

元気に育つ志木っ子条例

## 小・中学生 遊びとくらしアンケート

志木市教育委員会

### 実施内容

条例の周知及びスマホ・ゲーム機等の利用状況について

### 実施期間

令和4年7月7日～7月22日

### 調査対象者

市内小中学校 小学3年生～中学3年生

### 回答者数

調査対象者数	回答者数	回答率
4,413人	4,019人	91.1%

令和5年3月

## （元気に育つ志木っ子条例）小・中学生 遊びとくらしアンケートの検証について

子どもたちの間で、携帯電話やスマートフォン、インターネットを利用した新しい交流や遊び、トレーディングカードが流行し、それに伴う生活習慣の乱れや、ネットいじめ等の問題、さらには、子どもが犯罪の加害者や被害者になってしまうことを未然に防ぐために、本市では、平成30年3月に「志木市子どもの健やかな成長に向け家庭教育を支援する条例（通称、元気に育つ志木っ子条例）」を全国に先駆けて制定しました。

本条例の制定から5年が経過し、教育委員会では、各小中学校で毎年度実施している「情報モラル教育」等の効果を測定するために、令和4年7月に市内小中学校の小学3年生から中学3年生を対象としてアンケート調査を実施し、検証を行いました。

その結果「条例の認知度」については、40.6%の児童生徒が「知っている（聞いたことがある）」とのことでしたが、「知らない」と回答した児童生徒が59.4%いることから、引き続き、各小中学校と連携を図りながら事業展開していく必要があると考えております。

また、「各家庭でのインターネット等の使用時約束（ルール）の有無」については、前回調査（平成29年10月17日から10月30日実施）においては、「ある」と回答した割合は54%であったのに対し、今回の調査では76.9%であったことから、各家庭の本条例への理解が深まっているものと捉えております。

加えて、「スマホ等の使用状況」については、前回調査とほぼ同率の77.1%が自分のものを使用していることが分かりました。また、「1日の使用時間」については、前回調査では、1時間以内が最も多かった（28.4%）のですが、今回調査では、2時間以内が最も多く（27.5%）、また、3時間以上が（21.3%）と前回調査より6.3ポイント上昇していることから、スマホ等の使用時間は年々増加傾向にあり、これに伴い「視力が落ちた（26.9%）」「外で体を使った遊びが少なくなった（20.0%）」「夜ねる時間が遅くなった（19.3%）」などの実態も明らかとなり、児童生徒の身体に与える影響が懸念されるところであります。

「スマホ等を利用して困ったこと」については、「困ったことはない（86.3%）」が最も多い一方で、「迷惑なメールがきた（7.2%）」「お金を請求された（1.1%）」「ラインなどでいじめにあたり、仲間外れにされた（1.4%）」「掲示板に書き込みをされた（0.2%）」「自分の情報や写真をインターネットに載せられた（0.9%）」など憂慮すべき案件が見受けられました。

また、「インターネットで知り合った人から「会おう」と誘われたことがあるか」については、1.8%（70人）が「誘われた人と会った」と回答をしており、70人のうち約7割にあたる48人は小学生であることを重く受け止め、今後も、インターネットの危険性を児童生徒にさらに丁寧な指導を行っていく必要があると考えております。

カードゲームで遊んでいる児童生徒は、前回調査とほぼ変わらず全体の約3割であり、友だちとカードの売買をしたことがある児童生徒が5.0%（80人）いることや、カードゲーム上のトラブルとして騙しとられたことや盗難にあったという回答もあったため、引き続き注意をしていく必要があります。

なお、本条例においては、学校及び市の責務のほかに保護者の責務、子どもたちの努力が明記されており、各家庭においてのルール作りを含め、子ども達に対し、インターネットの適切な利用方法について保護者と連携を図りながら、情報モラル教育を推進していく必要があると考えております。

今回のアンケート調査から得た検証結果を踏まえ、今後も引き続き本条例にもとづき、児童生徒に対する情報モラル教育のさらなる推進を図ってまいります。

志木市教育委員会

# 市内全小中学校

回答者数 4,019 名

## 《元気に育つ志木っ子条例について》

質問1 あなたは、元気に育つ志木っ子条例について知っていますか。

項目	回答数(人)	構成比
① 知っている (聞いたことがある)	1,631	40.6%
② 知らない	2,388	59.4%

各小中学校において、毎年度に情報モラル教育を実施していることなどにより、全体の約4割の児童生徒が条例を知っている(聞いたことがある)とのことであるが、その一方で、条例制定から5年が経過し、条例を知らない児童・生徒が約6割いることについて、今後も条例の周知を積極的に進める必要があるものと考えている。

質問2 あなたの家では、インターネット・スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機・カードゲームを使用するときの約束(やくそく)やルールはありますか。

項目	回答数(人)	構成比
① ある	3,092	76.9%
② ない	927	23.1%

前回の調査では、ルールがあると回答した割合が約54%であり、今回の調査では、約77%が家庭のルールがあることは、各家庭に条例の周知が浸透してきたものと考えている。

### 【約束やルールがある人】

質問3 約束(やくそく)やルールをつくったのはいつからですか。

項目	回答数(人)	構成比
① スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機・カードゲームを持ちはじめたとき	2,111	68.3%
② 条例ができたとき(平成30年3月)	14	0.5%
③ おぼえていない	846	27.4%
④ その他	119	3.8%

条例が出来た時にルールを作ったという回答は少ないが、それぞれの家庭で、スマホ等を持ち始めるときに子どもと約束をして、スマホ等を与えている家庭が7割近いことが分かった。

## 《スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機について》

質問5 あなたは、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を使っていますか。※学校から配(くば)られたタブレットはのぞきません

項目	回答数(人)	構成比
① 自分のものを使っている	3,098	77.1%
② 家族のものを使っている	775	19.3%
③ 使っていない	146	3.6%

前回の調査でも、自分の物を使っていると答えた人が約77%であったことから、前回の調査とあまり変わらず、8割近くが自分のものを使っていることが分かった。

## 【スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を使っている人】

質問6 あなたはスマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を1日あたり、どれくらい使っていますか。

項目	回答数(人)	構成比
① 30分以内	505	13.0%
② 1時間以内	899	23.2%
③ 2時間以内	1,066	27.5%
④ 3時間以内	578	14.9%
⑤ 3時間以上	825	21.3%

前回の調査では、1時間以内が最も多かったが、今回の調査では、2時間以内が最も多くなった。また、3時間以上の使用は、前回よりも6.3%増加し、長時間使用が多くなることによる身体に与える影響に注意する必要がある。

質問7 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機でよく利用するのは何ですか。（複数回答）

項目	回答数(人)	構成比
① ゲームサイト	1,960	50.6%
② ユーチューブ	2,905	75.0%
③ メール	580	15.0%
④ ライン	1,871	48.3%
⑤ ツイッター	434	11.2%
⑥ 写真アプリ（インスタグラムなど）	757	19.5%
⑦ ティックトック	950	24.5%
⑧ 電話	1,056	27.3%
⑨ その他	458	11.8%

小学生、中学生ともにユーチューブが最も多く、前回の調査より885人増加している。また、中学生はラインを使っている割合が77.0%と高く、いじめ等の要因に繋がることもあるため注意が必要である。

質問8 あなたは、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機をするときは、どこで遊びますか。（複数回答）

項目	回答数(人)	構成比
① 自分の家	3,822	98.7%
② 友だちの家	1,222	31.6%
③ 公園	686	17.7%
④ 道路	171	4.4%
⑤ お店	494	12.8%
⑥ その他	196	5.1%

前回同様に、今回とも自分の家で遊ぶ人がほとんどであるが、公園・お店・道路などは保護者の目が届かない場所となるため、注意が必要である。

質問9 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を利用してどのようになりましたか。(複数回答)

項目	回答数(人)	構成比
① 毎日が楽しくなった	2,499	64.5%
② ネットで友だちができた	468	12.1%
③ 親や友だちと連絡がしやすくなった	2,063	53.3%
④ 夜ねる時間が遅くなった	747	19.3%
⑤ 勉強時間がへった	522	13.5%
⑥ 外で体を使った遊びが少なくなった	776	20.0%
⑦ 友だちのメールやラインのやりとりが気になった	486	12.5%
⑧ 学校や家で注意されることが多くなった	317	8.2%
⑨ 友だちとのネットトラブルがふえた	65	1.7%
⑩ イライラした	187	4.8%
⑪ 頭・肩・首・手首が痛くなった	337	8.7%
⑫ 視力が落ちた	1,040	26.9%
⑬ その他	197	5.1%

