

## 第2章 調査結果

### I 子どもの実態

大人には「子どもの印象」や「影響を与えている存在」について、子どもには、「自身の状況」や「校外での生活」などについて聞くことで、子どもの実態を把握することにした。

調査の結果、大人は子どもを「明るく元気」で、「自分らしさを持ち」、「やさしさや思いやりがある」と感じている割合が高い。

一方、子どもは、「みんなの役に立ちたい」、「ねばり強さがある」、「自分の力でものごとを決められる」については、大人が思っている以上に肯定的にとらえている。

悩みについては、「将来のこと」が最も多く、また、自分とのかかわりの深さや、悩んだときの相談相手としては、中高生になると「友人」が「親」以上の存在であると感じている。

また、「社会の決まりや約束したことを守っている」と意識している割合は高いが、「遊ぶために夜遅く外出する」などの具体的な事例について聞いたルールやマナーの意識は小中高と学校段階が上がるにつれて低下している。

学校から帰った後の生活では、テレビを見たり、ゲームをして過ごすなど家の中にいる割合が高く、外出やスポーツをして過ごすことを上回っている。また、小学生では約半数が塾や習い事に通っている。

#### I-1 教育現場での児童・生徒の課題、最近の子どもの印象、自分自身について

大人に、「最近の子どもの印象」について聞いたところ、教員、保護者、学校評議員共に、子どもを肯定的に捉える項目では、「明るく元気である」、「自分らしさを持っている」、「やさしさや思いやりがある」、「社会のルールやマナーを守っている」が項目中、比較的高い割合となっている。

全体的に、保護者は教員や学校評議員に比べ、子どもを肯定的に捉える割合が高く、逆に学校評議員は低くなっている。

次に、子どもに「自分自身について」聞いたところ、小中高、盲・ろう・養護学校生のいずれの場合においても、「仲の良い友だちがいる」と回答した割合が最も高い一方で、「自分の気持ちを相手にうまく伝えられる」と回答した割合は低くなっている。

また、自分を肯定的に捉える設問では、小中高と学校段階が上がるにつれて「そう思う」割合が減少していく項目が多い中で、「自分らしさをもっている」、「やさしさや思いやりがある」、「自分の気持ちをコントロールできる」、「自分の力でものごとを決められる」、「社会のルールやマナーを守っている」については、高校生の割合が一番高くなっている。

具体的に「そう思う」と「どちらかというと思う」の合計で見ると、大人の印象では、「明るく元気である」（教員 88.8%、保護者 72.8%、学校評議員 68.4%）、「自分らしさを持っている」（教員 56.1%、保護者 62.2%、学校評議員 40.0%）、「やさしさや思いやりがある」（教員 60.5%、保護者 64.5%、学校評議員 43.5%）、「社会のルールやマナーを守っている」（教員 45.2%、保護者 59.2%、学校評議員 33.6%）が比較的高い割合となっている。

表 I - 1 - 1 教育現場での児童・生徒の課題、最近の子どもの印象（「そう思う」と「どちらかというと思う」の合計三者比較）（%）

項目	教員	保護者	学校評議員
①明るく元気である	88.8	72.8	68.4
②自分らしさを持っている	56.1	62.2	40.0
③やさしさや思いやりがある	60.5	64.5	43.5
④何事にも前向きに取り組む	43.6	39.7	22.7
⑤自分の感情をうまくコントロールできない	41.2	34.2	50.1
⑥ねばり強さがある	14.4	29.6	12.2
⑦自分の気持ちを相手にうまく伝えられる	15.4	27.4	20.6
⑧体力の低下が目立つ	47.4	36.2	54.2
⑨自分一人で選択や判断ができる	12.8	35.5	15.6
⑩社会に役立つと心や公共心がある	26.4	34.1	23.9
⑪社会のルールやマナーを守っている	45.2	59.2	33.6
⑫食事や睡眠など生活が規則正しい	29.1	35.3	9.1
⑬自分のこと以外に関心を持ってない	26.8	19.7	34.2
⑭人間関係を築くのが苦手である	46.8	29.4	50.9
⑮学習する態度が身についている	33.4	32.0	27.3

次に、子ども自身で、「そう思う」回答の割合が最も高かった「仲の良い友だちがいる」は小学生 94.0%、中学生 87.5%、高校生 86.5%であり、割合の低かった「自分の気持ちを相手にうまく伝えられる」は小学生 26.5%、中学生 23.4%、高校生 19.6%となっている。

また、高校生の割合が一番高くなっている項目では「自分らしさをもっている」(小学生 51.8%、中学生 51.3%、高校生 54.4%)、「やさしさや思いやりがある」(小学生 33.7%、中学生 34.2%、高校生 41.1%)、「自分の気持ちをうまくコントロールできる」(小学生 39.2%、中学生 44.1%、高校生 47.9%)、「自分の力でものごとを決められる」(小学生 37.0%、中学生 33.7%、高校生 39.4%)、「社会の決まりや約束したことを守っている」(小学生 40.5%、中学生 45.7%、高校生 51.5%) となっている。

表 I - 1 - 2 自分自身について（「そう思う」の三者比較） (％)

項目	小学生	中学生	高校生
①明るく元気だ	60.4	54.8	52.6
②自分らしさをもっている	51.8	51.3	54.4
③やさしさや思いやりがある	33.7	34.2	41.1
④何事にも前向きに取り組む	34.8	37.6	35.9
⑤自分の気持ちをコントロールできる	39.2	44.1	47.9
⑥ねばり強く最後までやりとげる	44.3	34.1	35.1
⑦自分の気持ちを相手にうまく伝えられる	26.5	23.4	19.6
⑧外で運動したり遊んだりするのが好きだ	69.9	66.4	61.5
⑨自分の力でものごとを決められる	37.0	33.7	39.4
⑩社会の役に立ちたい	64.9	58.5	47.7
⑪社会のルールやマナーを守っている	40.5	45.7	51.5
⑫食事や睡眠など生活が規則正しい	29.0	25.2	27.0
⑬仲の良い友だちがいる	94.0	87.5	86.5
⑭誰とでもすぐ仲良くなれる	51.2	36.7	30.5
⑮自分で考え、何かをつくり上げるのが得意だ	35.4	24.8	29.8
⑯家で勉強する習慣がある	39.5	21.2	11.7
⑰授業の内容が理解できる	57.0	45.4	35.7
⑱家族のことを理解している	69.5	55.5	51.9
⑲家族はあなたを理解してくれている	51.5	42.3	41.9

