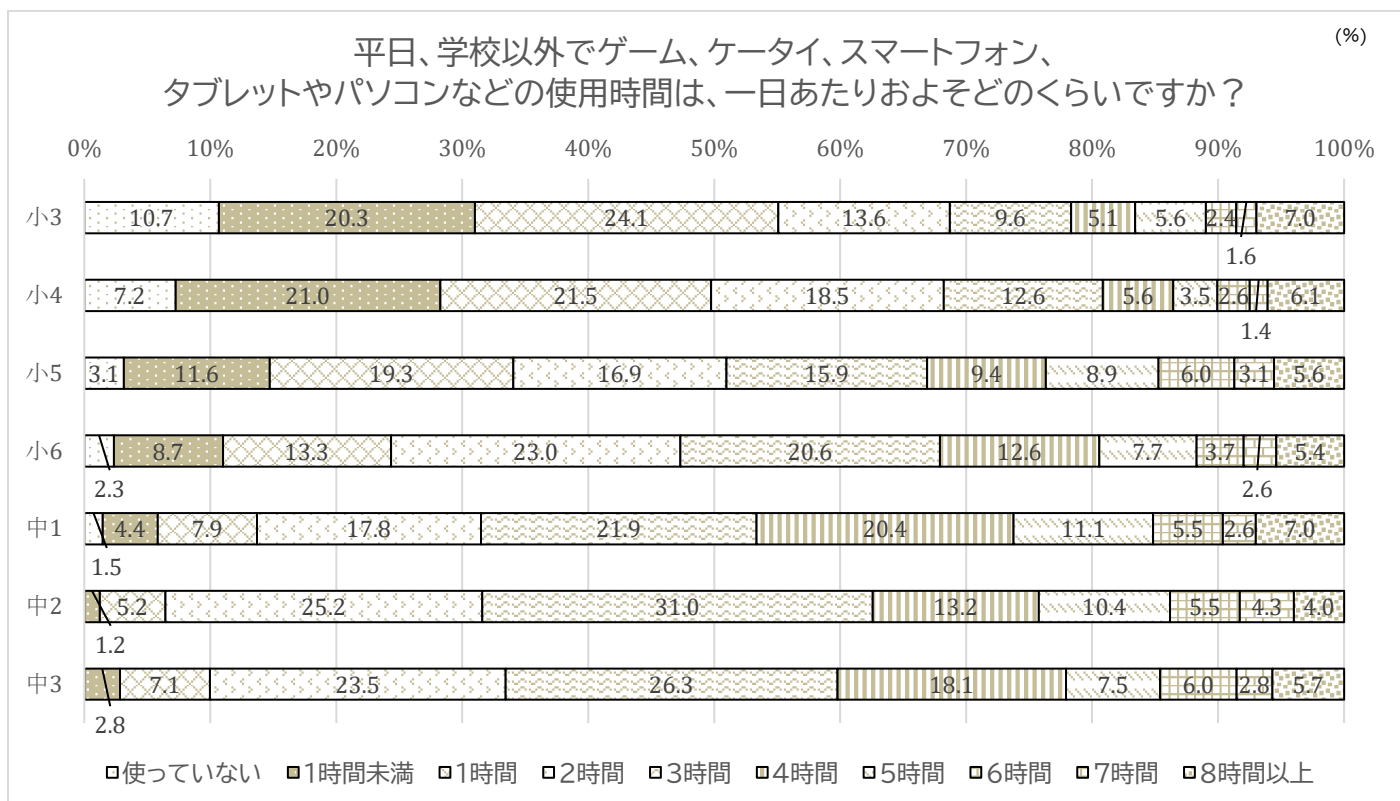
(6) 普段の YouTube の利用について教えてください



	使っていない	動画やライブを見る	コメントを書く	動画をアップロードする
小3	19.0%	79.7%	7.2%	4.0%
小4	16.4%	81.1%	4.0%	2.3%
小5	9.7%	89.9%	5.8%	3.4%
小6	7.3%	92.7%	8.9%	2.6%
中1	6.7%	92.4%	9.9%	3.5%
中2	3.7%	96.3%	5.5%	1.5%
中3	4.6%	95.0%	10.3%	2.1%

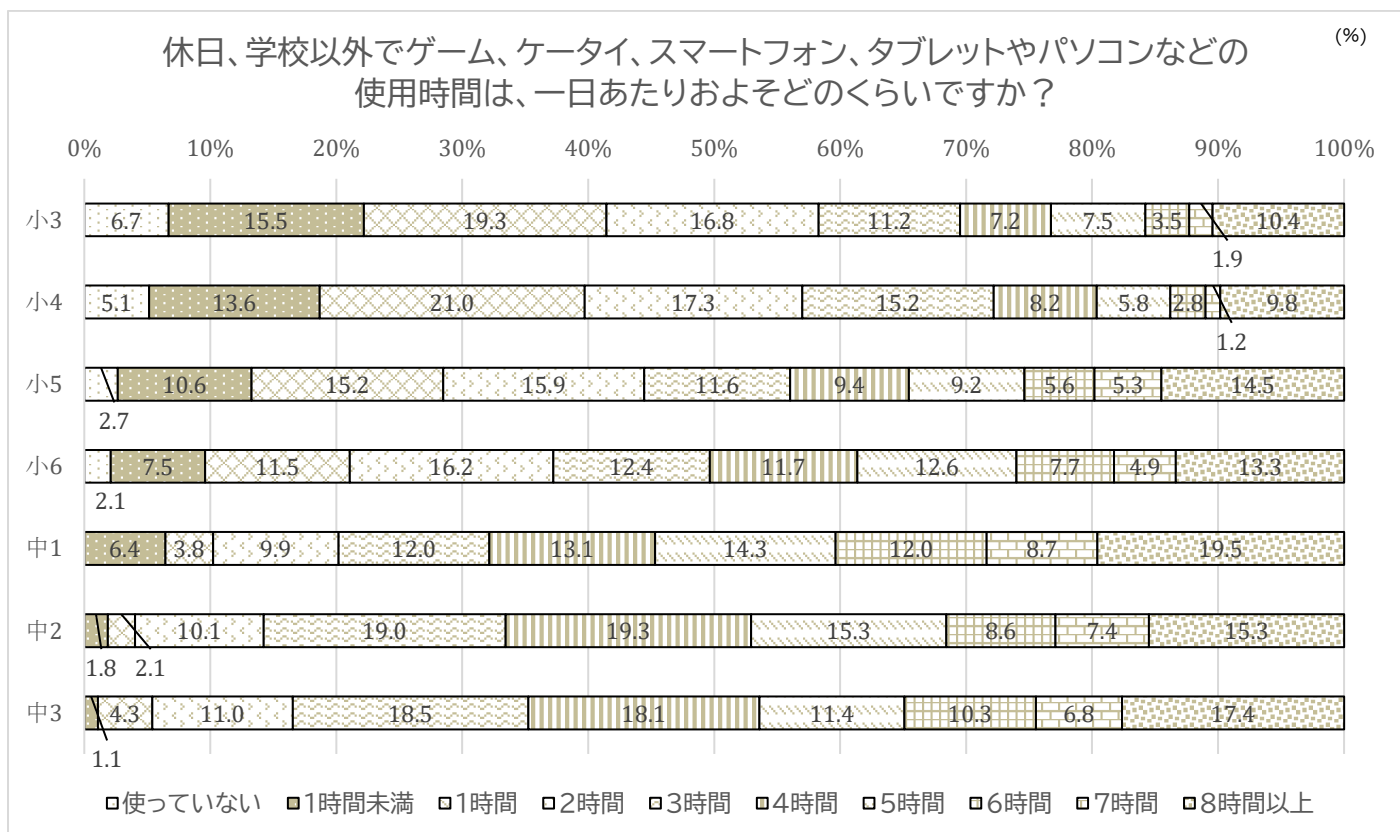
○小学校3年生の段階ですでに8割の児童が日常から YouTube の動画やライブの視聴をしていることが分かる。また、コメントを書くという生徒が中学生では1割程度みられ、クラスに数人はコメントをしているということが分かる。