スマホ等の機器を使うようになって毎日が楽しくなったことや、親や友だちと連絡がしやすくなった等のプラスの要因がある一方で、体調面の不調や友だちとのトラブル、就寝時間が遅くなるなどマイナスの要因も多かった。

質問10 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を利用して、こまったことはありますか。(複数回答)

項目	回答数(人)	構成比
① お金を請求された	42	1.1%
② 迷惑なメールがきた	280	7.2%
③ 自分の情報や写真をインターネットにのせられた	36	0.9%
④ 友だちとのやり取りが続いてやめられない	168	4.3%
⑤ 返信が遅いとせめられた	58	1.5%
⑥ ラインなどでいじめにあったり、なかまはずれにされた	55	1.4%
⑦ 掲示板に書きこみをされた	9	0.2%
⑧ 困ったことはない	3,343	86.3%
⑨ その他	75	1.9%

困った事はないという回答が最も多い中で、少数ではあるが「迷惑なメールがきた」「お金を請求された」「ラインなどでいじめにあたり、仲間はずれにされた」「掲示板の書き込みをされた」「自分の情報や写真をインターネットに載せられた」などの回答もあり、注意が必要である。(全体の16.6%、648名(複数回答))

質問11 あなたは、インターネットで知り合った人から、「会おう」と誘われたことはありますか。

項目	回答数(人)	構成比
① ない	3,636	93.9%
② あったけど、会わなかった	167	4.3%
③ 誘われた人と会った	70	1.8%

「会おう」と誘われた人が237人おり、そのうち70人は実際に会っていることから、特に注意が必要である。

## 《カードを持っている人》

質問 1 2 あなたは、カードゲームをしますか。

項目	回答数(人)	構成比
① はい	1,588	39.5%
② いいえ	2,431	60.5%

カードゲームで遊んでいる児童・生徒は全体の39.5%で、前回の調査とあまり変わらなかった。

質問 1 3 あなたは、カードで対戦ゲームをするときは、どこで遊びますか。(複数回答)

項目	回答数(人)	構成比
① 自分の家	1,373	86.5%
② 友だちの家	701	44.1%
③ 公園	299	18.8%
④ 道路	15	0.9%
⑤ お店	128	8.1%
⑥ その他	116	7.3%

自分の家や友だちの家で遊んでいる人が多いが、お店と回答した人も128人いた。お店で遊ぶ事については、大人との対戦や高額カードの盗難などの注意が必要である。

質問 1 4 あなたは、友だちにカードを売ったり、友だちからカードを買ったりしたことがありますか。

項目	回答数(人)	構成比
① ある	80	5.0%
② ない	1,508	95.0%

カードの売買は、5.0%(80人)「ある」と答えている。高額な売買もあり得るので、注意が必要である。

質問 1 5 あなたが、カードゲームをして困ったことはありますか。

項目	回答数(人)	構成比
① ある	75	4.7%
② ない	1,513	95.3%

4.7%(75人)が困ったことがあり、どのような場面で困ったことがあるのかの詳細としては、騙しとられた、盗まれたという回答が多かった。

# 小学校

回答者数 2485 名

## 《元気に育つ志木っ子条例について》

質問1 あなたは、元気に育つ志木っ子条例について知っていますか。

項目	回答数(人)	構成比
① 知っている (聞いたことがある)	1007	40.5%
② 知らない	1478	59.5%

質問2 あなたの家では、インターネット・スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機・カードゲームを使用するときの約束 (やくそく) やルールはありますか。

項目	回答数(人)	構成比
① ある	1988	80.0%
② ない	497	20.0%

### 【約束やルールがある人】

質問3 約束 (やくそく) やルールをつくったのはいつからですか。

項目	回答数(人)	構成比
① スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機・カードゲームを持ちはじめたとき	1258	63.3%
② 条例ができたとき (平成30年3月)	12	0.6%
③ おぼえていない	623	31.3%
④ その他	94	4.7%

## 《スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機について》

質問5 あなたは、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を使っていますか。※学校から配(くば)られたタブレットはのぞきます

項目	回答数(人)	構成比
① 自分のものを使っている	1676	67.4%
② 家族のものを使っている	687	27.6%
③ 使っていない	122	4.9%

### 【スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を使っている人】

質問6 あなたはスマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を1日あたり、どれくらい使っていますか。

項目	回答数(人)	構成比
① 30分以内	411	17.4%
② 1時間以内	648	27.4%
③ 2時間以内	583	24.7%
④ 3時間以内	295	12.5%
⑤ 3時間以上	426	18.0%

質問7 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機でよく利用するのは何ですか。（複数回答）

項目	回答数(人)	構成比
① ゲームサイト	1230	52.1%
② ユーチューブ	1669	70.6%
③ メール	409	17.3%
④ ライン	708	30.0%
⑤ ツイッター	139	5.9%
⑥ 写真アプリ（インスタグラムなど）	294	12.4%
⑦ ティックトック	434	18.4%
⑧ 電話	678	28.7%
⑨ その他	335	14.2%

質問8 あなたは、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機をするときは、どこで遊びますか。（複数回答）

項目	回答数(人)	構成比
① 自分の家	2325	98.4%
② 友だちの家	737	31.2%
③ 公園	419	17.7%
④ 道路	76	3.2%
⑤ お店	232	9.8%
⑥ その他	145	6.1%

質問9 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を利用してどのようになりましたか。（複数回答）

項目	回答数(人)	構成比
① 毎日が楽しくなった	1601	67.8%
② ネットで友だちができた	239	10.1%
③ 親や友だちと連絡がしやすくなった	919	38.9%
④ 夜ねる時間が遅くなった	335	14.2%
⑤ 勉強時間がへった	186	7.9%
⑥ 外で体を使った遊びが少なくなった	406	17.2%
⑦ 友だちのメールやラインのやりとりが気になった	192	8.1%
⑧ 学校や家で注意されることが多くなった	174	7.4%
⑨ 友だちとのネットトラブルがふえた	27	1.1%
⑩ イライラした	118	5.0%
⑪ 頭・肩・首・手首が痛くなった	196	8.3%
⑫ 視力が落ちた	541	22.9%
⑬ その他	158	6.7%

質問10 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を利用して、こまったことはありますか。（複数回答）

項目	回答数(人)	構成比
① お金を請求された	27	1.1%
② 迷惑なメールがきた	93	3.9%
③ 自分の情報や写真をインターネットにのせられた	14	0.6%
④ 友だちとのやり取りが続いてやめられない	78	3.3%
⑤ 返信が遅いとせめられた	30	1.3%
⑥ ラインなどでいじめにあったり、なかまはずれにされた	34	1.4%
⑦ 掲示板に書きこみをされた	5	0.2%
⑧ 困ったことはない	2117	89.6%
⑨ その他	44	1.9%

質問11 あなたは、インターネットで知り合った人から、「会おう」と誘われたことはありますか。

項目	回答数(人)	構成比
① ない	2245	95.0%
② あったけど、会わなかった	70	3.0%
③ 誘われた人と会った	48	2.0%

### 《カードを持っている人》

質問12 あなたは、カードゲームをしますか。

項目	回答数(人)	構成比
① はい	1171	47.1%
② いいえ	1314	52.9%

質問13 あなたは、カードで対戦ゲームをするときは、どこで遊びますか。（複数回答）

項目	回答数(人)	構成比
① 自分の家	1029	87.9%
② 友だちの家	461	39.4%
③ 公園	189	16.1%
④ 道路	9	0.8%
⑤ お店	63	5.4%
⑥ その他	91	7.8%

質問14 あなたは、友だちにカードを売ったり、友だちからカードを買ったりしたことがありますか。

項目	回答数(人)	構成比
① ある	51	4.4%
② ない	1120	95.6%

質問15 あなたが、カードゲームをして困ったことはありますか。

項目	回答数(人)	構成比
① ある	43	3.7%
② ない	1128	96.3%

# 中学校

回答者数 1534 名

## 《元気に育つ志木っ子条例について》

質問1 あなたは、元気に育つ志木っ子条例について知っていますか。

項目	回答数(人)	構成比
① 知っている (聞いたことがある)	624	40.7%
② 知らない	910	59.3%

質問2 あなたの家では、インターネット・スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機・カードゲームを使用するときの約束 (やくそく) やルールはありますか。