図 I - 1 - 1

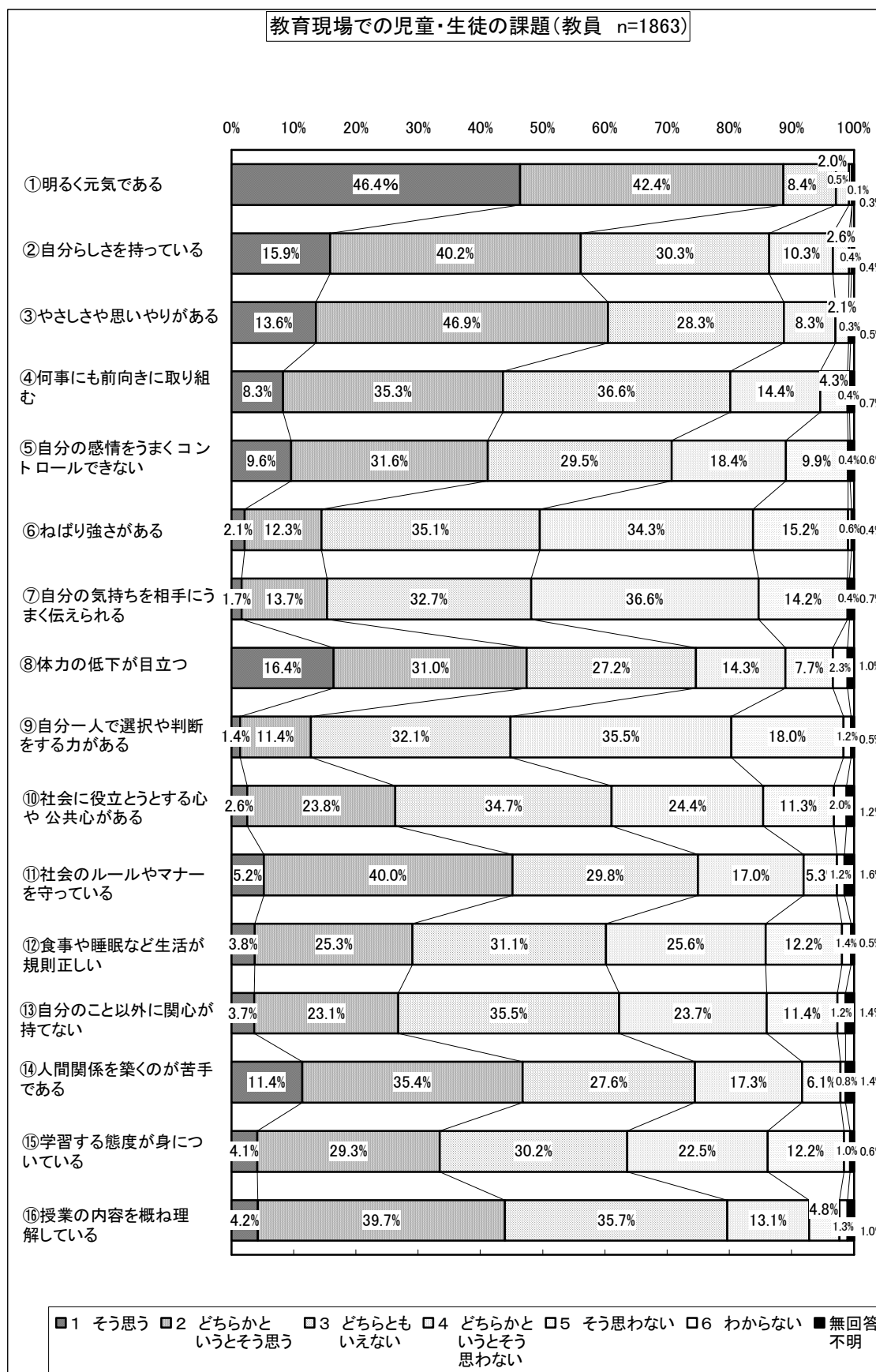


図 I - 1 - 2

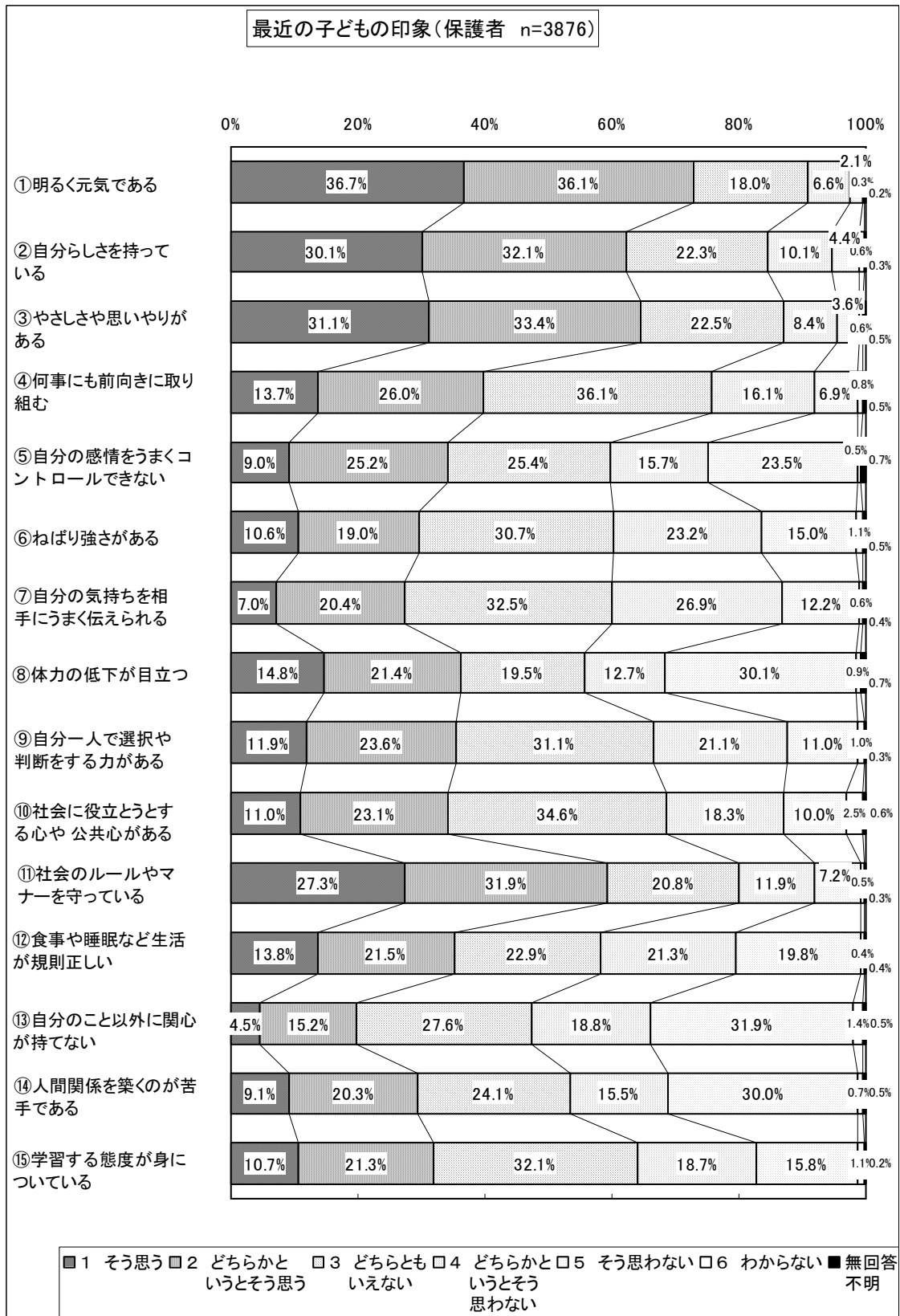


図 I - 1 - 3

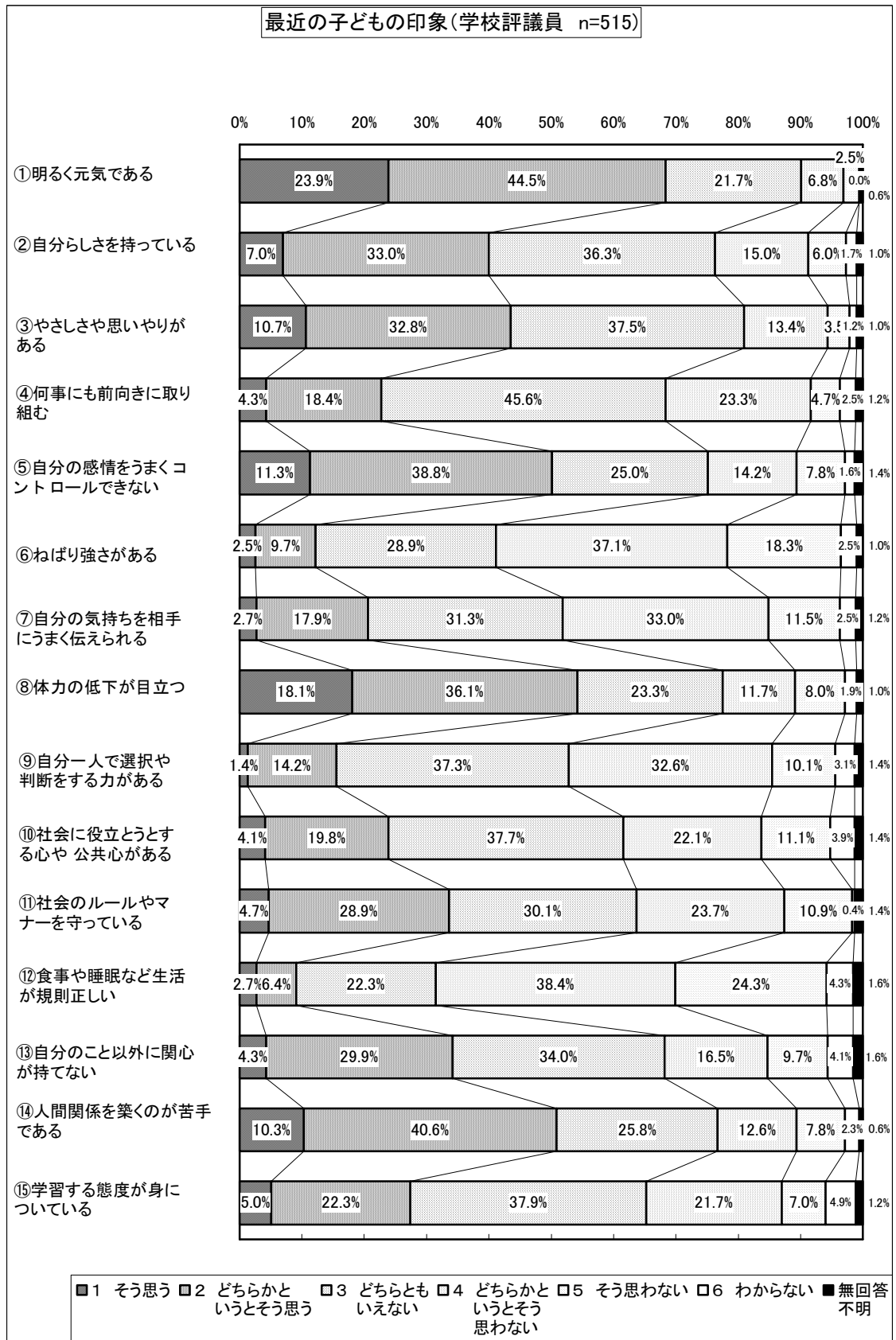


図 I - 1 - 4

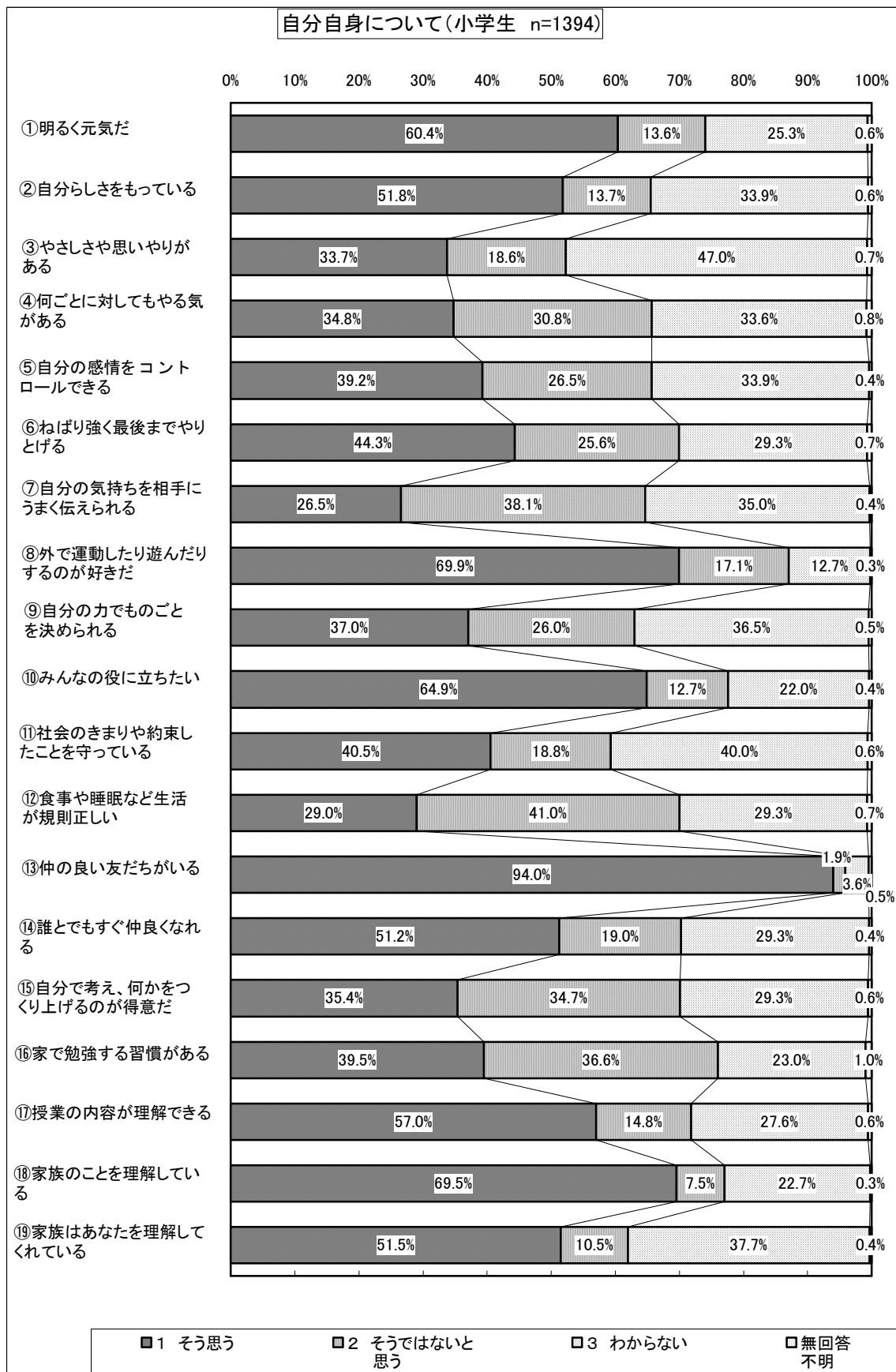


図 I - 1 - 5

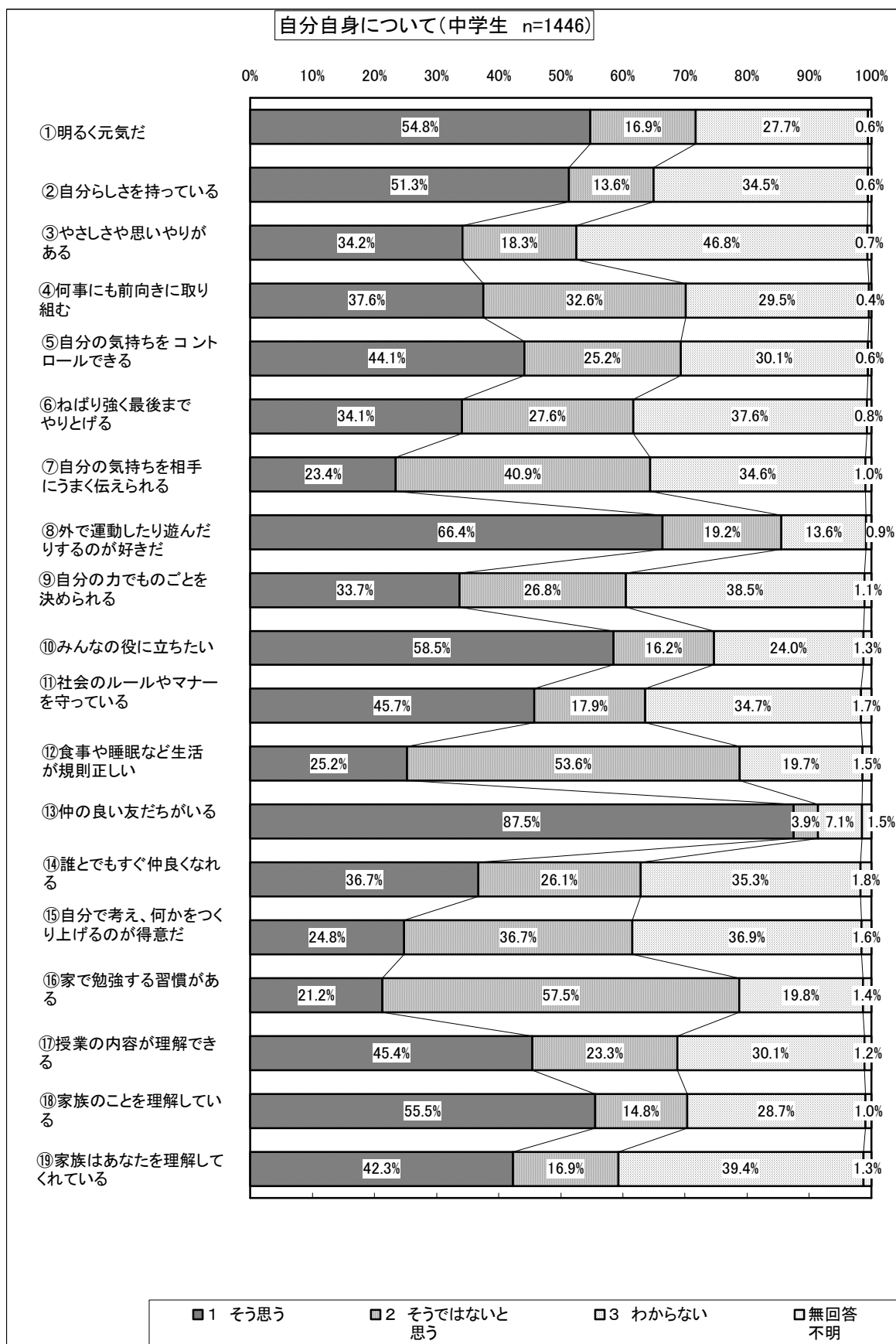
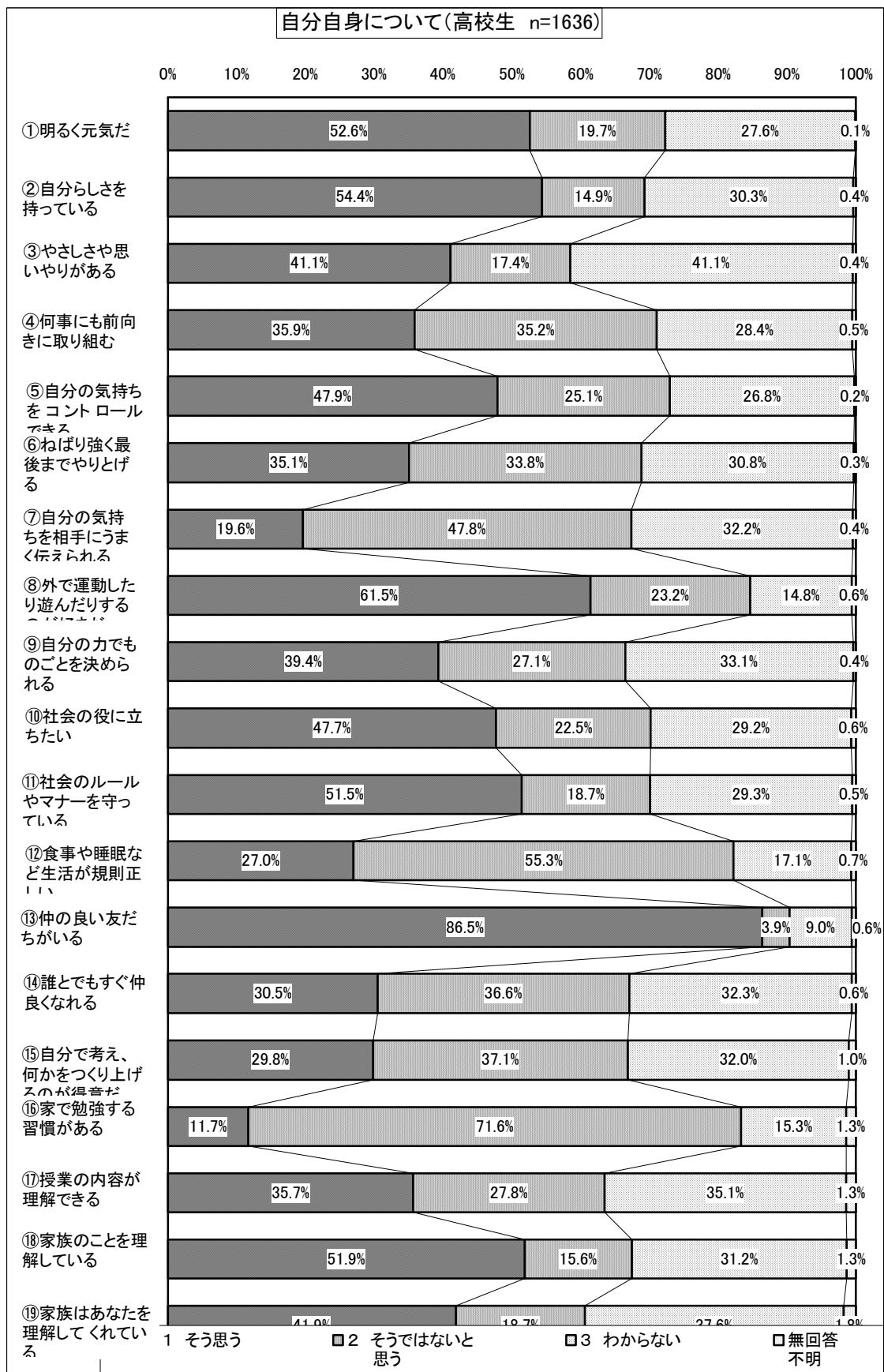


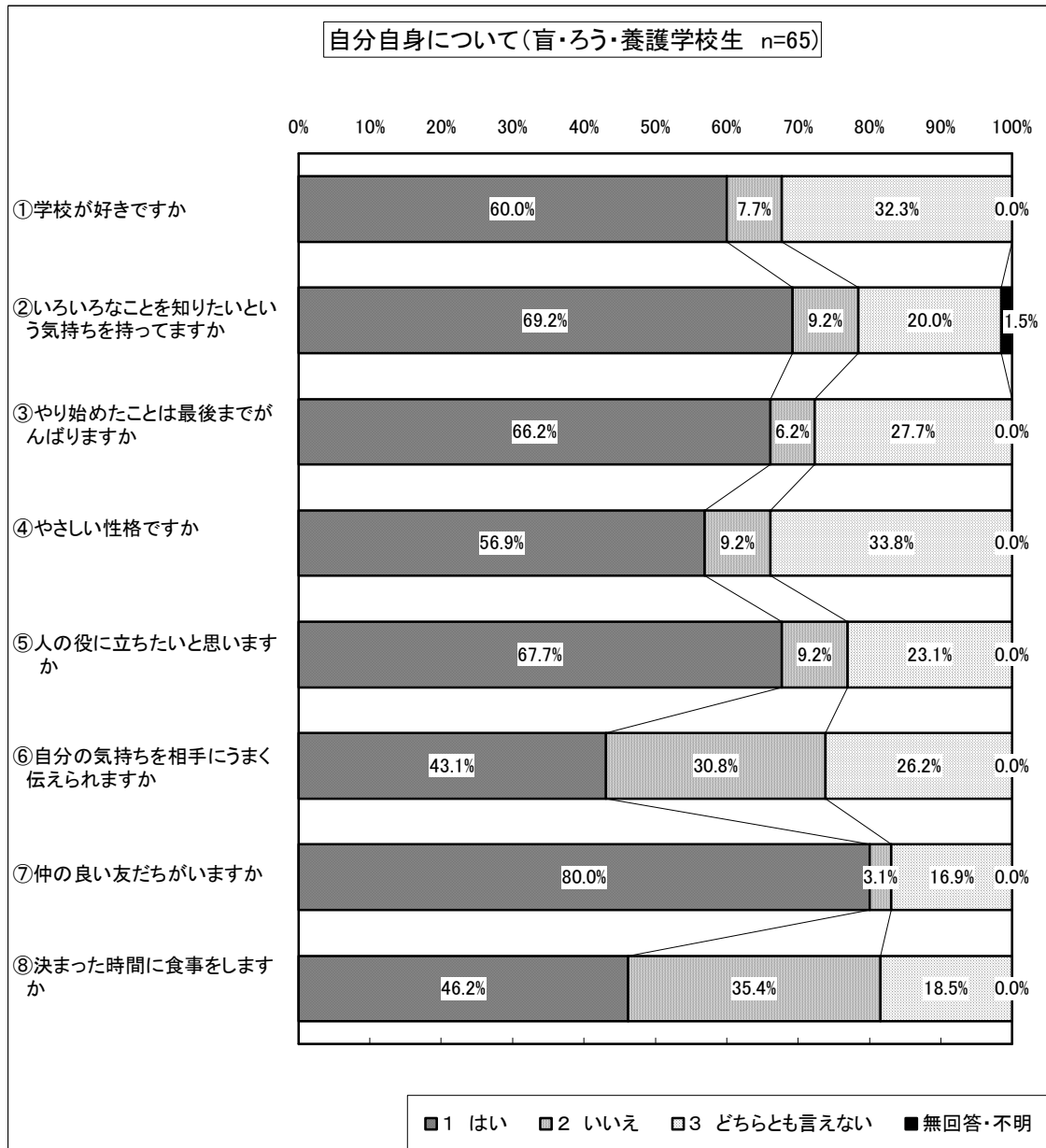


図 I - 1 - 6



盲・ろう・養護学校生に「自分自身について」聞いたところ、「自分の気持ちを相手にうまく伝えられますか」(30.8%)、「決まった時間に食事をしますか」(35.4%)において、「いいえ」と回答した割合が、他の項目と比べて高くなっている。(図 I - 1 - 7 参照)

図 I - 1 - 7