(7)平日、学校以外でゲーム、ケータイ、スマホやタブレットなどを使用する時間は、一日あたりどのくらいですか



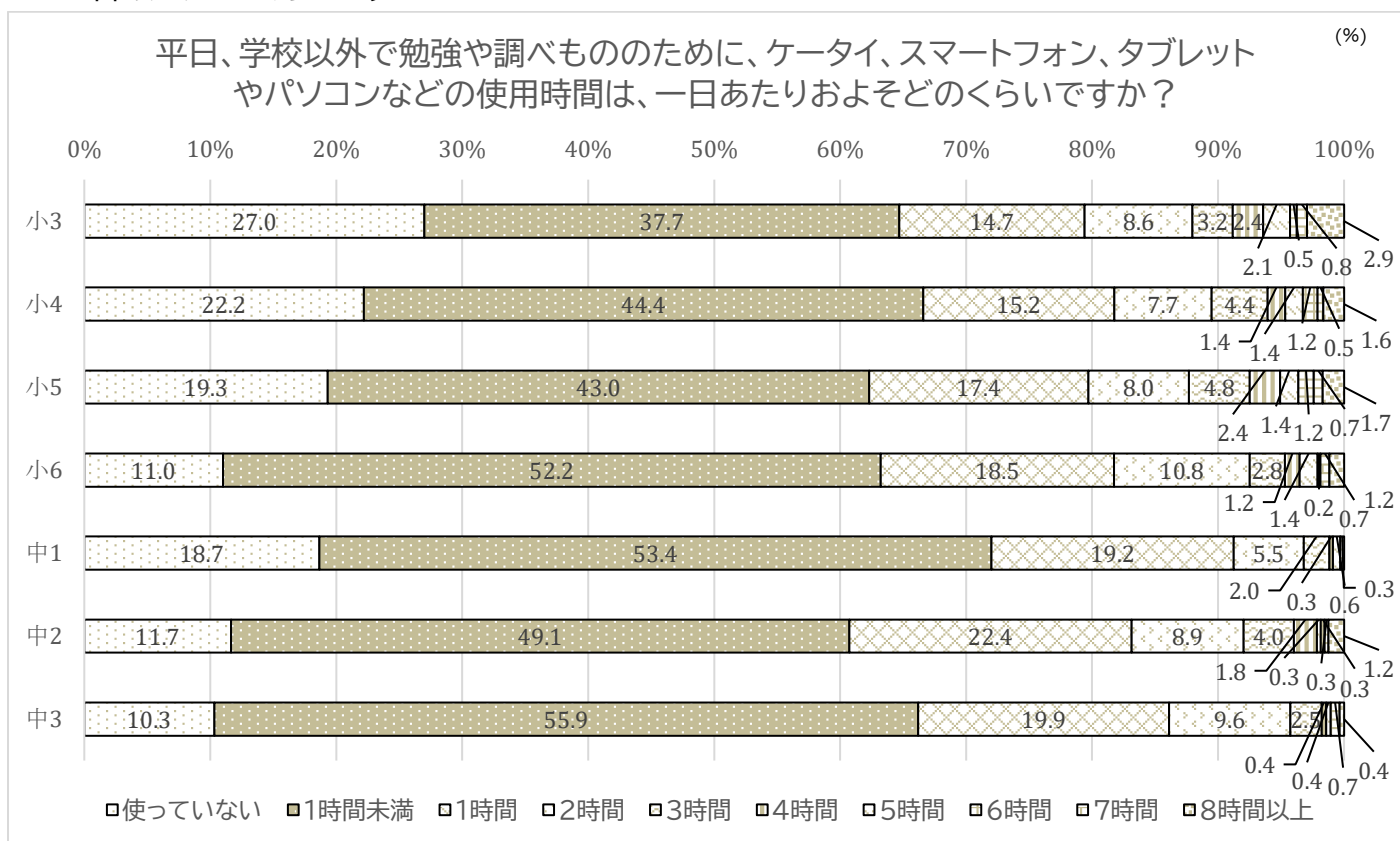
	使っていない	1時間未満	1時間	2時間	3時間	4時間	5時間	6時間	7時間	8時間以上
小3	10.7%	20.3%	24.1%	13.6%	9.6%	5.1%	5.6%	2.4%	1.6%	7.0%
小4	7.2%	21.0%	21.5%	18.5%	12.6%	5.6%	3.5%	2.6%	1.4%	6.1%
小5	3.1%	11.6%	19.3%	16.9%	15.9%	9.4%	8.9%	6.0%	3.1%	5.6%
小6	2.3%	8.7%	13.3%	23.0%	20.6%	12.6%	7.7%	3.7%	2.6%	5.4%
中1	1.5%	4.4%	7.9%	17.8%	21.9%	20.4%	11.1%	5.5%	2.6%	7.0%
中2	0.0%	1.2%	5.2%	25.2%	31.0%	13.2%	10.4%	5.5%	4.3%	4.0%
中3	0.0%	2.8%	7.1%	23.5%	26.3%	18.1%	7.5%	6.0%	2.8%	5.7%

(8)休日、学校以外でゲーム、ケータイ、スマホやタブレットなどを使用する時間は、一日あたりどのくらいですか



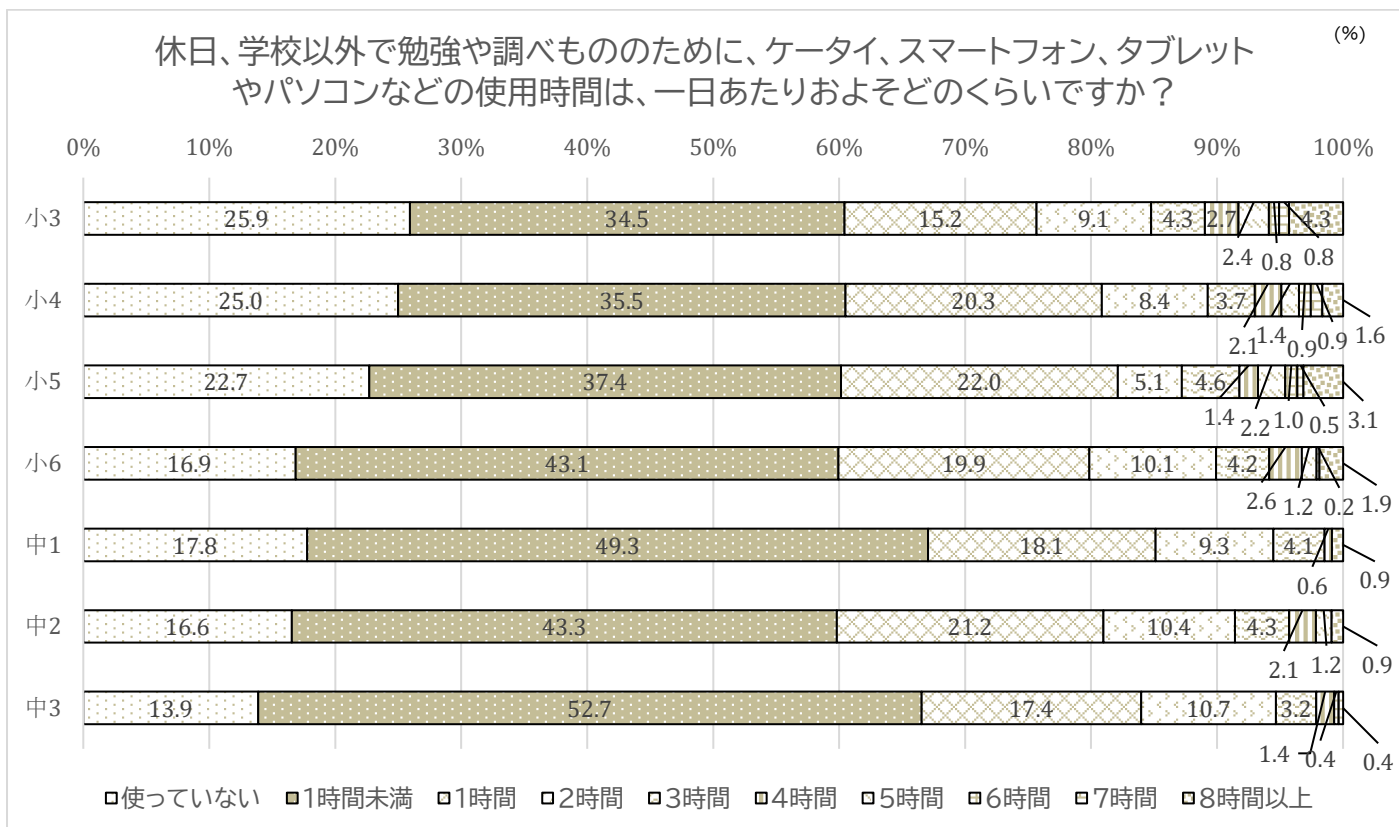
	使っていない	1時間未満	1時間	2時間	3時間	4時間	5時間	6時間	7時間	8時間以上
小3	6.7%	15.5%	19.3%	16.8%	11.2%	7.2%	7.5%	3.5%	1.9%	10.4%
小4	5.1%	13.6%	21.0%	17.3%	15.2%	8.2%	5.8%	2.8%	1.2%	9.8%
小5	2.7%	10.6%	15.2%	15.9%	11.6%	9.4%	9.2%	5.6%	5.3%	14.5%
小6	2.1%	7.5%	11.5%	16.2%	12.4%	11.7%	12.6%	7.7%	4.9%	13.3%
中1	0.0%	6.4%	3.8%	9.9%	12.0%	13.1%	14.3%	12.0%	8.7%	19.5%
中2	0.0%	1.8%	2.1%	10.1%	19.0%	19.3%	15.3%	8.6%	7.4%	15.3%
中3	0.0%	1.1%	4.3%	11.0%	18.5%	18.1%	11.4%	10.3%	6.8%	17.4%

