

Ⅱ クロス集計結果

図55 ①問8(1)「自己への評価」と問6(1)「学校生活の満足度」

小学生、中学生、高校生のいずれも、自己肯定感が高い子どもは、学校生活への満足度が高い。

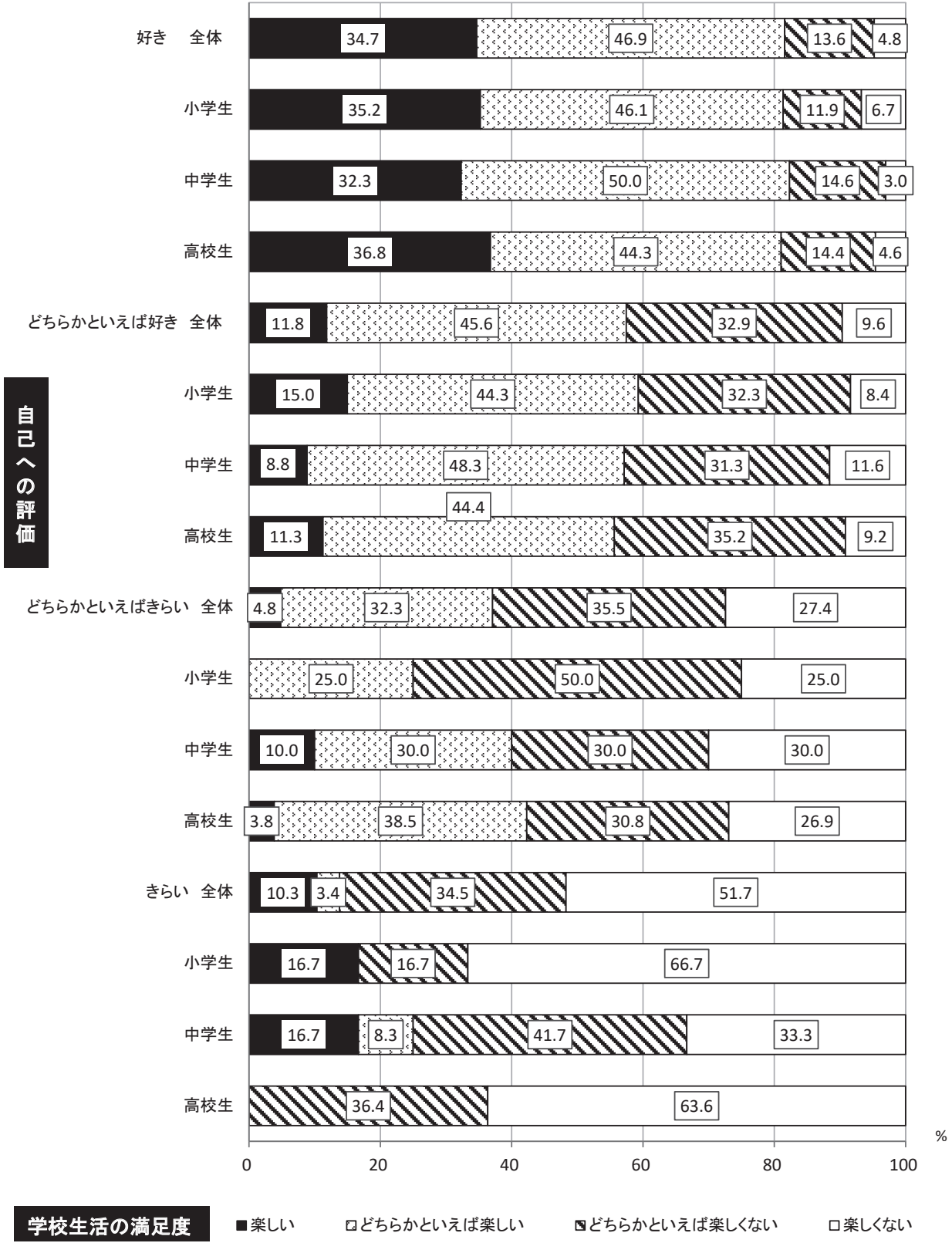


図56 ②問8(1)「自己への評価」と問7(1)「家族・家庭への評価」