## I-2 子どもに影響を与えている存在、自分とかかわりの深いもの

保護者に「子どもに影響を与えている存在」について聞いたところ、子どもの学校段階などにかかわらず7割を超える割合で「親」が最も高く、続いて「友人」や「テレビ」を挙げている。

また、小中高生に「自分とかかわりの深いもの」について聞いたところ、小学生は「家族」が最も割合が高いが、中学生からは「友人」が最も割合が高くなっている。

さらに、携帯電話の影響については、小中高と学校段階が上がるにつれて、子ども、保護者ともに割合が増加している。

保護者においては、「親」と回答する割合が最も高くなっている（小学校 83.9%、中学校 75.2%、高校 71.3%）のに対して、子どもは中学生（76.9%）、高校生（81.0%）になると友人の割合が最も高くなっている。

また、子どもにおいては、小中高と学校段階が上がるにつれて割合が高くなるものとして「携帯電話」（小 9.0%、中 35.7%、高 46.6%）、「本や雑誌」（小学生 14.0%、中学生 22.0%、高校生 27.8%）、「インターネット」（小学生 7.7%、中学生 16.3%、高校生 18.8%）がある。

盲・ろう・養護学校生については、それぞれ「家族」（53.8%）、「テレビ」（33.8%）、「マンガ」（53.8%）が最も割合が高くなっている。（表 I-2、図 I-2-1～3 参照）