(9)平日、学校以外で勉強や調べもののために、ケータイ、スマホ、タブレットやパソコンなどを使用する時間は、一日あたりどのくらいですか



	使っていない	1時間未満	1時間	2時間	3時間	4時間	5時間	6時間	7時間	8時間以上
小3	27.0%	37.7%	14.7%	8.6%	3.2%	2.4%	2.1%	0.5%	0.8%	2.9%
小4	22.2%	44.4%	15.2%	7.7%	4.4%	1.4%	1.4%	1.2%	0.5%	1.6%
小5	19.3%	43.0%	17.4%	8.0%	4.8%	2.4%	1.4%	1.2%	0.7%	1.7%
小6	11.0%	52.2%	18.5%	10.8%	2.8%	1.2%	1.4%	0.2%	0.7%	1.2%
中1	18.7%	53.4%	19.2%	5.5%	2.0%	0.3%	0.6%	0.0%	0.3%	0.0%
中2	11.7%	49.1%	22.4%	8.9%	4.0%	1.8%	0.3%	0.3%	0.3%	1.2%
中3	10.3%	55.9%	19.9%	9.6%	2.5%	0.4%	0.4%	0.7%	0.0%	0.4%

(10)休日、学校以外で勉強や調べもののために、ケータイ、スマホ、タブレットやパソコンなどを使用する時間は、一日あたりどのくらいですか



	使っていない	1時間未満	1時間	2時間	3時間	4時間	5時間	6時間	7時間	8時間以上
小3	25.9%	34.5%	15.2%	9.1%	4.3%	2.7%	2.4%	0.8%	0.8%	4.3%
小4	25.0%	35.5%	20.3%	8.4%	3.7%	2.1%	1.4%	0.9%	0.9%	1.6%
小5	22.7%	37.4%	22.0%	5.1%	4.6%	1.4%	2.2%	1.0%	0.5%	3.1%
小6	16.9%	43.1%	19.9%	10.1%	4.2%	2.6%	1.2%	0.0%	0.2%	1.9%
中1	17.8%	49.3%	18.1%	9.3%	4.1%	0.6%	0.0%	0.0%	0.0%	0.9%
中2	16.6%	43.3%	21.2%	10.4%	4.3%	2.1%	1.2%	0.0%	0.0%	0.9%
中3	13.9%	52.7%	17.4%	10.7%	3.2%	1.4%	0.0%	0.4%	0.4%	0.0%

【ICT機器の使用時間(2時間以上)】

〈平日〉

	令和6年度	令和5年度(%)	令和4年度(%)
小3	44.9%	41.8	
小4	50.2%	53.3	51.2
小5	65.9%	58.5	60.9
小6	75.6%	71.7	60.7
中1	86.3%	77.5	81.2
中2	93.6%	89.3	80.5
中3	90.0%	85.4	84.4

〈休日〉

	令和6年度	令和5年度(%)	令和4年度(%)
小3	58.6%	54.7	
小4	60.3%	61.0	62.6
小5	71.5%	66.2	71.6
小6	78.9%	80.1	72.3
中1	89.5%	90.1	91.4
中2	95.1%	93.9	93.4
中3	93.6%	93.3	90.9

【勉強でのICT機器の使用時間(2時間以上)】

〈平日〉

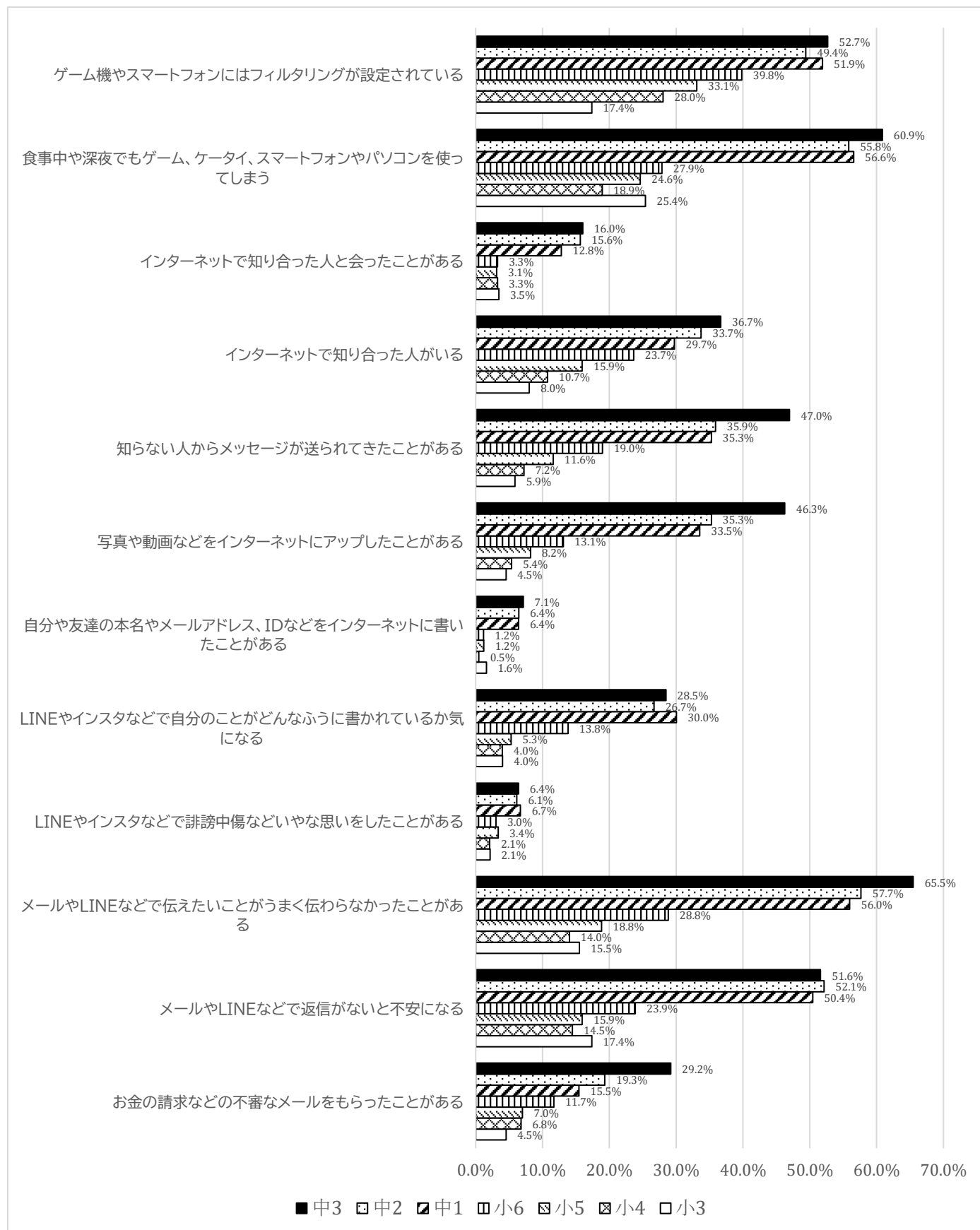
	令和6年度	5年度	4年度
小3	20.6%	17.3%	—
小4	18.2%	15.4%	15.7%
小5	20.3%	13.7%	13.5%
小6	18.3%	10.1%	10.2%
中1	8.7%	12.8%	14.1%
中2	16.9%	11.6%	8.5%
中3	13.9%	9.4%	11.8%