項目	回答数(人)	構成比
① ある	1104	72.0%
② ない	430	28.0%

### 【約束やルールがある人】

質問3 約束 (やくそく) やルールをつくったのはいつからですか。

項目	回答数(人)	構成比
① スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機・カードゲームを持ちはじめたとき	853	77.3%
② 条例ができたとき (平成30年3月)	2	0.2%
③ おぼえていない	223	20.2%
④ その他	25	2.3%

## 《スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機について》

質問5 あなたは、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を使っていますか。※学校から配(くば)られたタブレットはのぞきます

項目	回答数(人)	構成比
① 自分のものを使っている	1422	92.7%
② 家族のものを使っている	88	5.7%
③ 使っていない	24	1.6%

### 【スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を使っている人】

質問6 あなたはスマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を1日あたり、どれくらい使っていますか。

項目	回答数(人)	構成比
① 30分以内	94	6.2%
② 1時間以内	251	16.6%
③ 2時間以内	483	32.0%
④ 3時間以内	283	18.7%
⑤ 3時間以上	399	26.4%

質問7 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機でよく利用するのは何ですか。（複数回答）

項目	回答数(人)	構成比
① ゲームサイト	730	48.3%
② ユーチューブ	1236	81.9%
③ メール	171	11.3%
④ ライン	1163	77.0%
⑤ ツイッター	295	19.5%
⑥ 写真アプリ（インスタグラムなど）	463	30.7%
⑦ ティックトック	516	34.2%
⑧ 電話	378	25.0%
⑨ その他	123	8.1%

質問8 あなたは、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機をするときは、どこで遊びますか。（複数回答）

項目	回答数(人)	構成比
① 自分の家	1497	99.1%
② 友だちの家	485	32.1%
③ 公園	267	17.7%
④ 道路	95	6.3%
⑤ お店	262	17.4%
⑥ その他	51	3.4%

質問9 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を利用してどのようになりましたか。（複数回答）

項目	回答数(人)	構成比
① 毎日が楽しくなった	898	59.5%
② ネットで友だちができた	229	15.2%
③ 親や友だちと連絡がしやすくなった	1144	75.8%
④ 夜ねる時間が遅くなった	412	27.3%
⑤ 勉強時間がへった	336	22.3%
⑥ 外で体を使った遊びが少なくなった	370	24.5%
⑦ 友だちのメールやラインのやりとりが気になった	294	19.5%
⑧ 学校や家で注意されることが多くなった	143	9.5%
⑨ 友だちとのネットトラブルがふえた	38	2.5%
⑩ イライラした	69	4.6%
⑪ 頭・肩・首・手首が痛くなった	141	9.3%
⑫ 視力が落ちた	499	33.0%
⑬ その他	39	2.6%

質問 1 0 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を利用して、こまったことはありますか。(複数回答)

項目	回答数(人)	構成比
① お金を請求された	15	1.0%
② 迷惑なメールがきた	187	12.4%
③ 自分の情報や写真をインターネットにのせられた	22	1.5%
④ 友だちとのやり取りが続いてやめられない	90	6.0%
⑤ 返信が遅いとせめられた	28	1.9%
⑥ ラインなどでいじめにあったり、なかまはずれにされた	21	1.4%
⑦ 掲示板に書きこみをされた	4	0.3%
⑧ 困ったことはない	1226	81.2%
⑨ その他	31	2.1%

質問 1 1 あなたは、インターネットで知り合った人から、「会おう」と誘われたことはありますか。

項目	回答数(人)	構成比
① ない	1391	92.1%
② あったけど、会わなかった	97	6.4%
③ 誘われた人と会った	22	1.5%

### 《カードを持っている人》

質問 1 2 あなたは、カードゲームをしますか。

項目	回答数(人)	構成比
① はい	417	27.2%
② いいえ	1117	72.8%

質問 1 3 あなたは、カードで対戦ゲームをするときは、どこで遊びますか。(複数回答)

項目	回答数(人)	構成比
① 自分の家	344	82.5%
② 友だちの家	240	57.6%
③ 公園	110	26.4%
④ 道路	6	1.4%
⑤ お店	65	15.6%
⑥ その他	25	6.0%

質問 1 4 あなたは、友だちにカードを売ったり、友だちからカードを買ったりしたことがありますか。

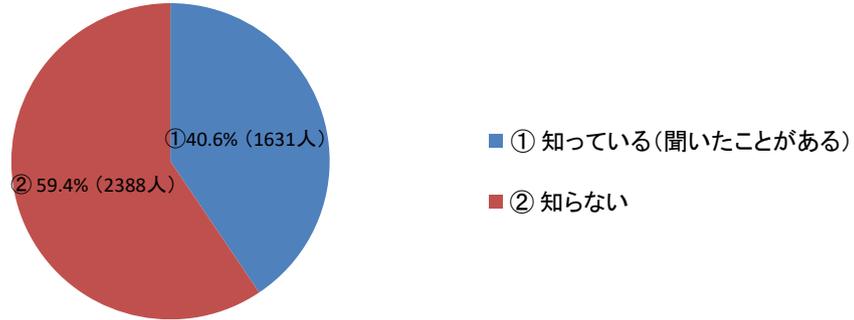
項目	回答数(人)	構成比
① ある	29	7.0%
② ない	388	93.0%

質問 1 5 あなたが、カードゲームをして困ったことはありますか。

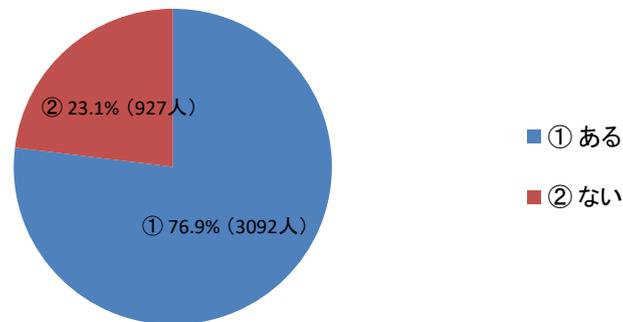
項目	回答数(人)	構成比
① ある	32	7.7%
② ない	385	92.3%

《元気に育つ志木っ子条例について》

質問1 あなたは、元気に育つ志木っ子条例について知っていますか。

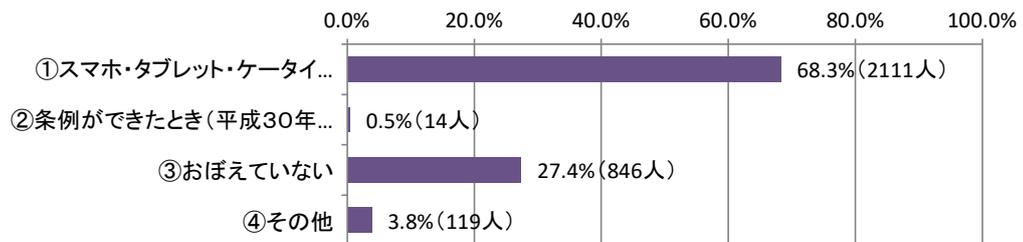


質問2 あなたの家では、インターネット・スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機・カードゲームを使用するときの約束(やくそく)やルールはありますか。



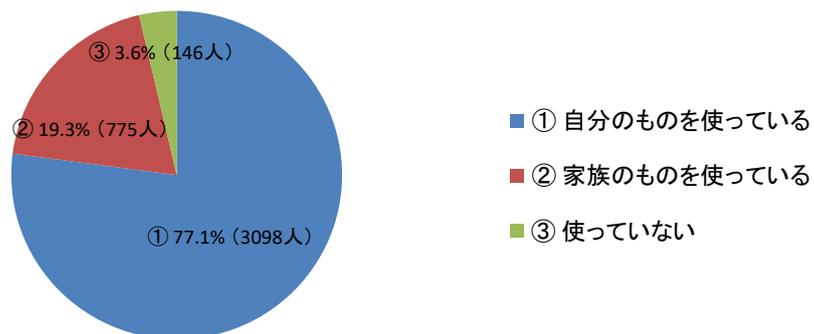
【約束やルールがある人】

質問3 約束(やくそく)やルールをつくったのはいつからですか。



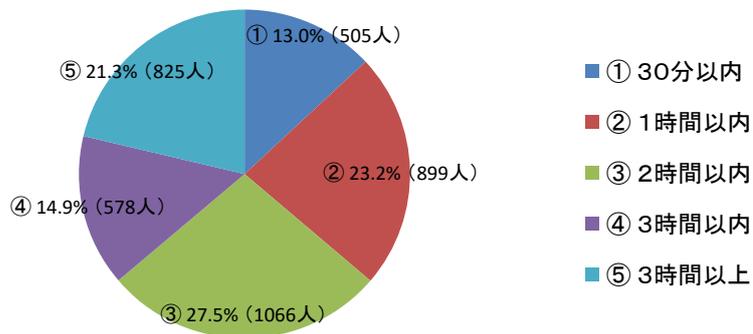
《スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機について》