表 I-2 子どもに影響を与えている存在、自分とかかわりの深いもの（上位5項目）

	子どもに影響を与えている存在				自分とかかわりの深いもの		
	保護者（小）	保護者（中）	保護者（高）	保護者（盲ろう養）	小学生	中学生	高校生
1位	親 (83.9%)	親 (75.2%)	親 (71.3%)	親 (71.7%)	家族 (86.1%)	友人 (76.9%)	友人 (81.0%)
2位	友人 (61.1%)	友人 (66.5%)	友人 (67.0%)	テレビ (52.8%)	友人 (78.7%)	家族 (62.2%)	家族 (58.7%)
3位	テレビ (49.5%)	テレビ (39.4%)	携帯電話 (37.6%)	友人 (50.9%)	テレビ (29.1%)	携帯電話 (35.7%)	携帯電話 (46.6%)
4位	兄弟姉妹 (45.2%)	兄弟姉妹 (35.1%)	兄弟姉妹 (33.4%)	教員 (35.8%)	ゲーム (24.5%)	テレビ (30.8%)	本や雑誌 (27.8%)
5位	ゲーム (38.2%)	携帯電話 (28.2%)	テレビ (33.2%)	ゲーム (34.0%)	マンガ (19.9%)	本や雑誌 (22.0%)	テレビ (27.6%)

図 I - 2 - 1

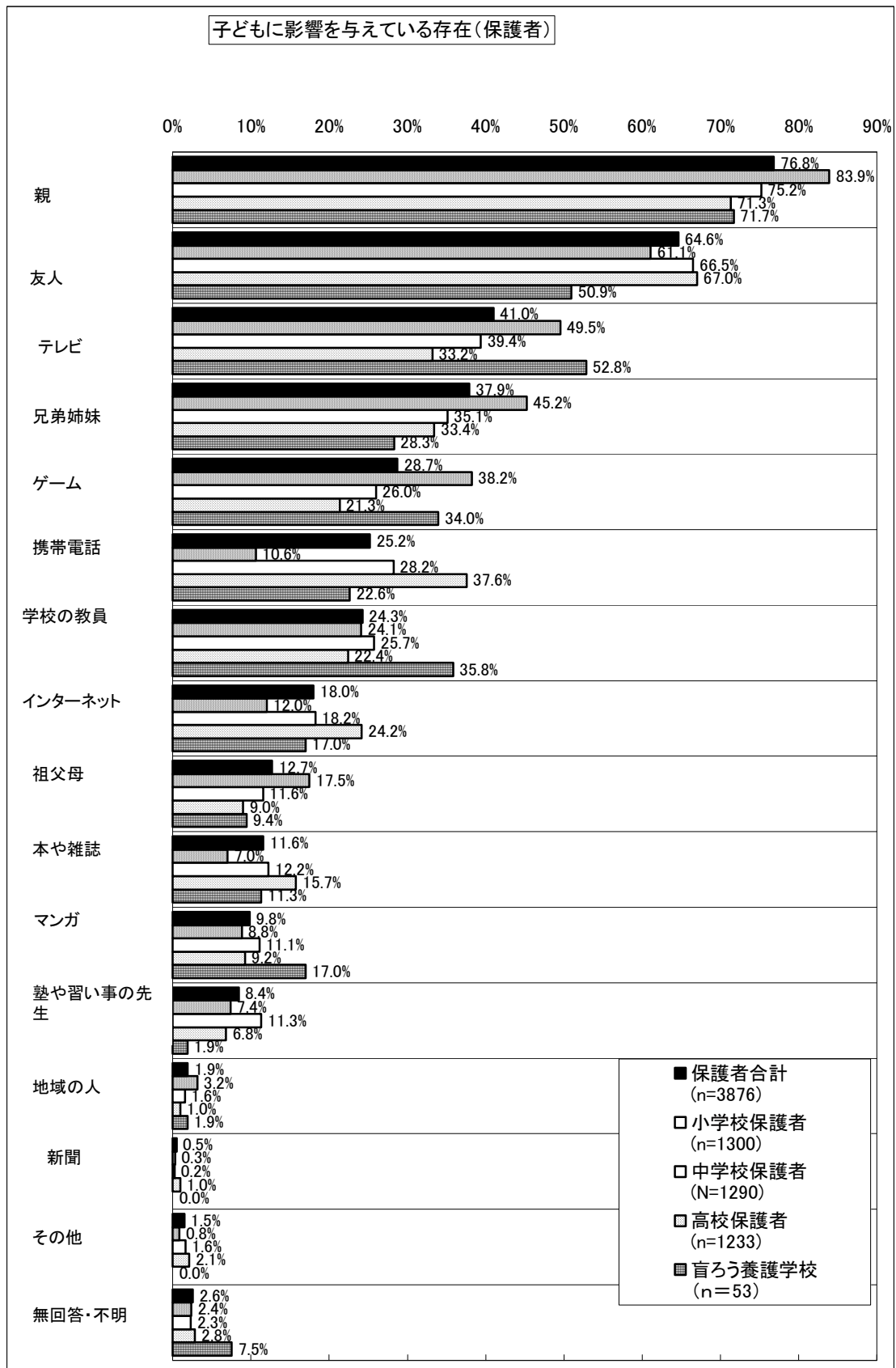


図 I - 2 - 2

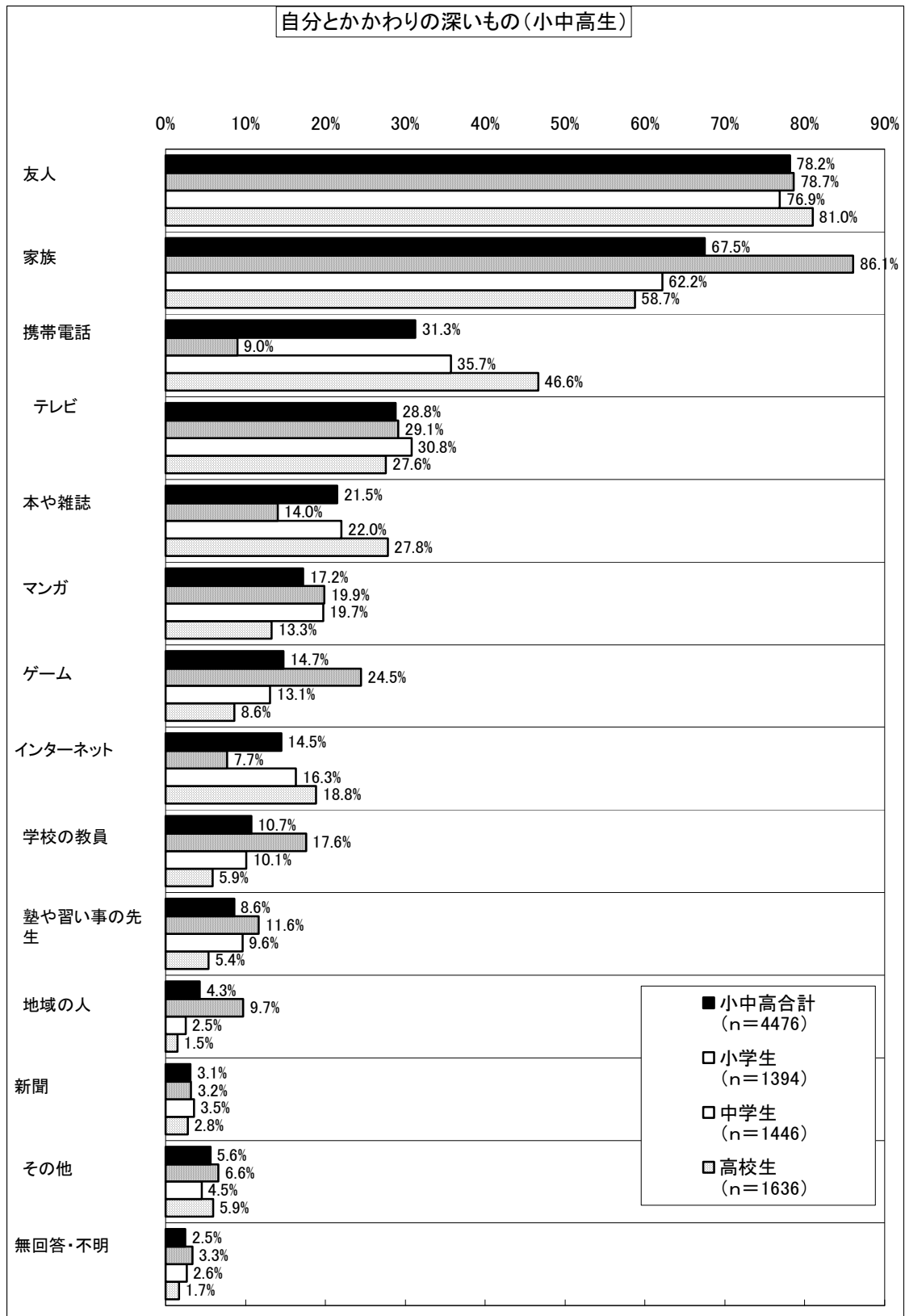
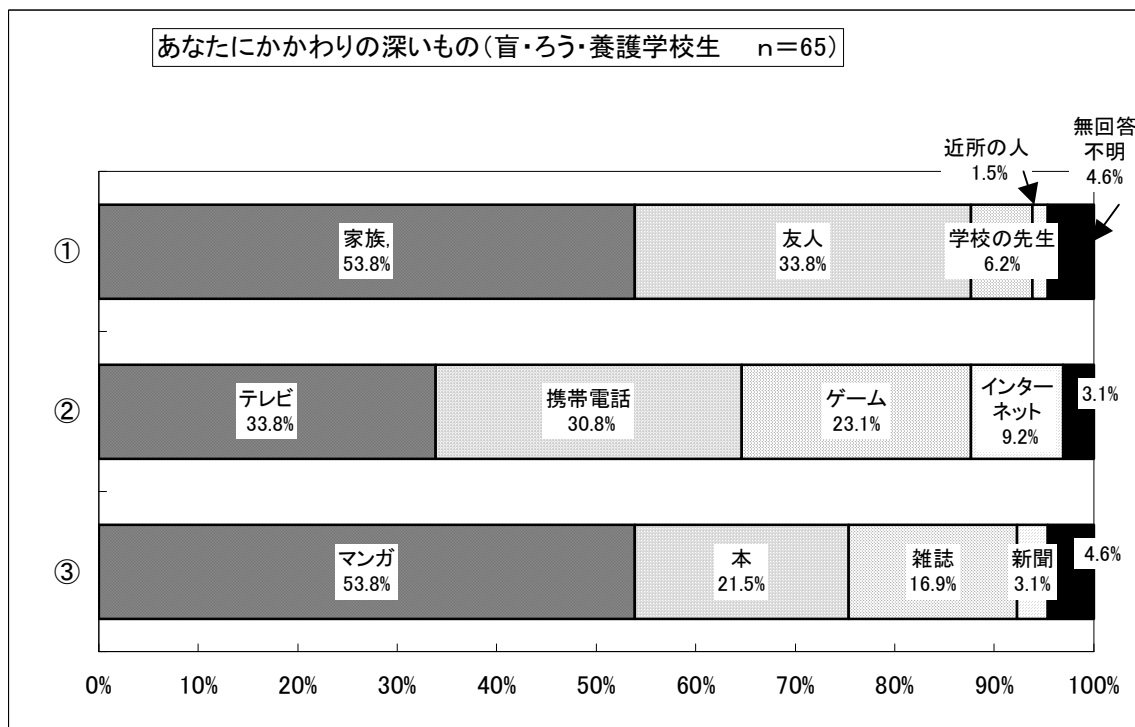