〈休日〉

	令和6年度	5年度	4年度
小3	24.3%	19.1%	—
小4	19.2%	17.5%	17.9%
小5	17.9%	15.8%	15.9%
小6	20.1%	13.0%	11.1%
中1	14.9%	14.9%	16.5%
中2	19.0%	15.1%	13.3%
中3	16.0%	15.3%	15.5%

○ICT 機器全体の使用時間としては令和4年度より年々増加傾向がみとれ、特に平日の使用時間が大きく伸びている学年が多い。使用時間を勉強や調べものの限定にすると、平日、休日ともに2時間以上使っている児童生徒がほとんど2割未満となるが、学年が上がるごとに割合が減っていくということが分かる。このことから ICT 機器の使用時間は学年が上がるごとに増えるが、使用時間に占める学習の時間は減ってしまうということが言える。

(11)ゲーム、ケータイ、スマホやパソコンなどの機器を使っていて、次のようなことがありますか。

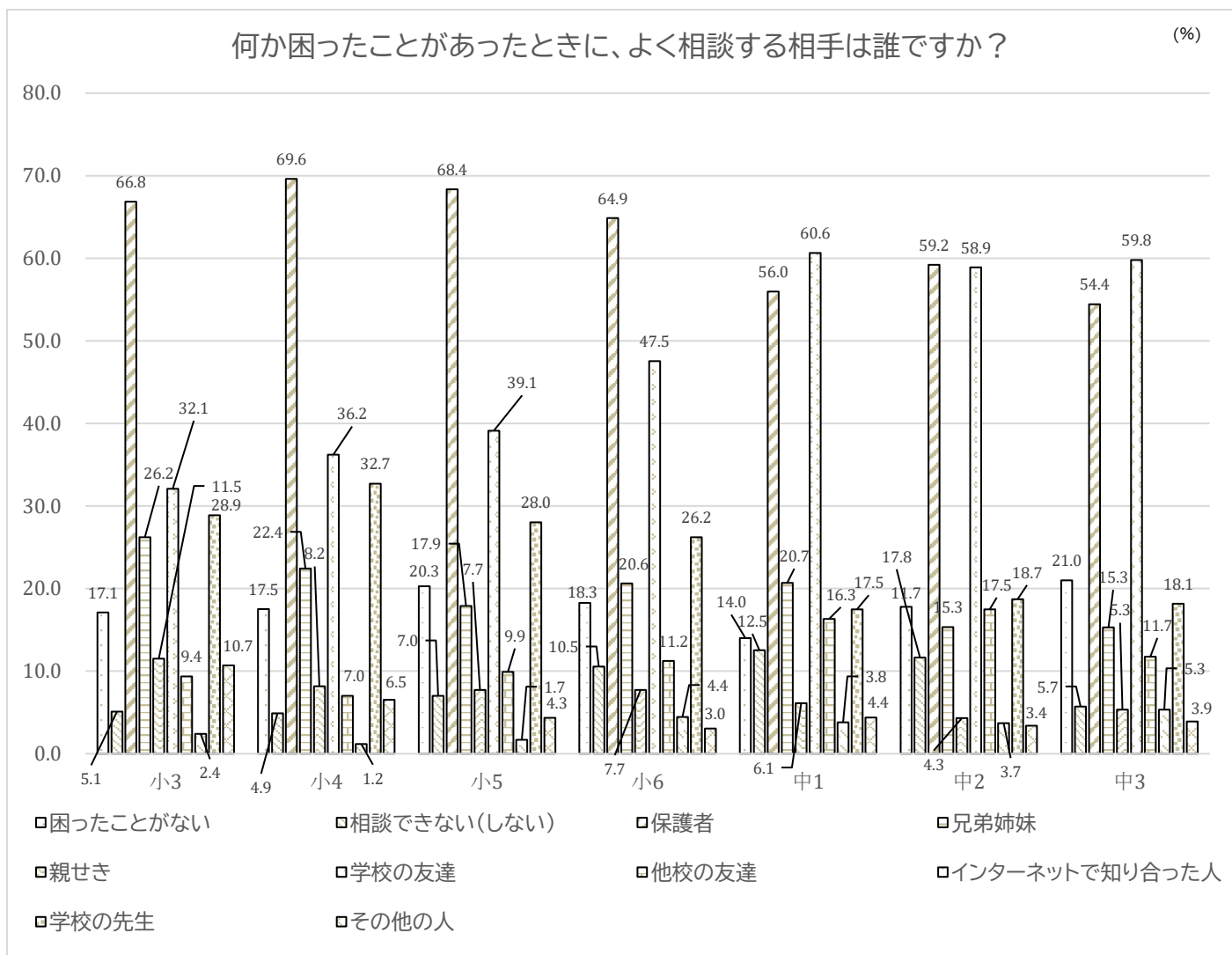


ある	小3	小4	小5	小6	中1	中2	中3
お金の請求などの不審なメールをもらったことがある	4.5%	6.8%	7.0%	11.7%	15.5%	19.3%	29.2%
メールやLINEなどで返信がないと不安になる	17.4%	14.5%	15.9%	23.9%	50.4%	52.1%	51.6%
メールやLINEなどで伝えたいことがうまく伝わらなかったことがある	15.5%	14.0%	18.8%	28.8%	56.0%	57.7%	65.5%
LINEやインスタなどで誹謗中傷などいやな思いをしたことがある	2.1%	2.1%	3.4%	3.0%	6.7%	6.1%	6.4%
LINEやインスタなどで自分のことがどんなふうに書かれているか気になる	4.0%	4.0%	5.3%	13.8%	30.0%	26.7%	28.5%
自分や友達の本名やメールアドレス、IDなどをインターネットに書いたことがある	1.6%	0.5%	1.2%	1.2%	6.4%	6.4%	7.1%
写真や動画などをインターネットにアップしたことがある	4.5%	5.4%	8.2%	13.1%	33.5%	35.3%	46.3%
知らない人からメッセージが送られてきたことがある	5.9%	7.2%	11.6%	19.0%	35.3%	35.9%	47.0%
インターネットで知り合った人がある	8.0%	10.7%	15.9%	23.7%	29.7%	33.7%	36.7%
インターネットで知り合った人と会ったことがある	3.5%	3.3%	3.1%	3.3%	12.8%	15.6%	16.0%
食事中や深夜でもゲーム、ケータイ、スマートフォンやパソコンを使ってしまう	25.4%	18.9%	24.6%	27.9%	56.6%	55.8%	60.9%
ゲーム機やスマートフォンにはフィルタリングが設定されている	17.4%	28.0%	33.1%	39.8%	51.9%	49.4%	52.7%