質問5 あなたは、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を使っていますか。※学校から配(くば)られたタブレットはのぞきます

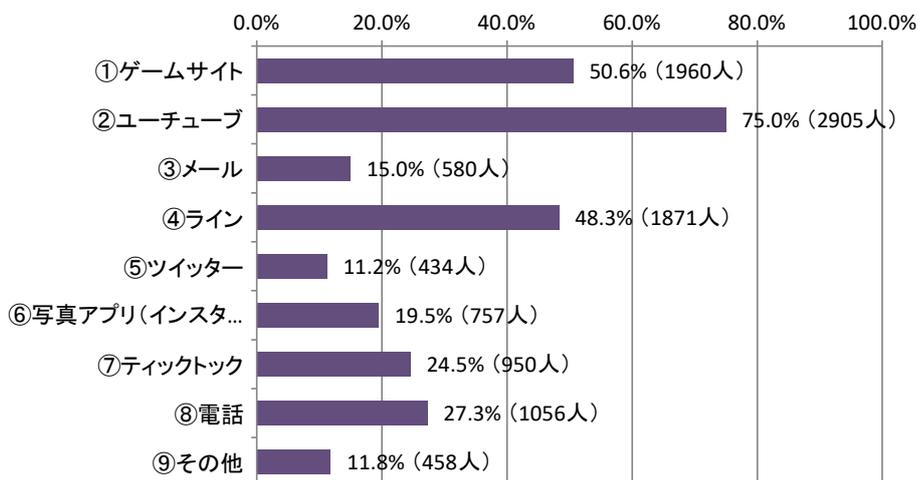


### 【スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を使っている人】

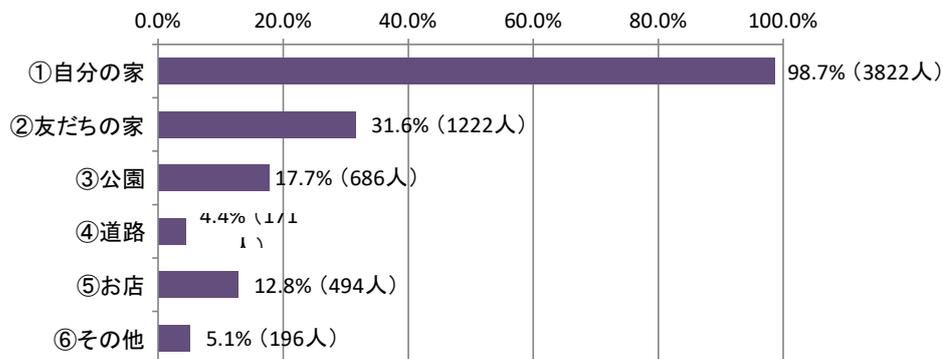
質問6 あなたはスマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を1日あたり、どれくらい使っていますか。



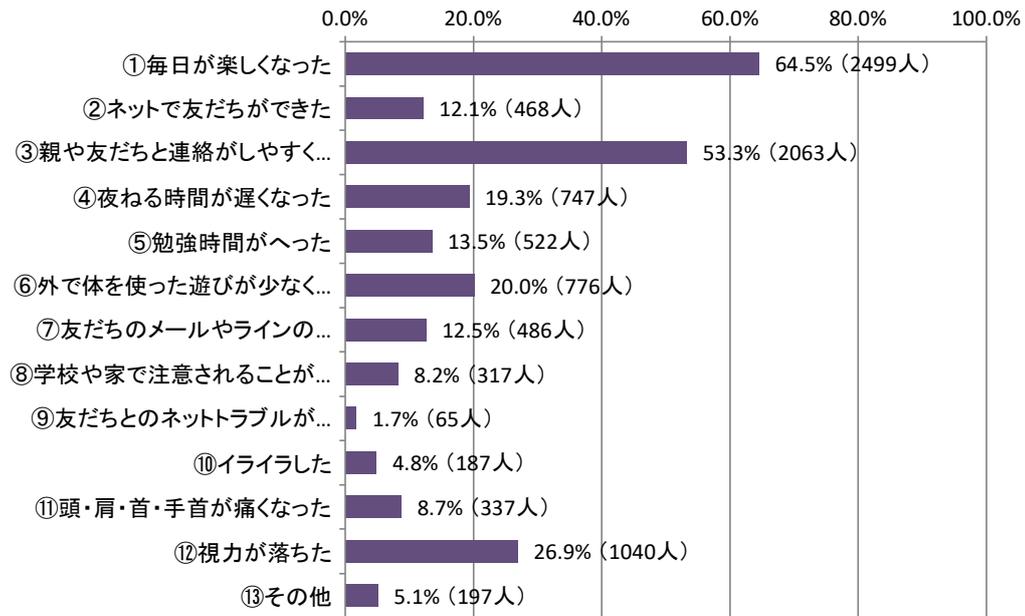
質問7 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機でよく利用するのは何ですか。（複数回答）



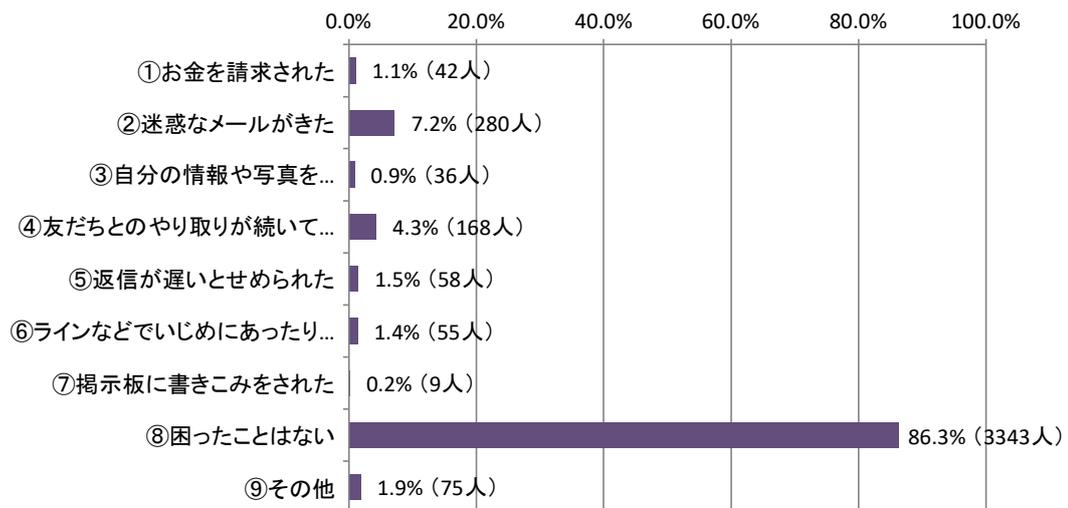
質問8 あなたは、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機をするときは、どこで遊びますか。（複数回答）



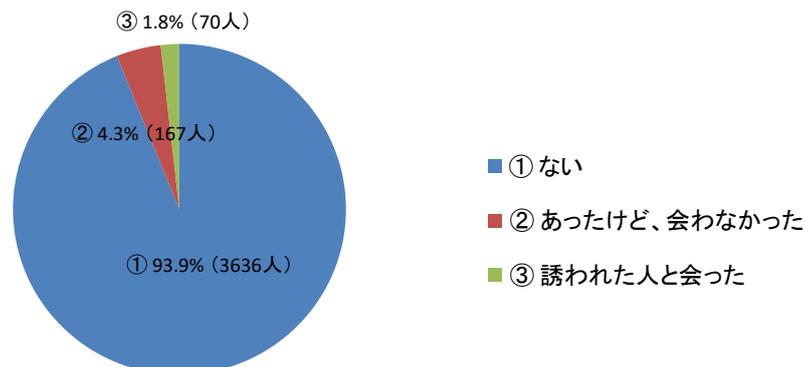
質問9 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を利用してどのようになりましたか。（複数回答）



質問10 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を利用して、こまったことはありますか。（複数回答）