図 I - 2 - 3



### I-3 夢中になれるとき

小中高生には「夢中になれるとき、充実感を感じられるとき」を、盲・ろう・養護学校生には「楽しいと感じるとき」についてそれぞれ聞いたところ、いずれの場合も、約7割が友だちと一緒に何かをしているときと回答している。

また、「面白い授業を受けているとき」や、「ゲームをしているとき」と回答した割合は、小中高と学校段階が上がるにつれて減少している。

「友だちと遊んだり、話したりしているとき」（小学生 71.7%、中学生 73.9%、高校生 74.4%、盲・ろう・養護学校生 69.2%）がそれぞれ最も割合が高く、次いで「趣味など自分の好きなことをしているとき」（小学生 61.2%、中学生 66.8%、高校生 69.7%、盲・ろう・養護学校生 56.9%）であった。

また、「面白い授業を受けているとき」（小学生 29.8%、中学生 17.2%、高校生 12.3%）、「ゲームをしているとき」（小学生 29.8%、中学生 16.0%、高校生 10.5%）については、小中高と学校段階が上がるにつれて顕著に減少している。（図 I-3-1、図 I-3-2 参照）

図 I-3-1

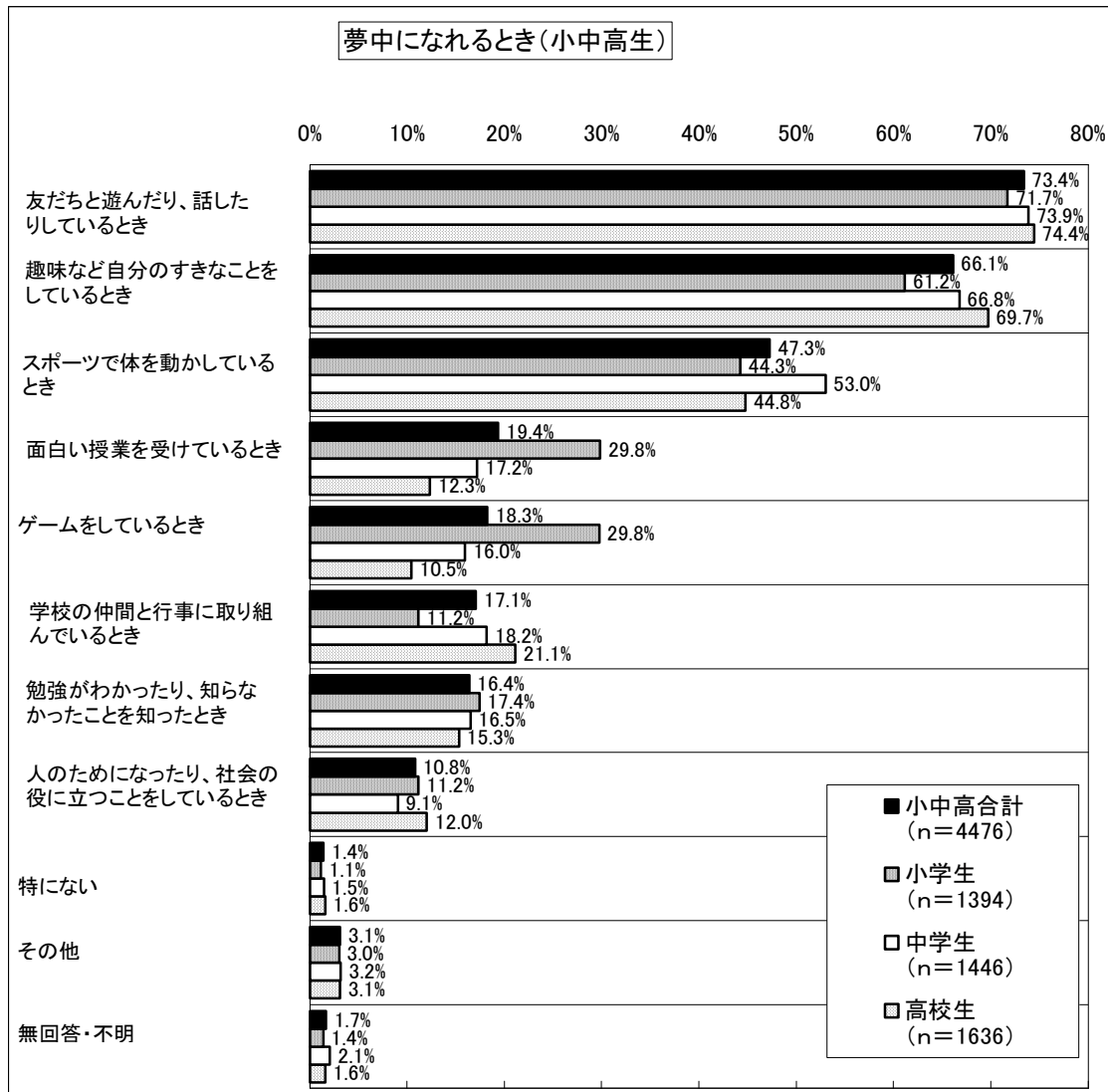
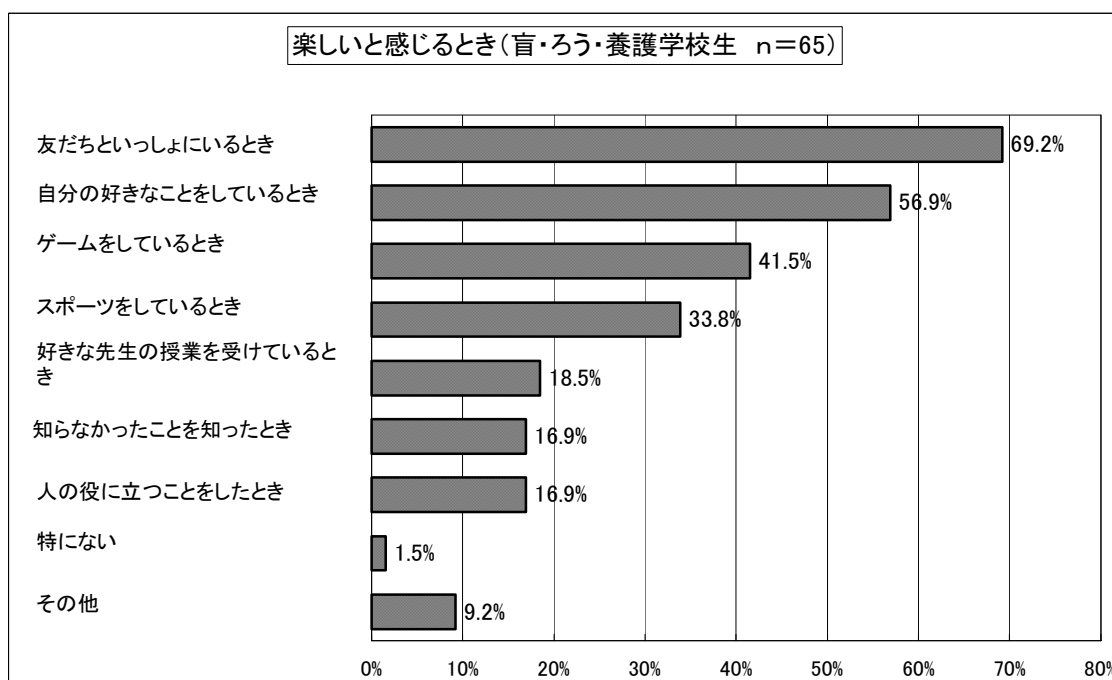


図 I - 3 - 2





## I-4 悩んでいること

子どもに「悩んでいること」について聞いたところ、いずれにおいても、「将来のこと」を挙げる割合が、他の項目に比べて高くなっている。

また、小中高と学校段階が上がるにつれて、「悩みはない」や「友達のこと」「家族のこと」の割合は減少していくが、一方で、「学校のこと」や「異性のこと」については、増加していく。

「将来のこと」(小学生 31.8%、中学生 50.1%、高校生 65.9%、盲・ろう・養護学校生 30.8%)、「学校のこと」(小学生 11.5%、中学生 16.6%、高校生 17.4%、盲・ろう・養護学校生 4.6%)、「異性のこと」(小学生 3.3%、中学生 7.1%、高校生 11.6%、盲・ろう・養護学校生 3.1%)については、小中高と学校段階が上がるにしたがって、割合が増加している。

また、「悩みはない」(小学生 36.7%、中学生 23.7%、高校生 10.8%、盲・ろう・養護学校生 29.2%)、「友だちのこと」(小学生 25.8%、中学生 23.0%、高校生 17.2%、盲・ろう・養護学校生 7.7%)、「家族のこと」(小学生 12.6%、中学生 10.2%、高校生 9.9%、盲・ろう・養護学校生 7.7%)については、小中高と学校段階が上がるにつれて、割合が減少している。(表 I-4、図 I-4-1～2 参照)

表 I-4 悩んでいること (上位5項目)

	小学生	中学生	高校生	盲・ろう・養護学校生
1位	悩みはない (36.7%)	将来のこと (50.1%)	将来のこと (65.9%)	将来のこと (30.8%)
2位	将来のこと (31.8%)	悩みはない (23.7%)	学校のこと (17.4%)	悩みはない (29.2%)
3位	友だちのこと (25.8%)	友だちのこと (23.0%)	友だちのこと (17.2%)	友だちのこと 家族のこと (7.7%)
4位	からだのこと (17.2%)	学校のこと (16.6%)	異性のこと (11.6%)	
5位	家族のこと (12.6%)	家族のこと (10.2%)	悩みはない (10.8%)	学校のこと (4.6%)