○これらの項目の多くは学年が上がるにつれてあると答えた割合が増えている。特に表の□で囲った部分は中学校1年生で大きく「ある」と答えた人数が増加している項目である。食事中や深夜でもゲーム、ケータイ、スマートフォンやパソコンを使ってしまうと答えた割合は小学生でも25%前後になっている。

また、インターネットで知り合った人と会ったことがあると答えた児童生徒が一定数おり、特に中学生は1割以上の生徒があると答えている。

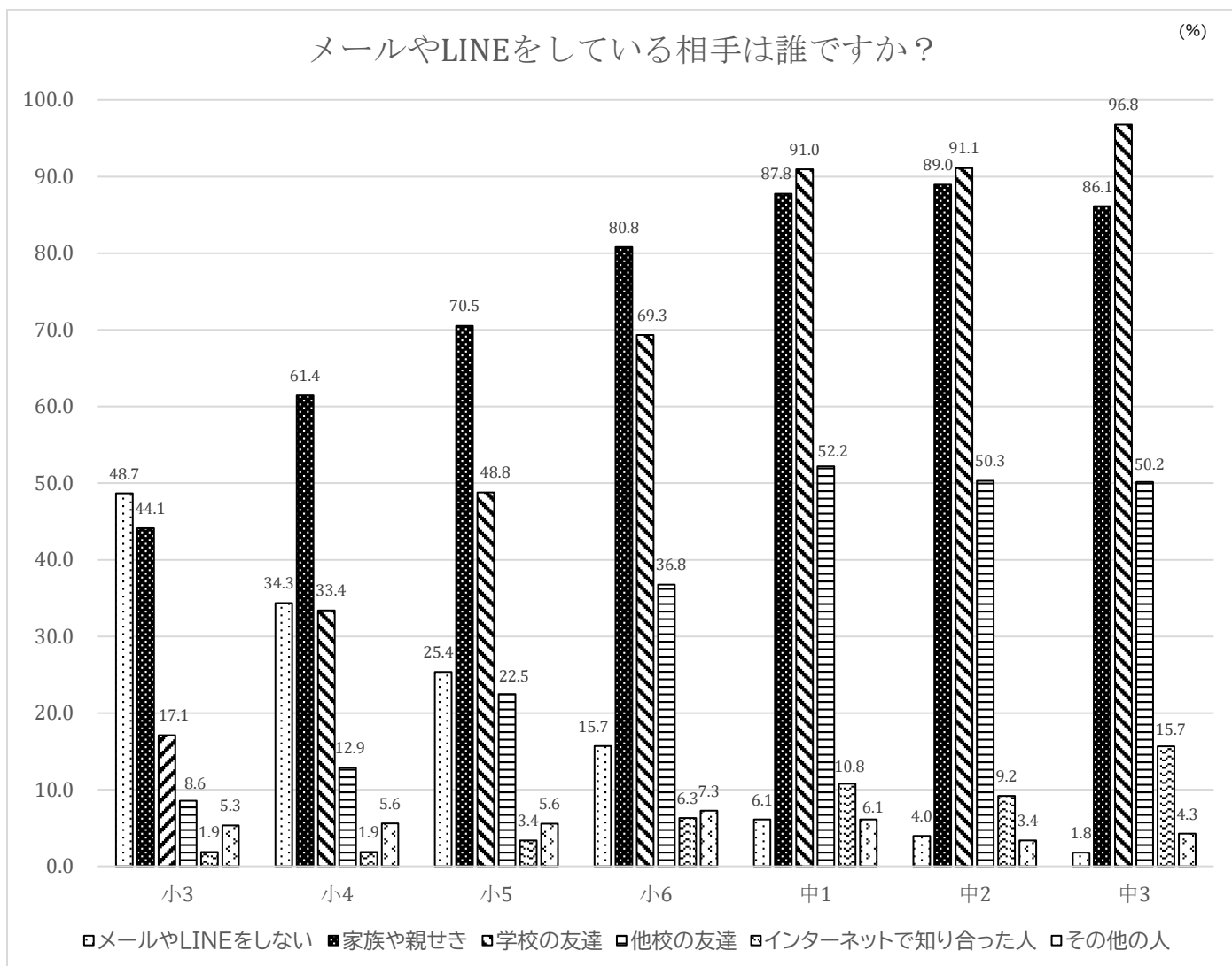
(12)何か困ったことがあったときに、よく相談する相手は誰ですか



	困ったことがない	相談できない(しない)	保護者	兄弟姉妹	親せき	学校の友達	他校の友達	インターネットで知り合った人	学校の先生	その他の人
小3	17.1%	5.1%	66.8%	26.2%	11.5%	32.1%	9.4%	2.4%	28.9%	10.7%
小4	17.5%	4.9%	69.6%	22.4%	8.2%	36.2%	7.0%	1.2%	32.7%	6.5%
小5	20.3%	7.0%	68.4%	17.9%	7.7%	39.1%	9.9%	1.7%	28.0%	4.3%
小6	18.3%	10.5%	64.9%	20.6%	7.7%	47.5%	11.2%	4.4%	26.2%	3.0%
中1	14.0%	12.5%	56.0%	20.7%	6.1%	60.6%	16.3%	3.8%	17.5%	4.4%
中2	17.8%	11.7%	59.2%	15.3%	4.3%	58.9%	17.5%	3.7%	18.7%	3.4%
中3	21.0%	5.7%	54.4%	15.3%	5.3%	59.8%	11.7%	5.3%	18.1%	3.9%

○保護者や学校の先生など周りの大人に相談する割合は学年が上がるごとに減少している一方で、他校の友達やインターネットで知り合った人に相談する割合が増えている。児童生徒自身が信頼して良いのか判断できる力を身に付けていないと状況がかえって悪化する危険性もあり注意が必要である。