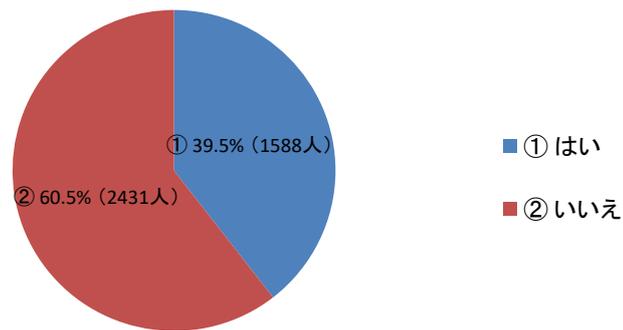


質問11 あなたは、インターネットで知り合った人から、「会おう」と誘われたことはありますか。

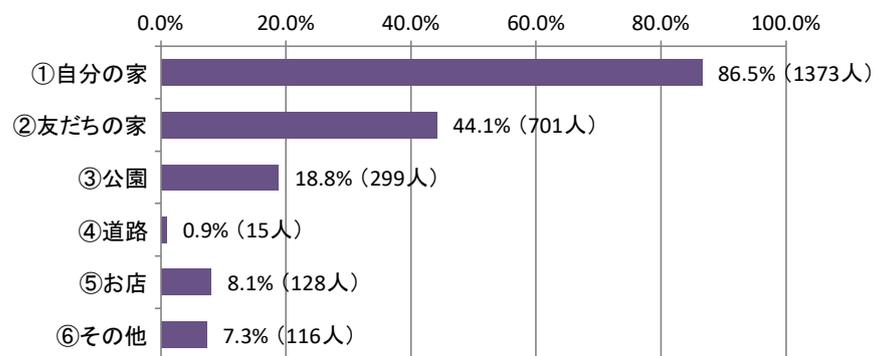


## 《カードを持っている人》

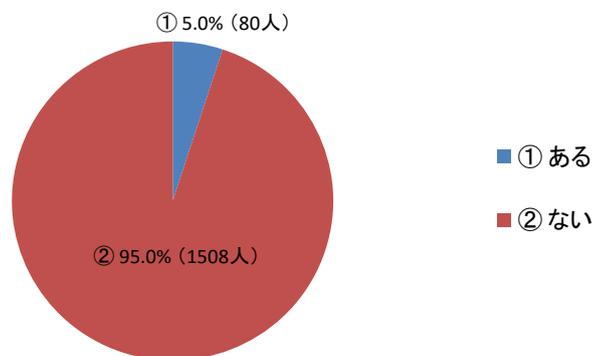
質問 1 2 あなたは、カードゲームをしますか。



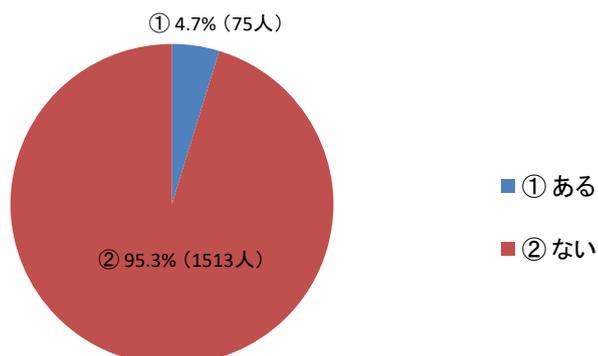
質問 1 3 あなたは、カードで対戦ゲームをするときは、どこで遊びますか。（複数回答）



質問 1 4 あなたは、友だちにカードを売ったり、友だちからカードを買ったりしたことがありますか。



質問 1 5 あなたが、カードゲームをして困ったことはありますか。



## 小学校

回答者数 2485 名

### 《元気に育つ志木っ子条例について》

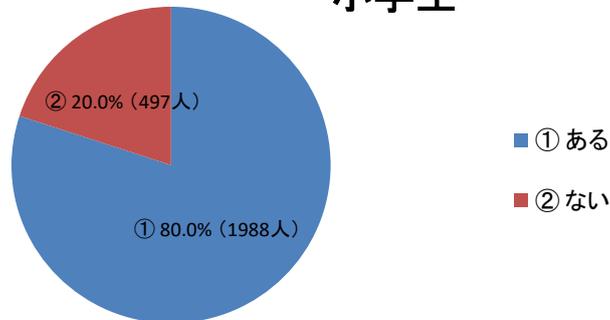
質問1 あなたは、元気に育つ志木っ子条例について知っていますか。

#### 小学生



質問2 あなたの家では、インターネット・スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機・カードゲームを使用するときの約束(やくそく)やルールはありますか。

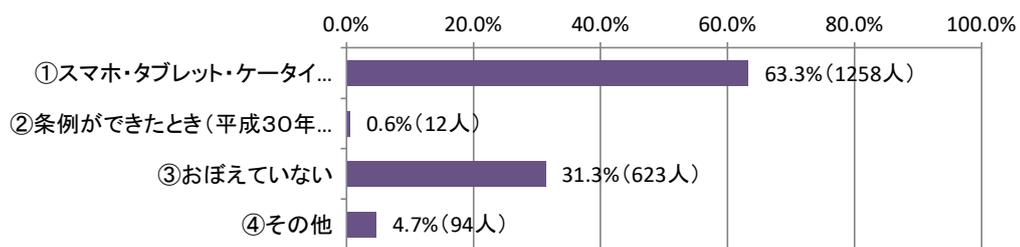
#### 小学生



### 【約束やルールがある人】

質問3 約束(やくそく)やルールをつくったのはいつからですか。

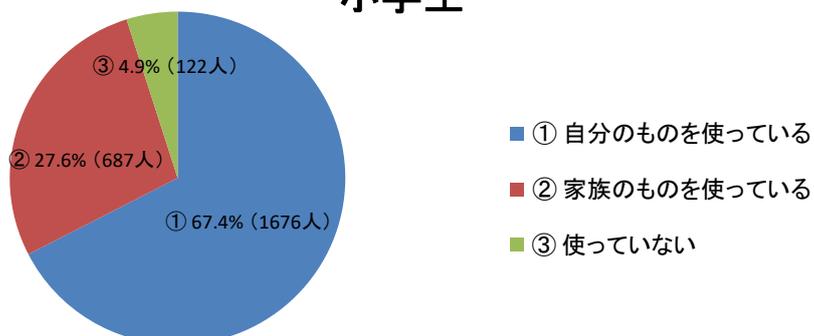
#### 小学生



### 《スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機について》

質問5 あなたは、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を使っていますか。※学校から配(くば)られたタブレットはのぞきます

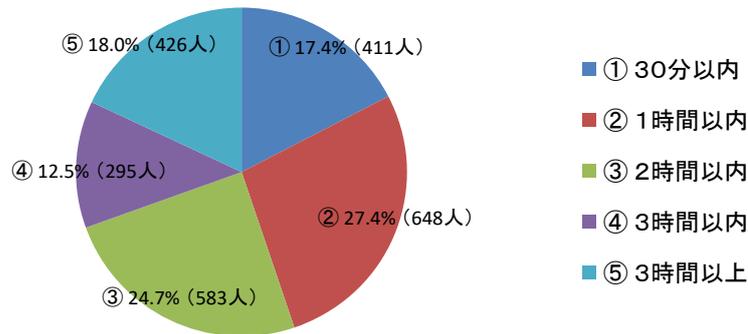
#### 小学生



### 【スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を使っている人】

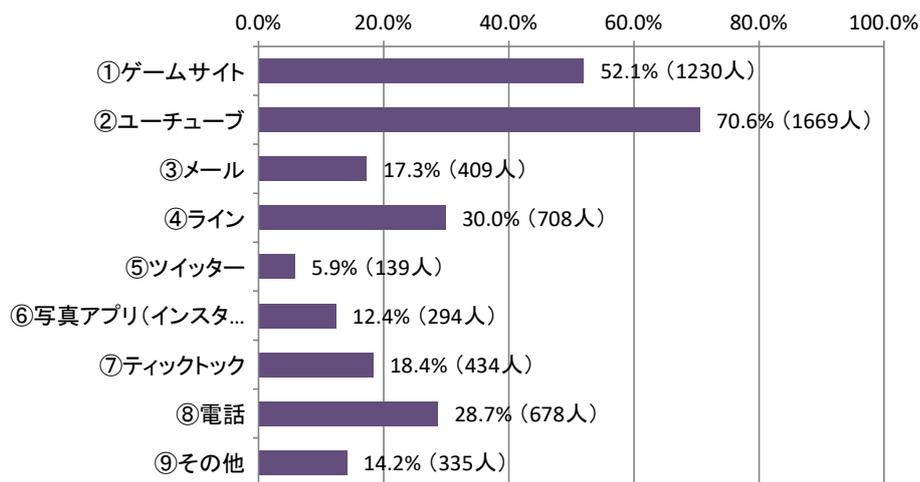
質問6 あなたはスマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を1日あたり、どれくらい使っていますか。