図 I - 4 - 1

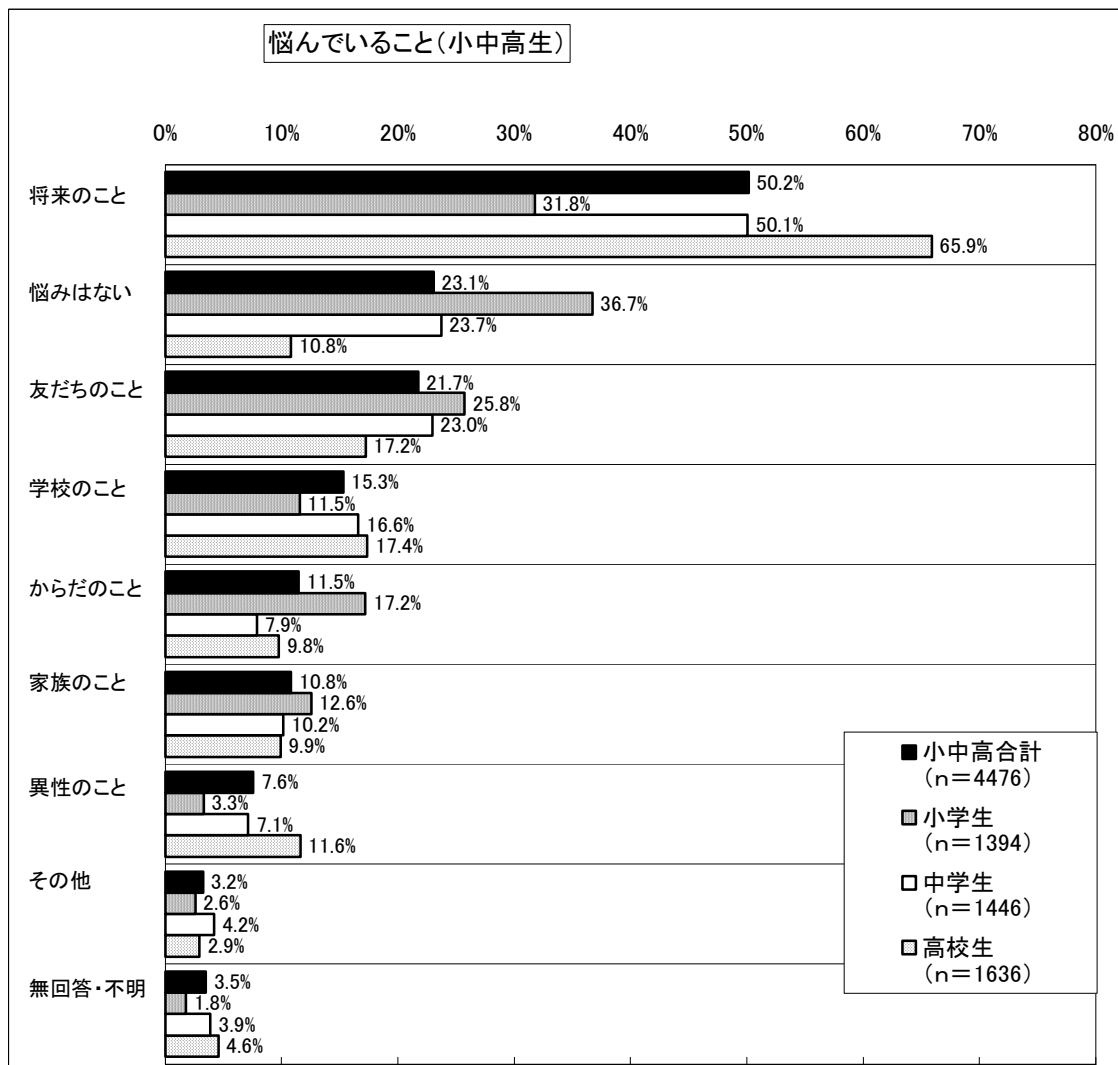
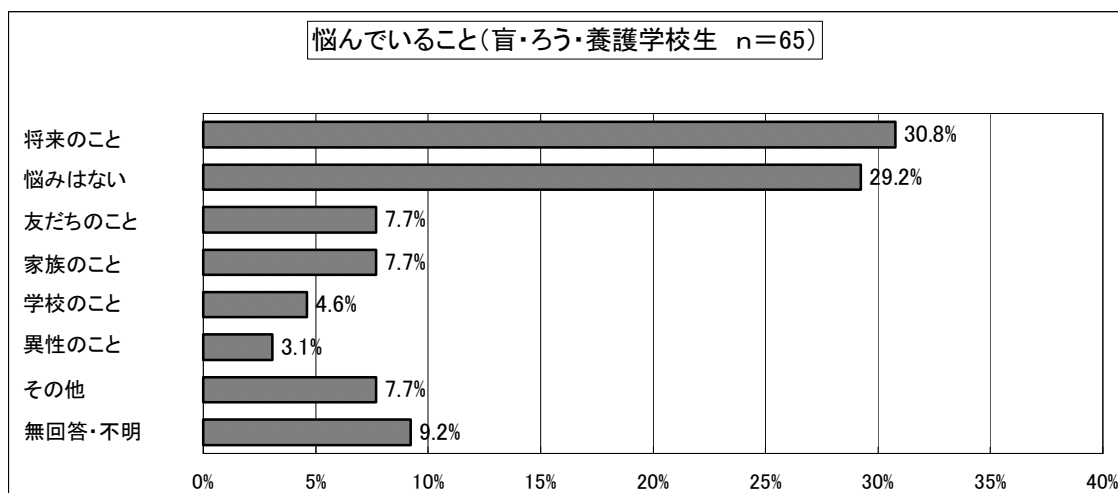


図 I - 4 - 2



## I - 5 相談相手

子どもに、悩んだときの「相談相手」について聞いたところ、「親」や「家族」、さらに「同級の友だち」と回答する割合が高くなっているが、小中高と学校段階が上がるにつれて「同級の友だち」が増加し、「親」は減少している。

その一方で、「相談する人がいない」との回答が全体では約 6%いる。

相談相手として、「同級の友だち」（小学生 61.8%、中学生 70.5%、高校生 75.9%、盲・ろう・養護学校生 21.5%）、「親」（小学生 68.8%、中学生 47.2%、高校生 43.0%、盲・ろう・養護学校生 40.0%）が高い割合を示しているが、小中高と学校段階が上がるにつれて「同級の友だち」は増加していき、「親」は減少している。

また、「相談する人がいない」と答えた児童・生徒が、小学生 6.2%、中学生 6.9%、高校生 5.6%、盲・ろう・養護学校生 13.8%であった。（図 I - 5 - 1 ~ 2 参照）

図 I - 5 - 1

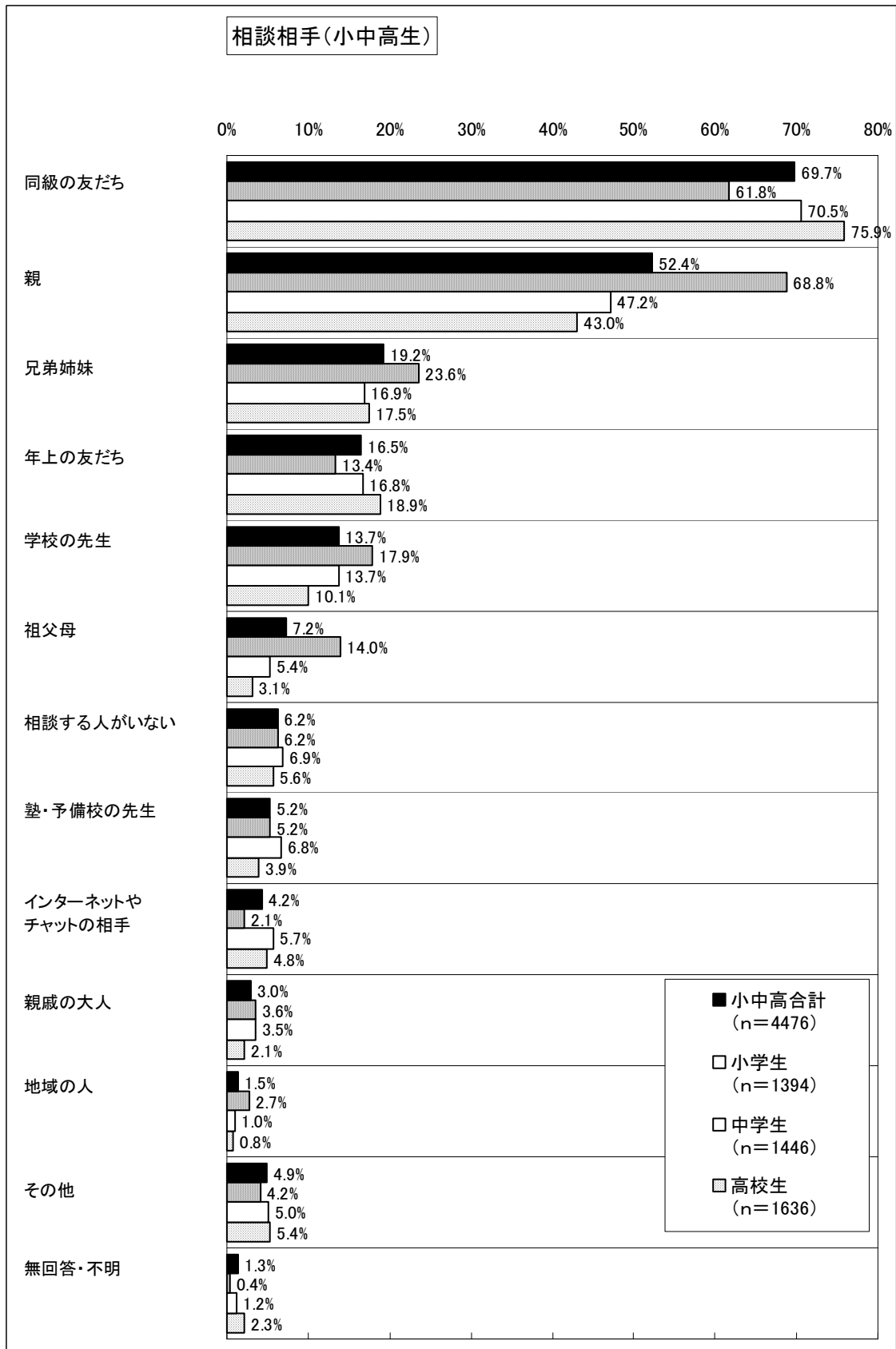
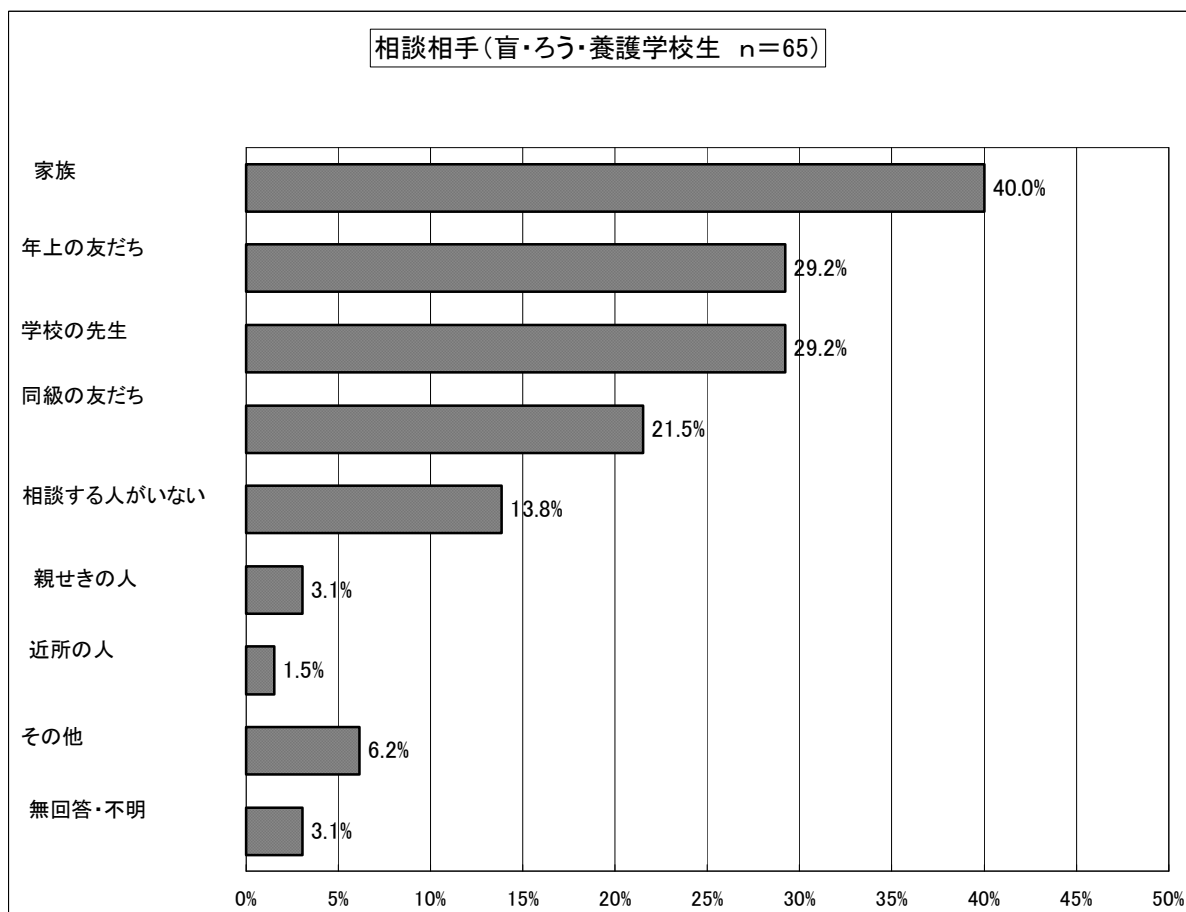