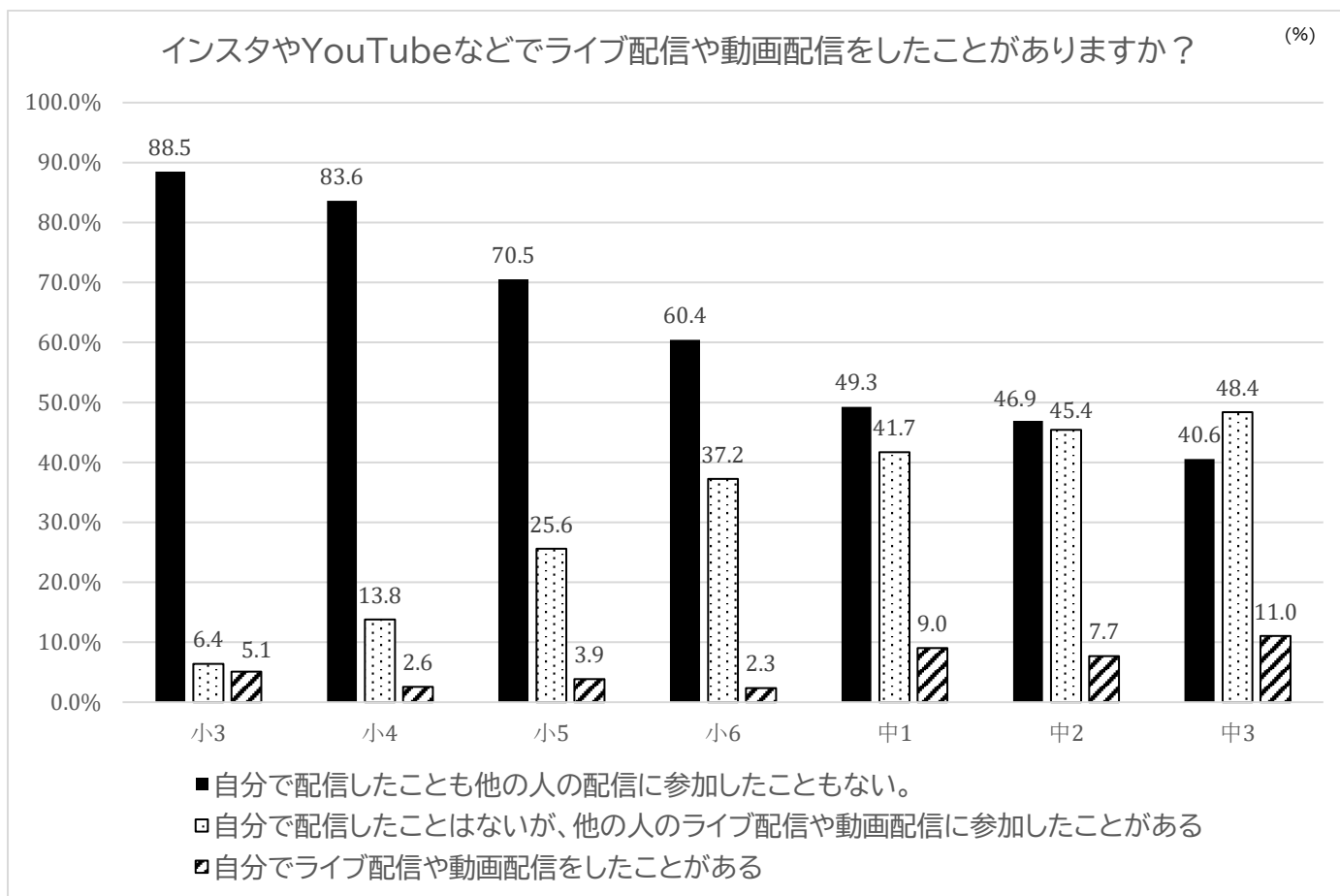
(13)メールや LINE をしている相手は誰ですか



	メールやLINE をしない	家族や親せき	学校の友達	他校の友達	インターネットで 知り合った人	その他の人
小3	48.7%	44.1%	17.1%	8.6%	1.9%	5.3%
小4	34.3%	61.4%	33.4%	12.9%	1.9%	5.6%
小5	25.4%	70.5%	48.8%	22.5%	3.4%	5.6%
小6	15.7%	80.8%	69.3%	36.8%	6.3%	7.3%
中1	6.1%	87.8%	91.0%	52.2%	10.8%	6.1%
中2	4.0%	89.0%	91.1%	50.3%	9.2%	3.4%
中3	1.8%	86.1%	96.8%	50.2%	15.7%	4.3%

○メールや LINE で連絡を取っている相手の中で、他校の友達やインターネットで知り合った人と行っている
と答えた児童生徒が学年が上がるごとに増えていることが分かる。特に中学生はおよそ1割の生徒がインター
ネットで知り合った人とメールや LINE で連絡を取り合っている。

(14)インスタやYouTubeなどでライブ配信や動画配信をしたことがありますか



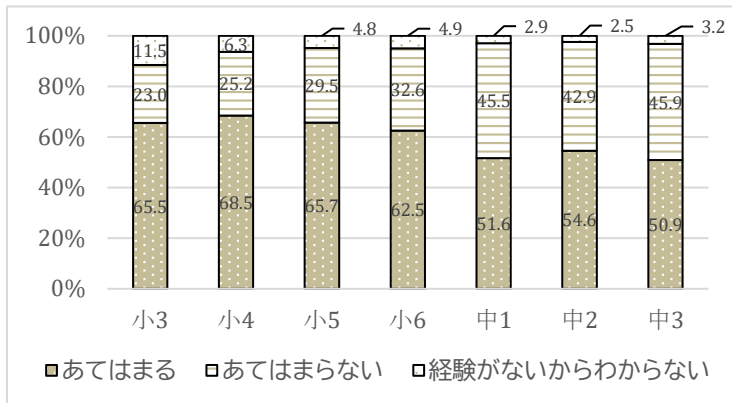
	自分で配信したことも他の人の配信に参加したこともない	自分で配信したことはないが、他の人のライブ配信や動画配信に参加したことがある	自分でライブ配信や動画配信をしたことがある
小3	88.5%	6.4%	5.1%
小4	83.6%	13.8%	2.6%
小5	70.5%	25.6%	3.9%
小6	60.4%	37.2%	2.3%
中1	49.3%	41.7%	9.0%
中2	46.9%	45.4%	7.7%
中3	40.6%	48.4%	11.0%

○他の人のライブ配信や動画配信に参加したことがあると答えた児童生徒は学年が上がるごとに増えているが、小学校5年生の段階で4人に1人が、中学生では半数近くが参加したことがあると答えている。また、自らライブ配信や動画配信をしたことがあると答えた小学校3年生が5%おり、クラスに1人は配信を行っているという割合である。

(15)ゲームやインターネットの利用に関して、もっとも自分に近い選択肢を選択してください

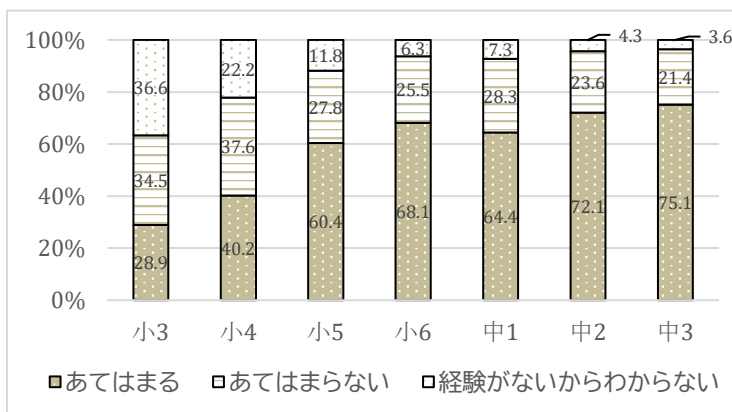
(ア)長時間やりすぎないように気を付けたり、時間を決めている

【参考】



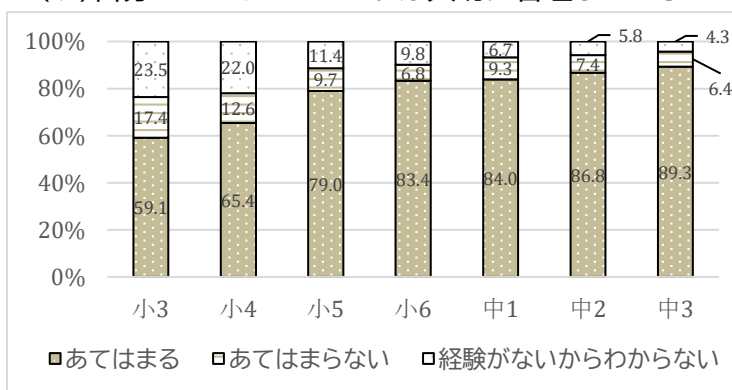
	あてはまる	あてはまらない	経験がないからわからない	R5 あてはまる
小3	65.5%	23.0%	11.5%	64.2
小4	68.5%	25.2%	6.3%	69.2
小5	65.7%	29.5%	4.8%	67.4
小6	62.5%	32.6%	4.9%	60.8
中1	51.6%	45.5%	2.9%	60.6
中2	54.6%	42.9%	2.5%	52.1
中3	50.9%	45.9%	3.2%	59.3

(イ)調べものをするときは、2つ以上のサイトで結果を確認するようにしている



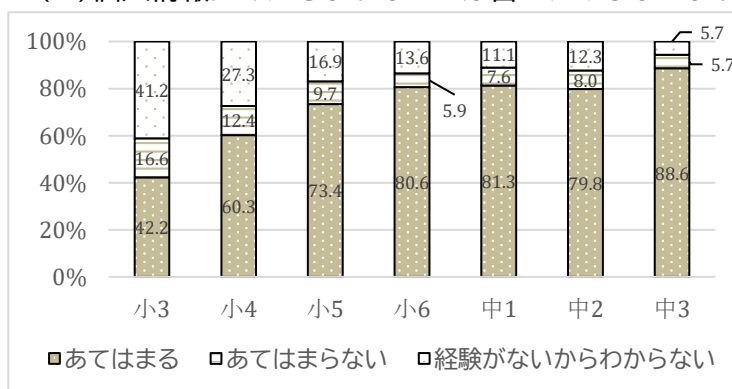
	あてはまる	あてはまらない	経験がないからわからない	R5 あてはまる
小3	28.9%	34.5%	36.6%	28.3
小4	40.2%	37.6%	22.2%	41.6
小5	60.4%	27.8%	11.8%	60.7
小6	68.1%	25.5%	6.3%	62.3
中1	64.4%	28.3%	7.3%	61.6
中2	72.1%	23.6%	4.3%	66.7
中3	75.1%	21.4%	3.6%	74.6