#### 小学生



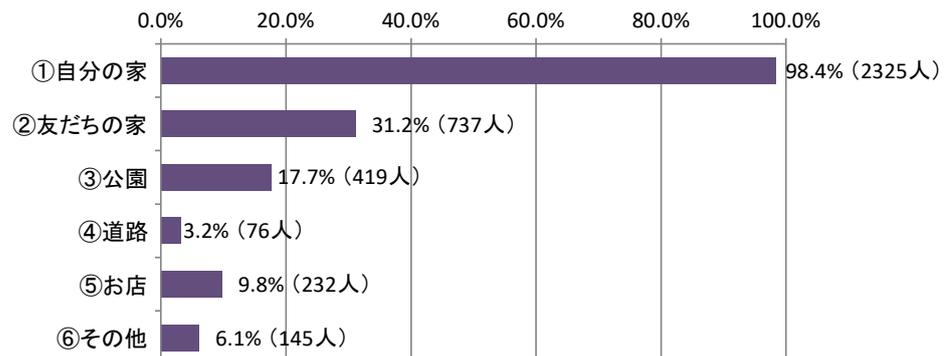
質問7 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機でよく利用するのは何ですか。（複数回答）

#### 小学生



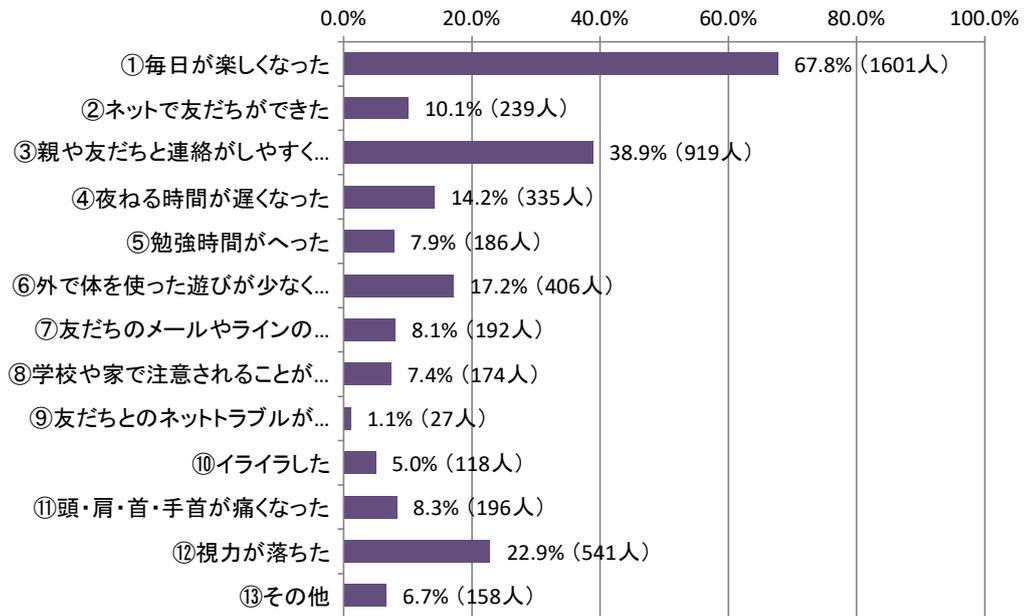
質問8 あなたは、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機をするときは、どこで遊びますか。（複数回答）

#### 小学生



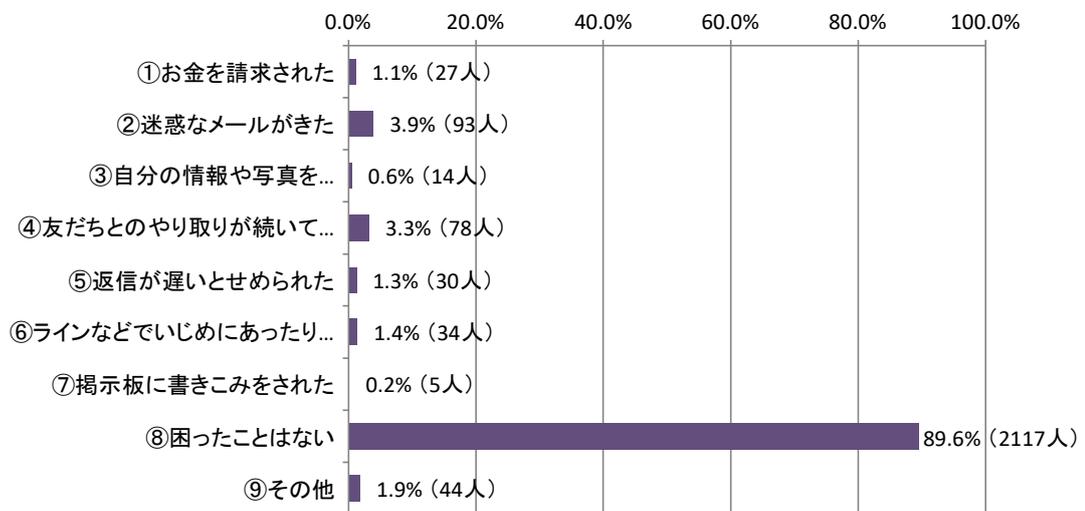
質問9 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を利用してどのようになりましたか。(複数回答)

### 小学生



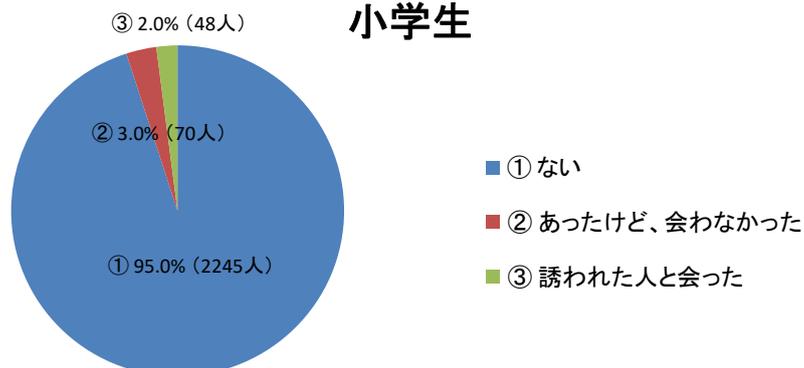
質問10 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を利用して、こまったことはありますか。(複数回答)

### 小学生



質問11 あなたは、インターネットで知り合った人から、「会おう」と誘われたことはありますか。

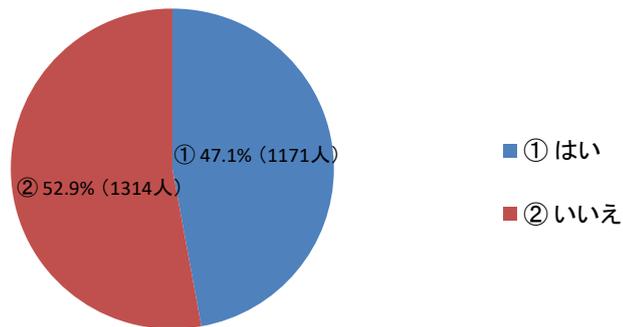
### 小学生



## 《カードを持っている人》

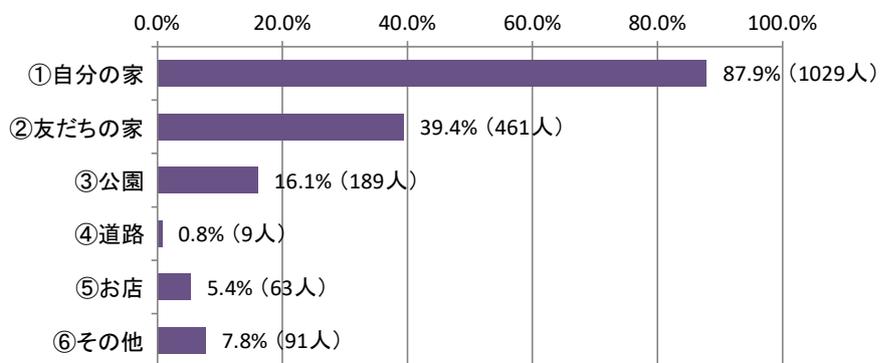
質問 1 2 あなたは、カードゲームをしますか。

### 小学生



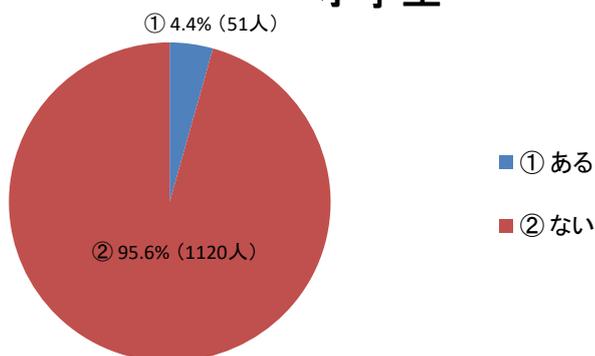
質問 1 3 あなたは、カードで対戦ゲームをするときは、どこで遊びますか。（複数回答）