図 I - 5 - 2



## I-6 マナー・ルールの意識

子どもに、「ルール・マナーの意識」について聞いたところ、いずれも約9割が「約束を守らない」ことはよくないと回答している。

ただし、多くの項目では、小中高と学校段階が上がるにつれて「よくないと思う」の割合が減少しており、特に、「遊ぶために夜遅く外出する」については、その傾向が顕著となっている。

それぞれの項目において「べつにかまわないと思う」と回答した児童・生徒の割合を見ると、「約束を守らない」（小学生 3.6%、中学生 5.3%、高校生 5.0%、盲・ろう・養護学校生 1.5%）以外の項目については、小中高と学校段階が上がるにつれて増加している。

特に、「遊ぶために夜遅く外出する」では、高校生において 52.1%と半数を超えた生徒が「べつにかまわないと思う」と回答している。（図 I-6-1～10 参照）

図 I-6-1

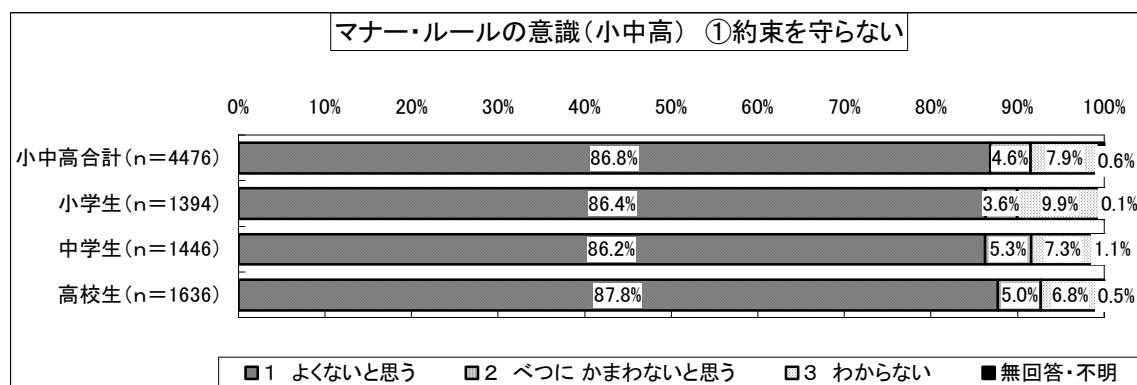


図 I-6-2

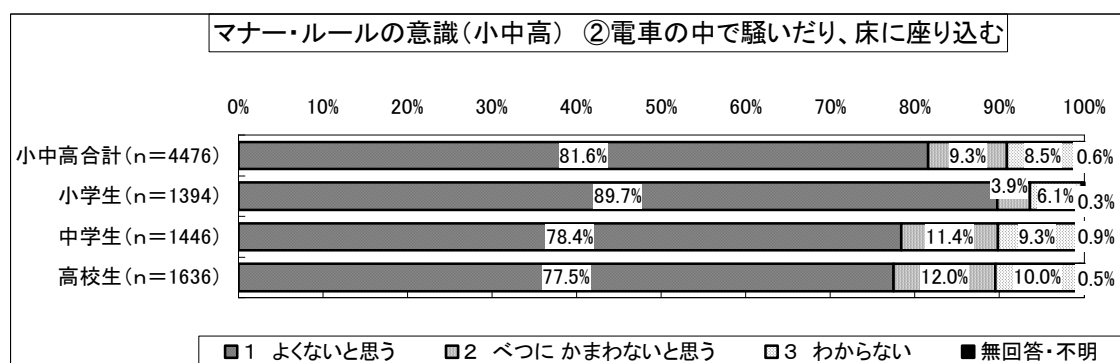


図 I - 6 - 3

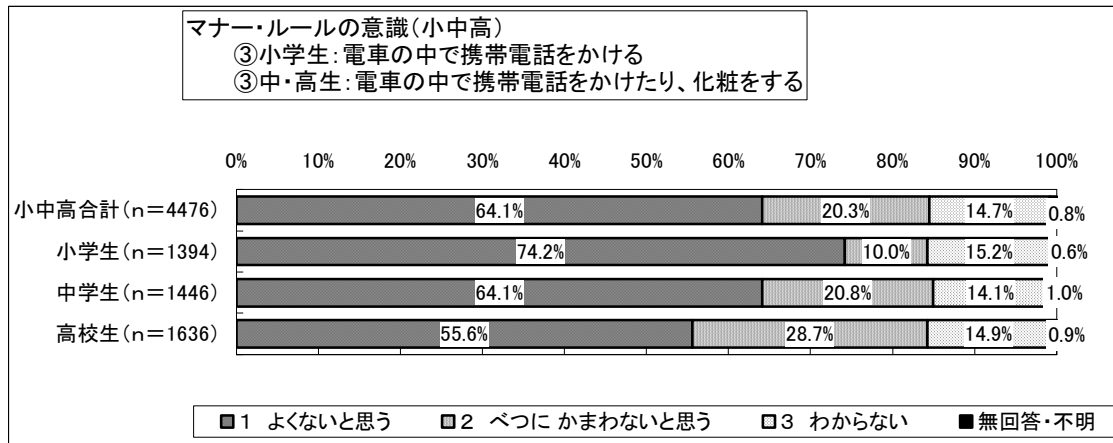


図 I - 6 - 4

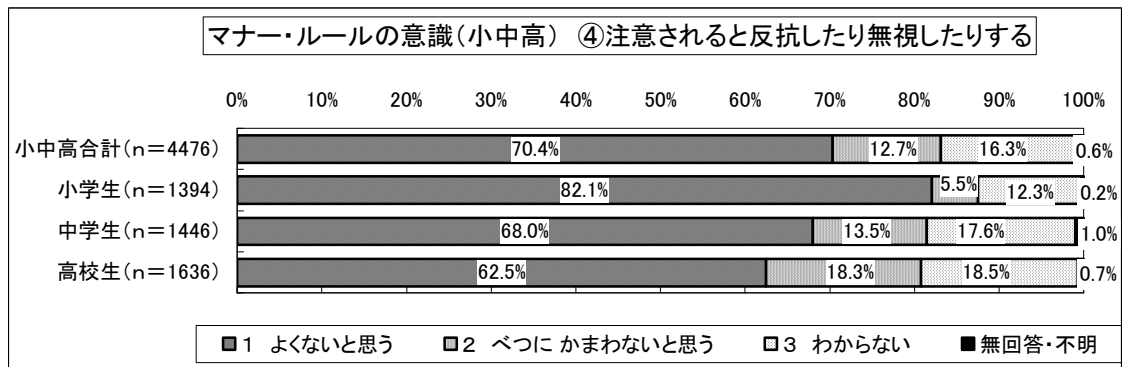


図 I - 6 - 5

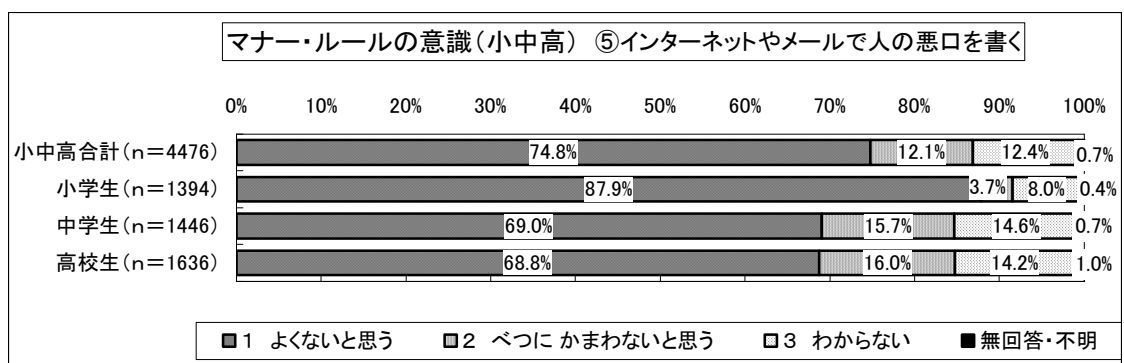


図 I - 6 - 6

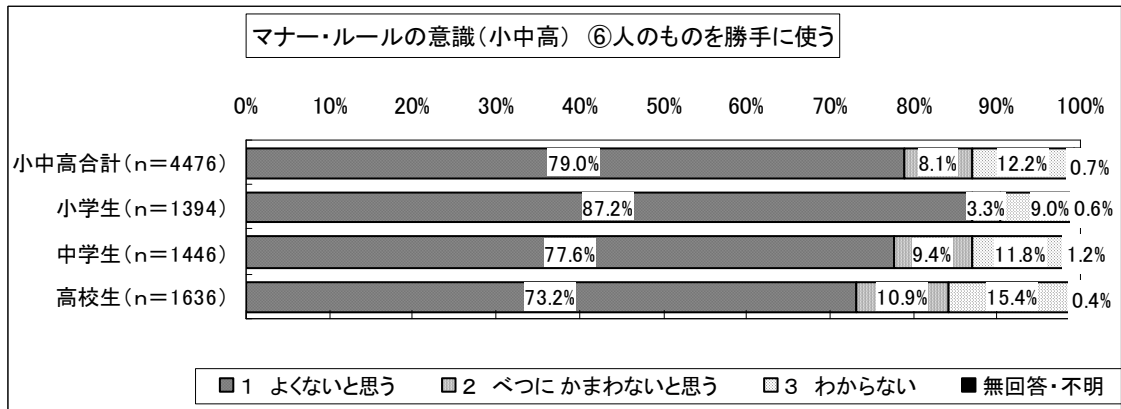


図 I - 6 - 7

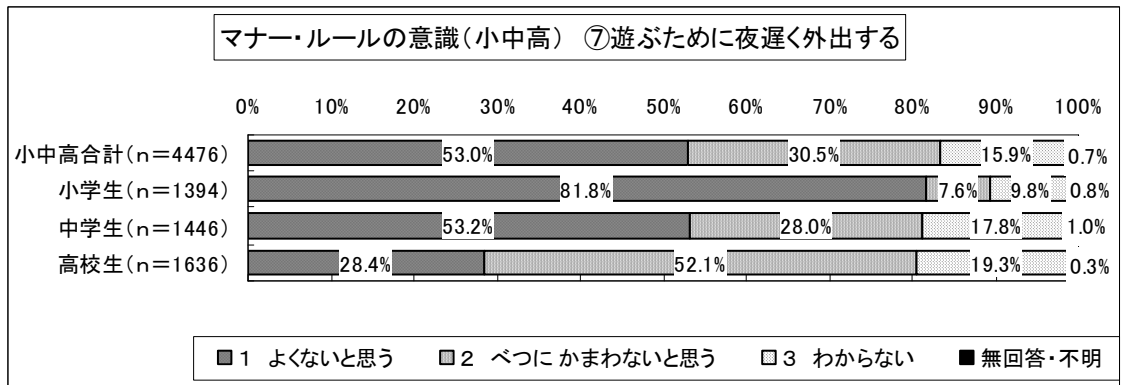


図 I - 6 - 8

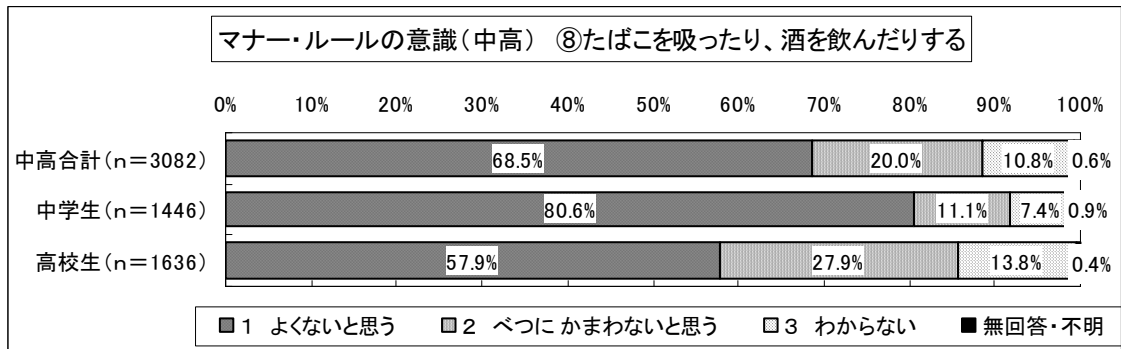




図 I - 6 - 9

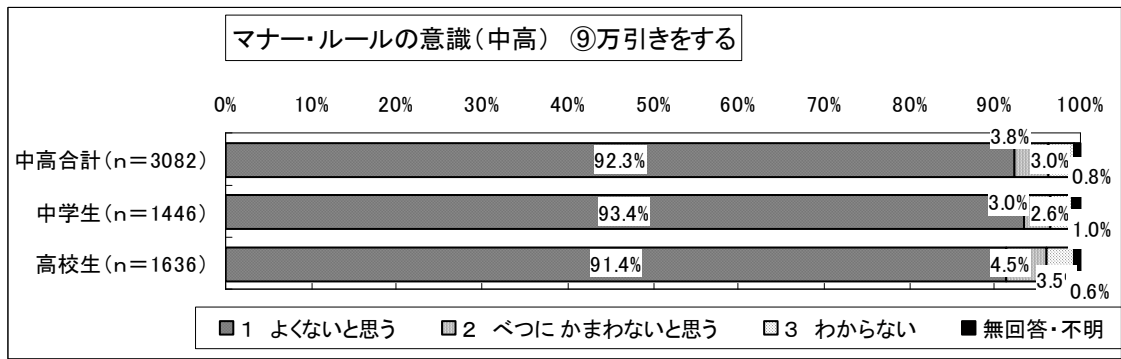
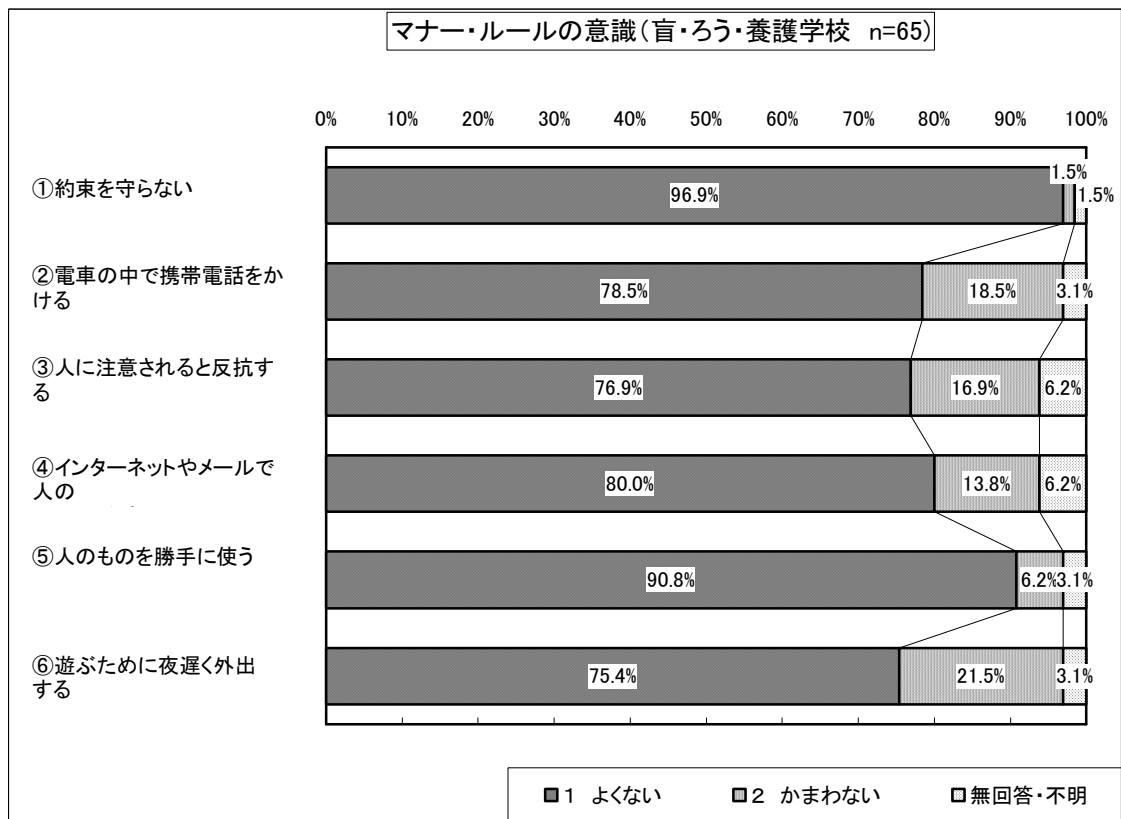


図 I - 6 - 10



## I-7 校外での生活

子どもに、「校外での生活」について聞いたところ、外出やスポーツをすることに比べて、テレビやゲームをして過ごす割合が高くなっている。

特に、小学生においては、「塾や習い事に通う」が、他の項目に比べて最も高い割合を示している。