(ウ)自分のID やパスワードは大切に管理している



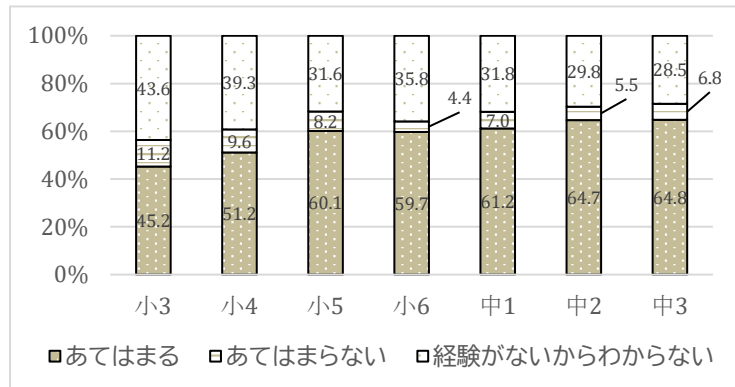
	あてはまる	あてはまらない	経験がないからわからない	R5 あてはまる
小3	59.1%	17.4%	23.5%	55.7
小4	65.4%	12.6%	22.0%	68.3
小5	79.0%	9.7%	11.4%	75.5
小6	83.4%	6.8%	9.8%	76.7
中1	84.0%	9.3%	6.7%	82.0
中2	86.8%	7.4%	5.8%	87.4
中3	89.3%	6.4%	4.3%	86.6

(エ)個人情報にあたるようなことは書いたりしないように気を付けている



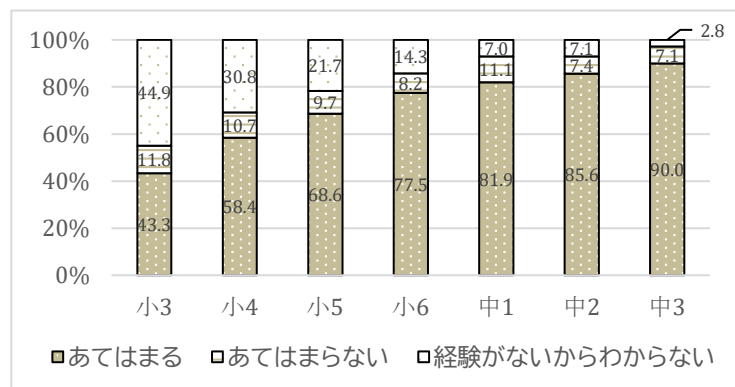
	あてはまる	あてはまらない	経験がないからわからない	R5 あてはまる
小3	42.2%	16.6%	41.2%	48.0
小4	60.3%	12.4%	27.3%	57.4
小5	73.4%	9.7%	16.9%	69.3
小6	80.6%	7.6%	13.6%	74.3
中1	81.3%	8.0%	11.1%	78.9
中2	79.8%	5.9%	12.3%	81.2
中3	88.6%	5.7%	5.7%	87.3

(オ)有料アプリやアイテム購入など、費用が必要となる場合は保護者に確認している



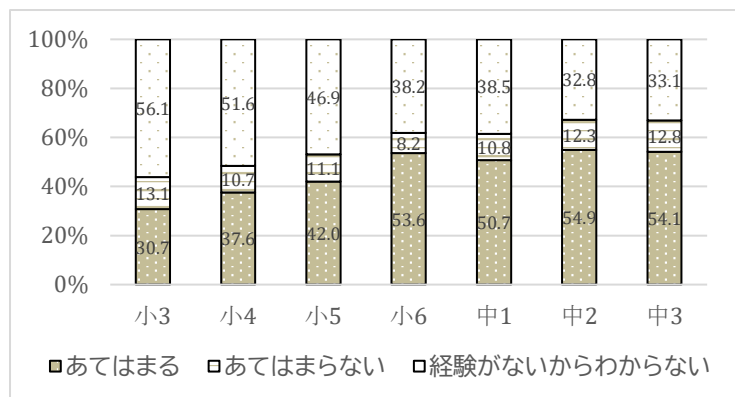
	あてはまる	あてはまらない	経験がないからわからない	R5 あてはまる
小3	45.2%	11.2%	43.6%	41.0
小4	51.2%	9.6%	39.3%	55.2
小5	60.1%	8.2%	31.6%	57.1
小6	59.7%	4.4%	35.8%	54.8
中1	61.2%	7.0%	31.8%	56.0
中2	64.7%	5.5%	29.8%	57.1
中3	64.8%	6.8%	28.5%	62.7

(カ)メールやメッセージを送るときは、相手の受け止め方を考えて書いて送るようにしている



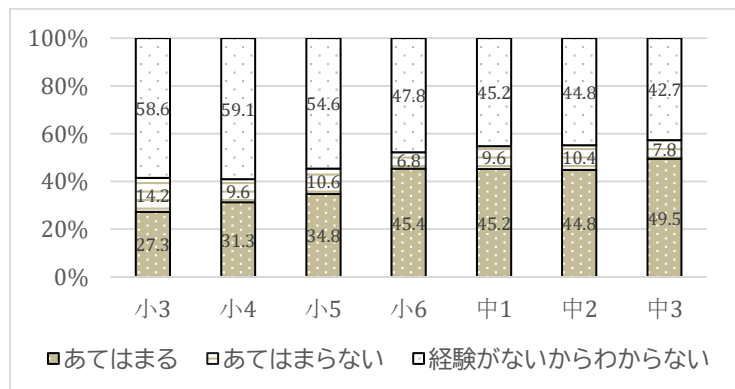
	あてはまる	あてはまらない	経験がないからわからない	R5 あてはまる
小3	43.3%	11.8%	44.9%	41.6
小4	58.4%	10.7%	30.8%	55.7
小5	68.6%	9.7%	21.7%	68.1
小6	77.5%	8.2%	14.3%	71.9
中1	81.9%	11.1%	7.0%	83.5
中2	85.6%	7.4%	7.1%	80.8
中3	90.0%	7.1%	2.8%	86.2

(キ)音楽や動画のダウンロードは、法的に問題がないか気を付けている



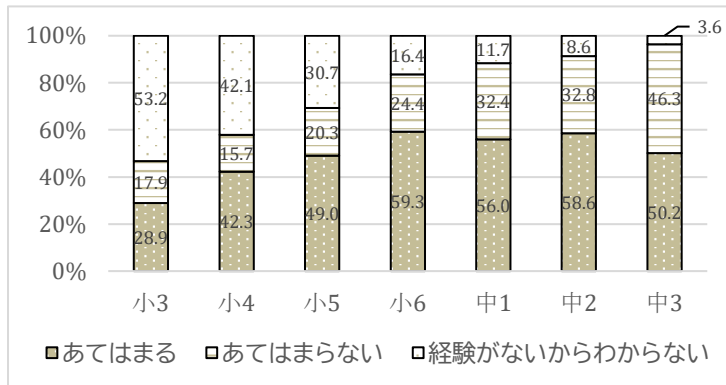
	あてはまる	あてはまらない	経験がないからわからない	R5 あてはまる
小3	30.7%	13.1%	56.1%	27.7
小4	37.6%	10.7%	51.6%	40.9
小5	42.0%	11.1%	46.9%	45.8
小6	53.6%	8.2%	38.2%	41.1
中1	50.7%	10.8%	38.5%	46.1
中2	54.9%	12.3%	32.8%	51.3
中3	54.1%	12.8%	33.1%	63.1