### 小学生



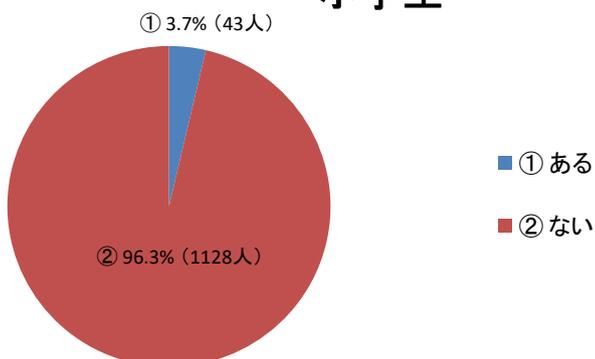
質問 1 4 あなたは、友だちにカードを売ったり、友だちからカードを買ったりしたことがありますか。

### 小学生



質問 1 5 あなたが、カードゲームをして困ったことはありますか。

### 小学生



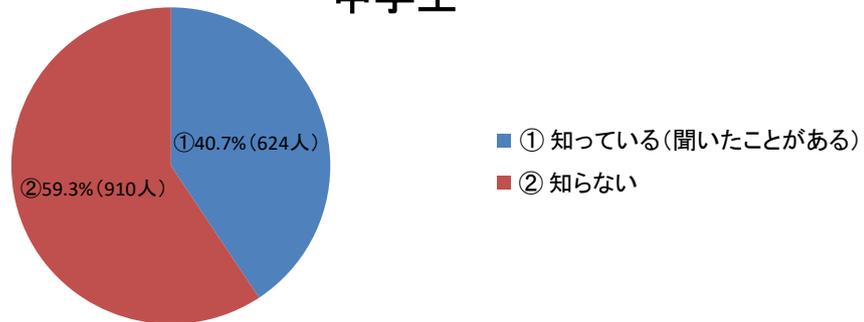
## 中学校

回答者数 1534 名

### 《元気に育つ志木っ子条例について》

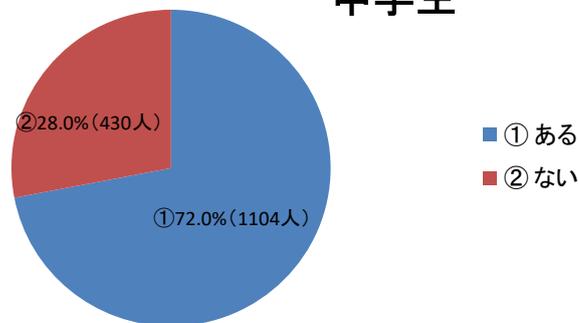
質問1 あなたは、元気に育つ志木っ子条例について知っていますか。

#### 中学生



質問2 あなたの家では、インターネット・スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機・カードゲームを使用するときの約束(やくそく)やルールはありますか。

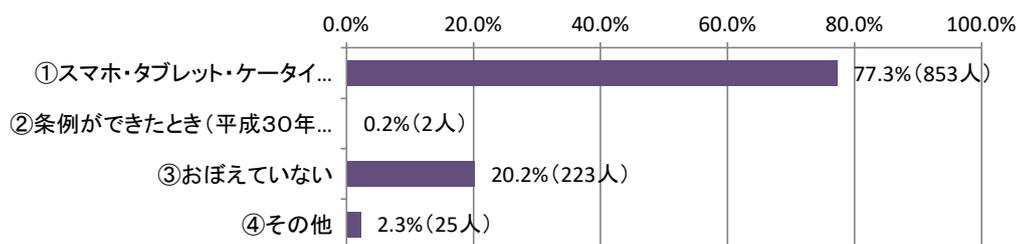
#### 中学生



### 【約束やルールがある人】

質問3 約束(やくそく)やルールをつくったのはいつからですか。

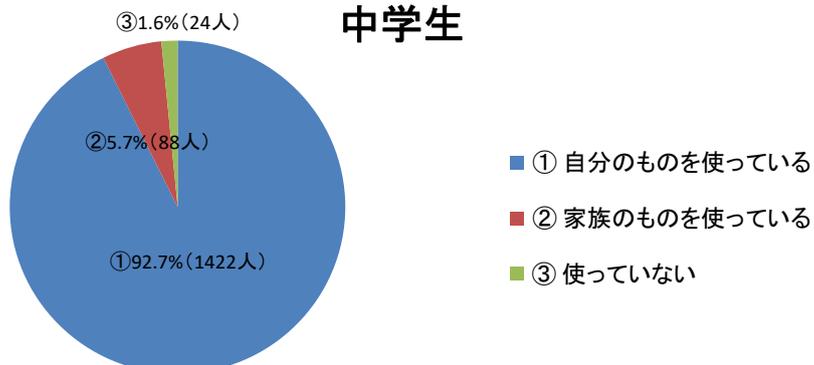
#### 中学生



### 《スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機について》

質問5 あなたは、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を使っていますか。※学校から配(くば)られたタブレットはのぞきます

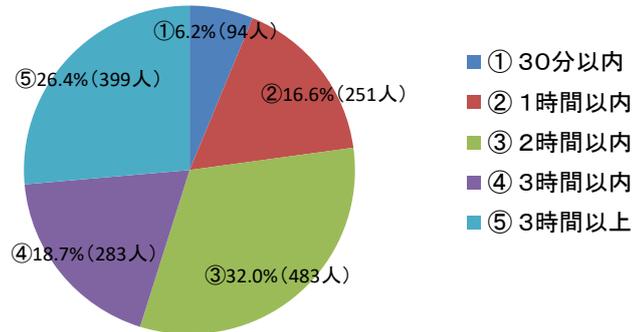
#### 中学生



### 【スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を使っている人】

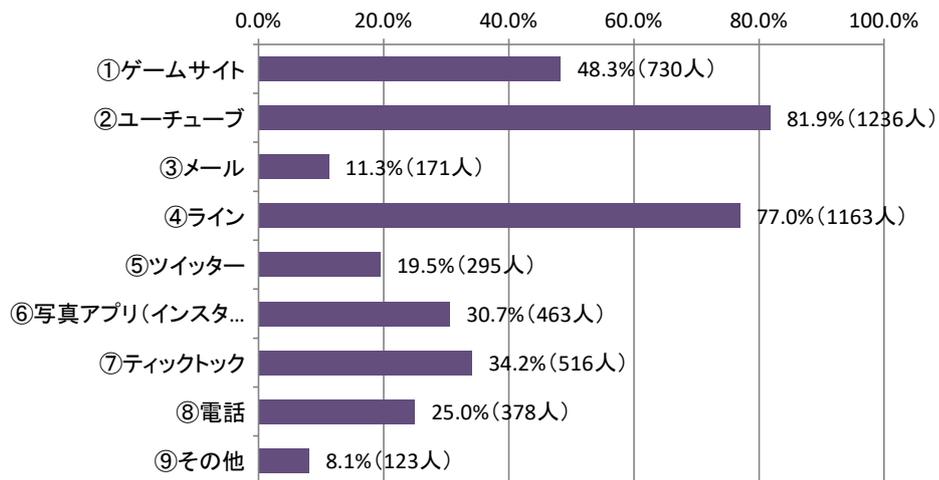
質問6 あなたはスマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を1日あたり、どれくらい使っていますか。