また、小中高生に比べて、盲・ろう・養護学校生の多くが家の手伝いをしている。

「趣味など自分の好きなことをする」(小学生 38.6%、中学生 43.8%、高校生 50.3%)、「テレビやマンガをみたり、ゲームやインターネットをする」(小学生 40.5%、中学生 45.2%、高校生 46.4%)、「携帯電話や電子メールで友だちと話す」(小学生 6.0%、中学生 33.1%、高校生 38.9%)については、学校段階が上がるにつれて、割合が増えている。

また、「塾や予備校(習い事)へ通う」(小学生 45.8%、中学生 38.0%、高校生 11.9%)、「スポーツや遊びで体を動かす」(小学生 35.1%、中学生 30.8%、高校生 20.9%)、「家族と一緒に過ごす」(小学生 29.3%、中学生 17.9%、高校生 15.3%)、「家の手伝いや決められた仕事をする」(小学生 18.9%、中学生 14.2%、高校生 13.1%)、「学校の宿題や予習・復習などの勉強をする」(小学生 18.9%、中学生 14.2%、高校生 9.0%)については学校段階が上がるにつれて割合が減っている。

さらに、家の手伝いについては、小中高生に比べて、盲・ろう・養護学校生の方が行っている割合が高い。(表 I-7、図 I-7-1~2 参照)

表 I-7 校外での生活(上位5項目)

	小学生	中学生	高校生
1位	塾や習い事へ通う (45.8%)	テレビ・マンガ・ゲーム・インターネットをする(45.2%)	趣味など自分の好きなことをする(50.3%)
2位	テレビ・マンガ・ゲーム・インターネットをする(40.5%)	趣味など自分の好きなことをする(43.8%)	テレビ・マンガ・ゲーム・インターネットをする(46.4%)
3位	趣味など自分の好きなことをする(38.6%)	塾や予備校へ通う (38.0%)	外出して友だちと過ごす (42.9%)
4位	スポーツや遊びで体を動かす (35.1%)	携帯電話や電子メールで友だちと話す(33.1%)	携帯電話や電子メールで友だちと話す(38.9%)
5位	外出して友だちと過ごす (31.9%)	スポーツや遊びで体を動かす (30.8%)	スポーツや遊びで体を動かす (20.9%)

図 I - 7 - 1

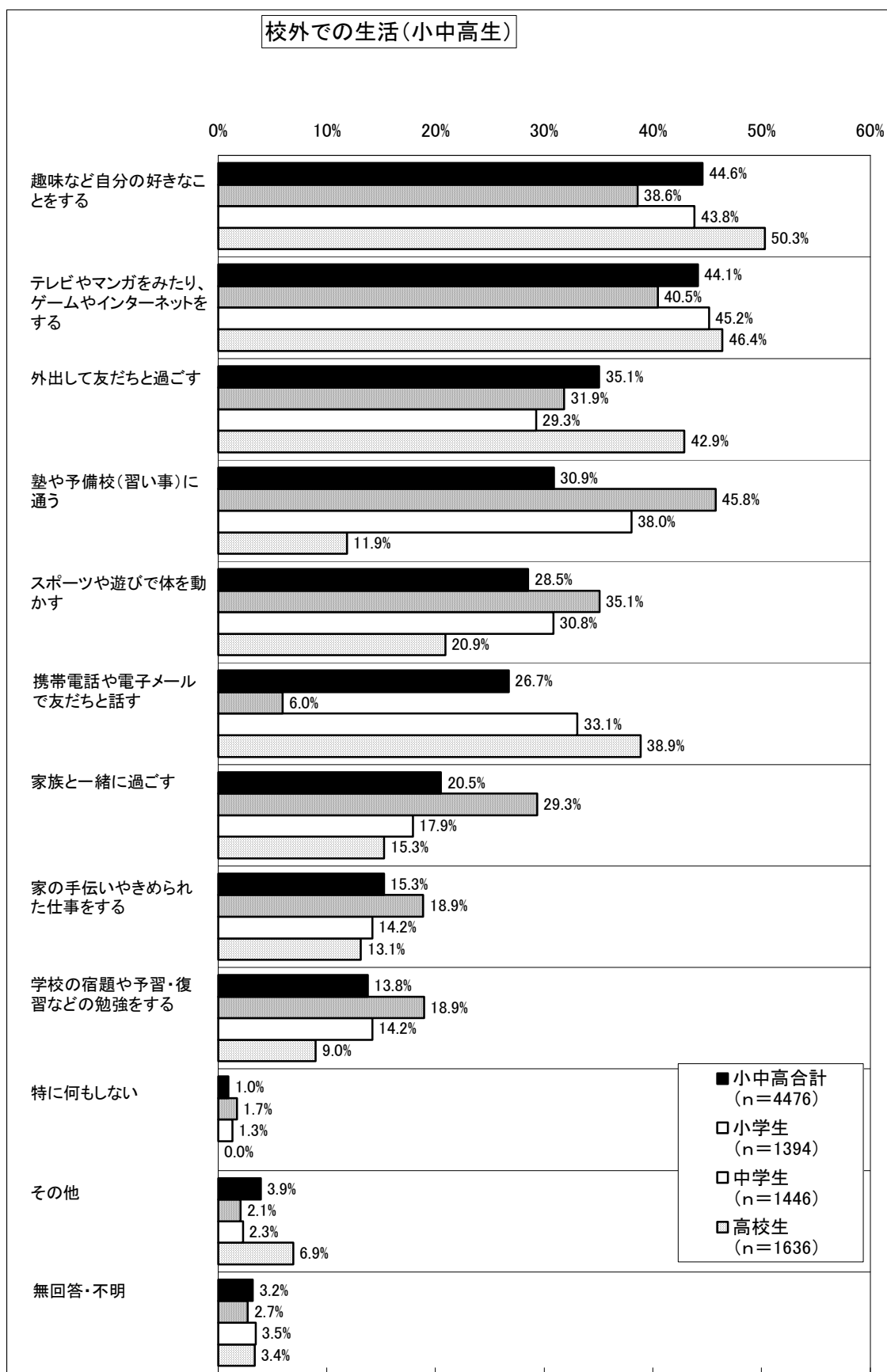


図 I - 7 - 2