(ク)音楽や動画のアップロードは、法的に問題がないか気を付けている



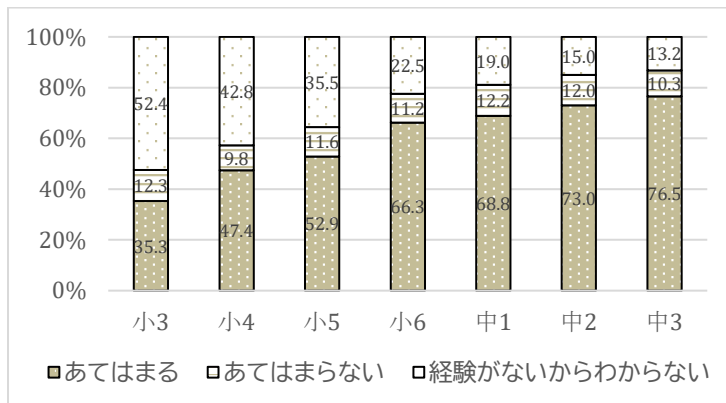
	あてはまる	あてはまらない	経験がないからわからない	R5 あてはまる
小3	27.3%	14.2%	58.6%	23.3
小4	31.3%	9.6%	59.1%	34.4
小5	34.8%	10.6%	54.6%	41.2
小6	45.4%	6.8%	47.8%	32.3
中1	45.2%	9.6%	45.2%	38.4
中2	44.8%	10.4%	44.8%	41.8
中3	49.5%	7.8%	42.7%	50.0

(ケ)各種の「利用規約」は必ず読むようにしている



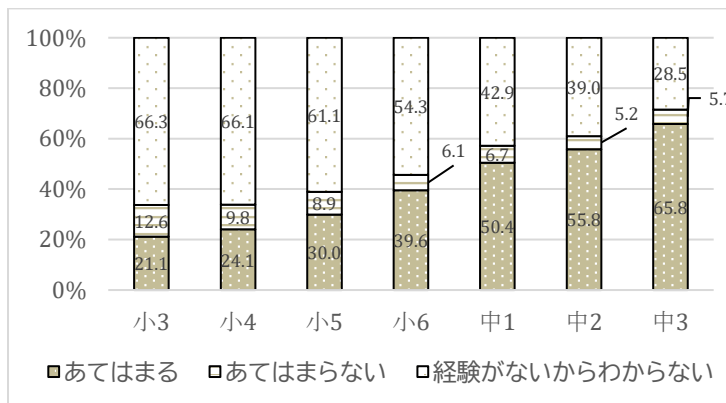
	あてはまる	あてはまらない	経験がないからわからない	R5 あてはまる
小3	28.9%	17.9%	53.2%	27.7
小4	42.3%	15.7%	42.1%	43.3
小5	49.0%	20.3%	30.7%	51.6
小6	59.3%	24.4%	16.4%	52.0
中1	56.0%	32.4%	11.7%	54.6
中2	58.6%	32.8%	8.6%	54.0
中3	50.2%	46.3%	3.6%	54.9

(コ)自分の情報の入力を求められる時は、そのサイトが安全か確認している



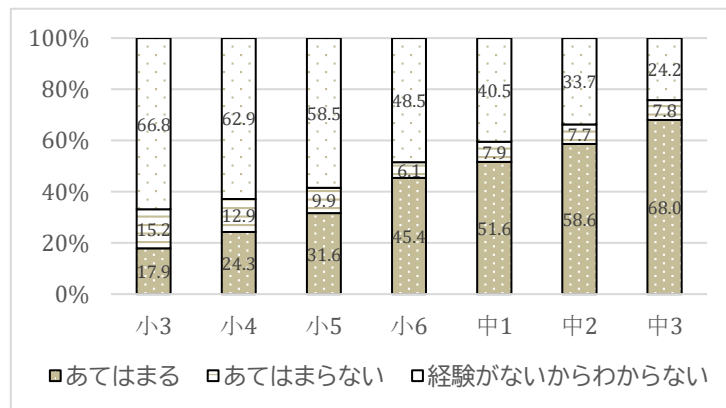
	あてはまる	あてはまらない	経験がないからわからない	R5 あてはまる
小3	35.3%	12.3%	52.4%	32.4
小4	47.4%	9.8%	42.8%	47.9
小5	52.9%	11.6%	35.5%	56.6
小6	66.3%	11.2%	22.5%	59.5
中1	68.8%	12.2%	19.0%	73.2
中2	73.0%	12.0%	15.0%	72.4
中3	76.5%	10.3%	13.2%	77.2

(サ)友達の写真を撮ったり、インターネットにアップしたりするときは、本人に確認している



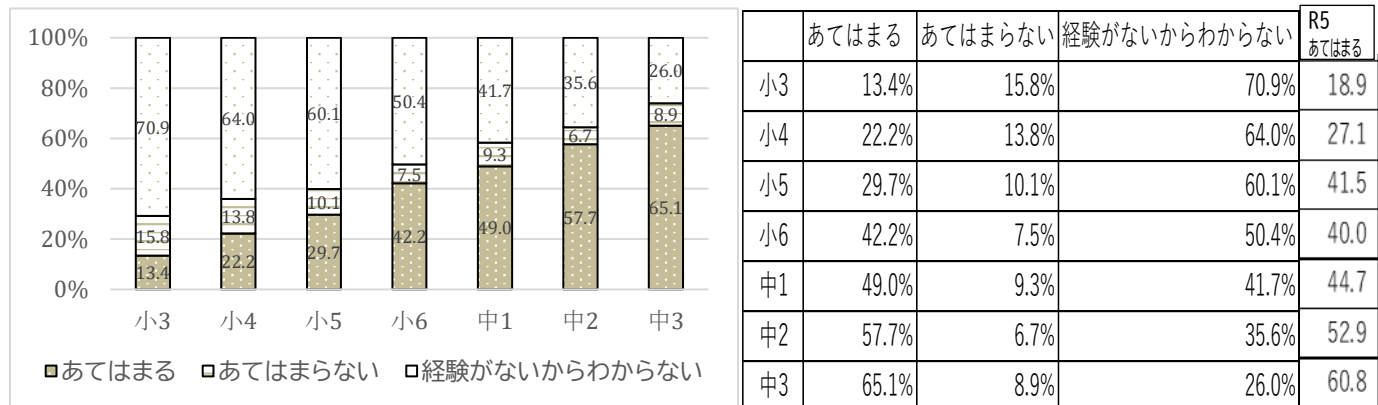
	あてはまる	あてはまらない	経験がないからわからない	R5 あてはまる
小3	21.1%	12.6%	66.3%	20.8
小4	24.1%	9.8%	66.1%	29.1
小5	30.0%	8.9%	61.1%	37.9
小6	39.6%	6.1%	54.3%	30.4
中1	50.4%	6.7%	42.9%	44.0
中2	55.8%	5.2%	39.0%	53.3
中3	65.8%	5.7%	28.5%	63.1

(シ)情報を書きこんだりアップロードしたりするときは、拡散したりいつまでも残ったりする可能性があることを意識している。



	あてはまる	あてはまらない	経験がないからわからない	R5 あてはまる
小3	17.9%	15.2%	66.8%	20.8
小4	24.3%	12.9%	62.9%	30.3
小5	31.6%	9.9%	58.5%	42.7
小6	45.4%	6.1%	48.5%	41.1
中1	51.6%	7.9%	40.5%	47.5
中2	58.6%	7.7%	33.7%	55.6
中3	68.0%	7.8%	24.2%	66.0

(ス)書き込みをするときは、匿名でもだれが書いたかわかる可能性があることを意識している



○これら13項目は「あてはまる」と答えた人数が多いほどモラルの意識が高いといえる項目だが学年が上がるごとに割合が増えている。また昨年度と比べても3～5pt程度「あてはまる」と答えた割合が上がっている項目が多い一方で、変化がないまたは学年によっては下がってしまっている項目もある。

情報機器の使い始め時期の低年齢化が進んでいること、子どもたちがインターネットを通じてより長い時間、他者とコミュニケーションを取り、より広い範囲の人とつながりを持っていることに留意し、今後も情報モラル教育を推進していく必要があると考えられる。