#### 中学生



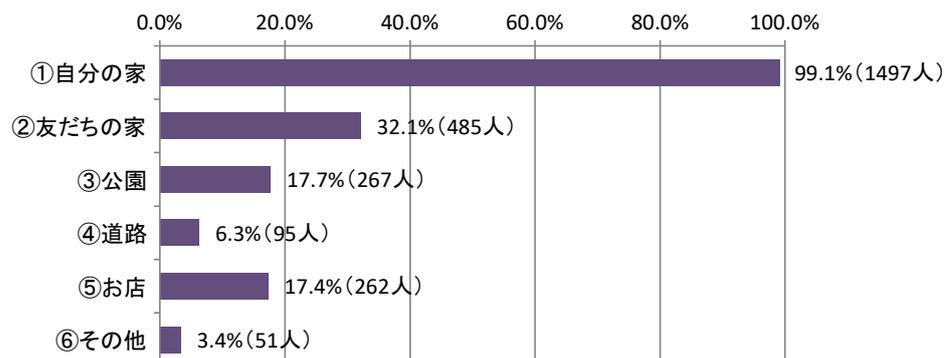
質問7 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機でよく利用するのは何ですか。（複数回答）

#### 中学生



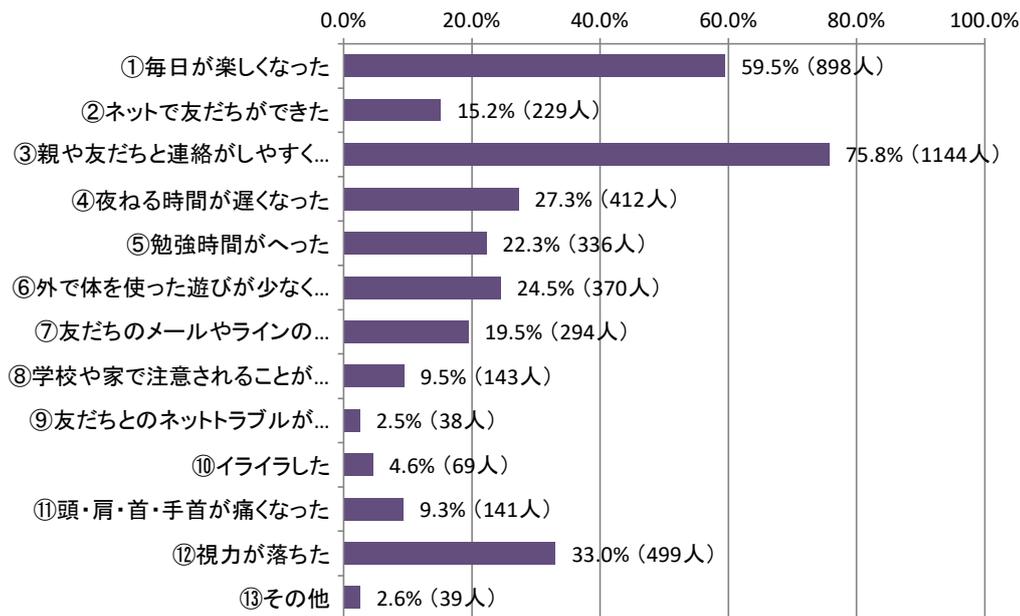
質問8 あなたは、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機をするときは、どこで遊びますか。（複数回答）

#### 中学生



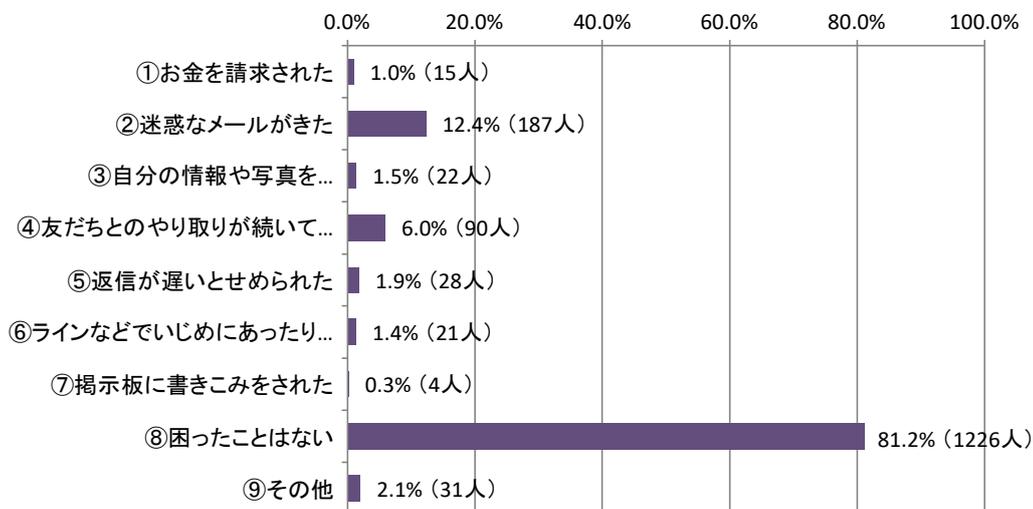
質問9 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を利用してどのようになりましたか。(複数回答)

### 中学生



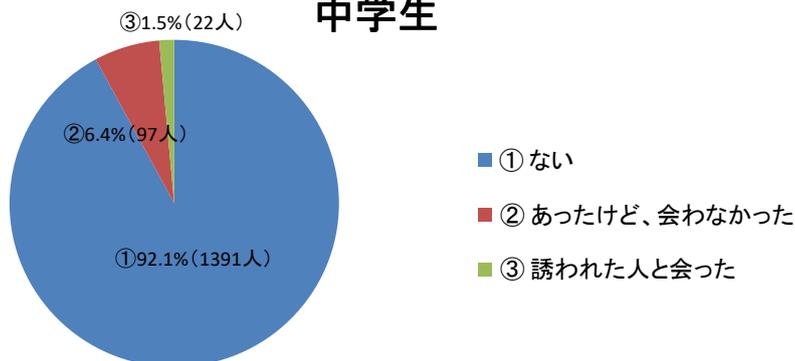
質問10 あなたが、スマホ・タブレット・ケータイ・ゲーム機を利用して、こまったことはありますか。(複数回答)

### 中学生



質問11 あなたは、インターネットで知り合った人から、「会おう」と誘われたことはありますか。

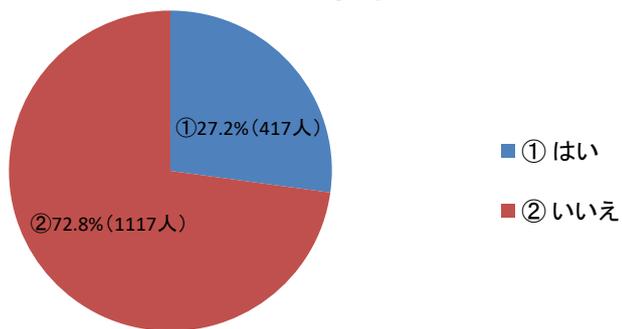
### 中学生



## 《カードを持っている人》

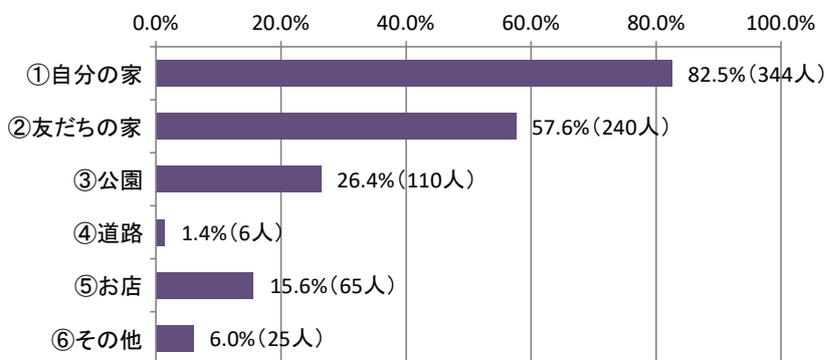
質問 1 2 あなたは、カードゲームをしますか。

### 中学生



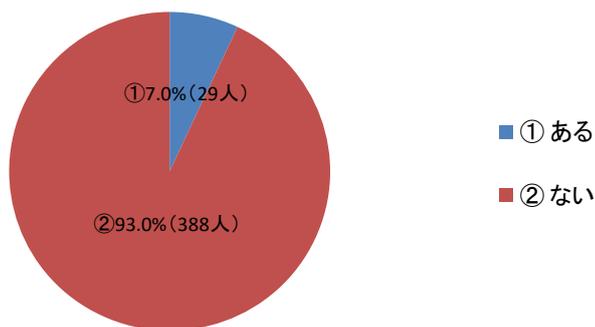
質問 1 3 あなたは、カードで対戦ゲームをするときは、どこで遊びますか。（複数回答）

### 中学生



質問 1 4 あなたは、友だちにカードを売ったり、友だちからカードを買ったりしたことがありますか。

### 中学生



質問 1 5 あなたが、カードゲームをして困ったことはありますか。

### 中学生