小学生、中学生、高校生いずれも、自己肯定感が高い子どもは、家族・家庭への評価が高い。

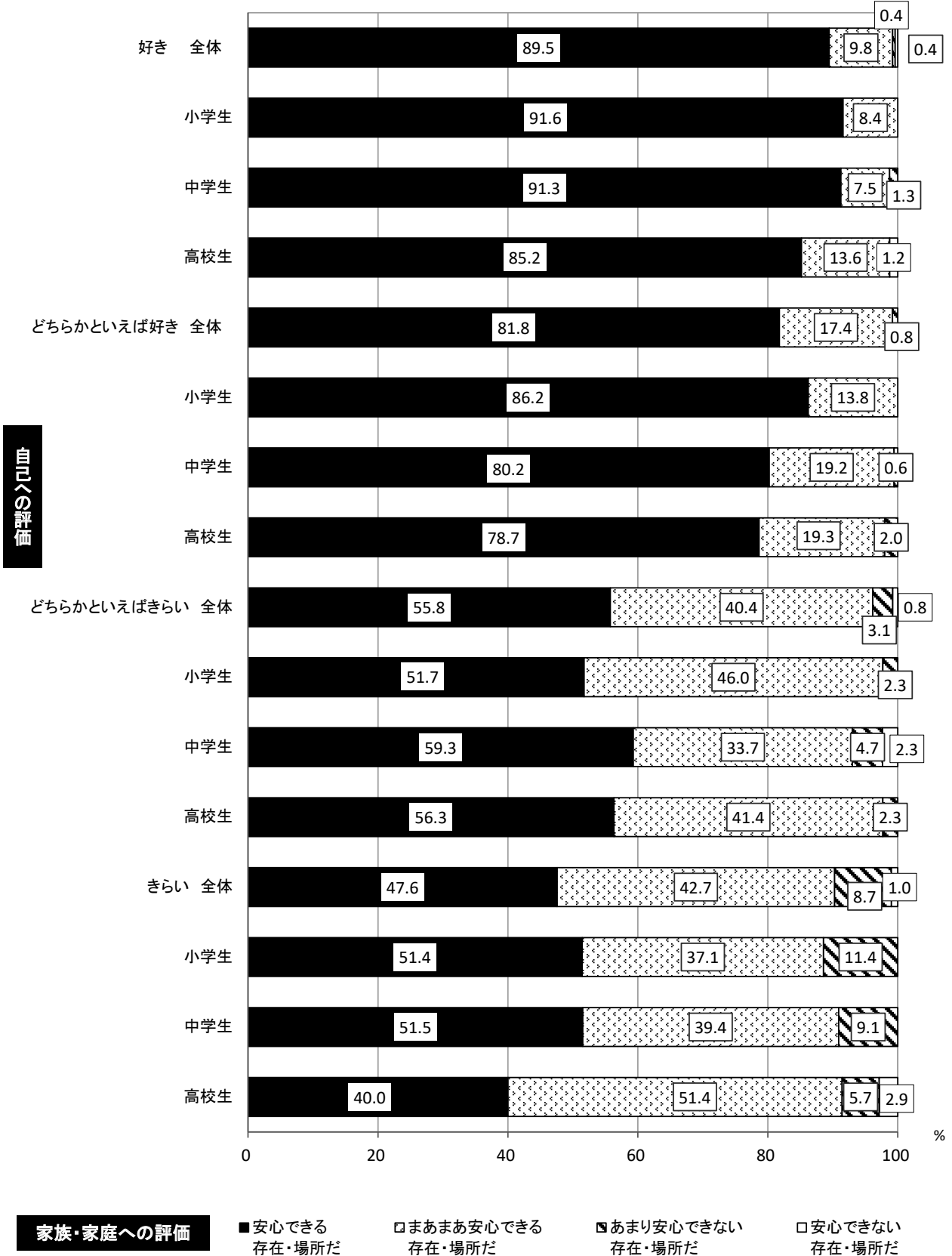


図57 ③問8(1)「自己への評価」と問7(3)「家族で行う行事」

自己肯定感が高い子どもは、家族で行う行事を行う傾向にある。

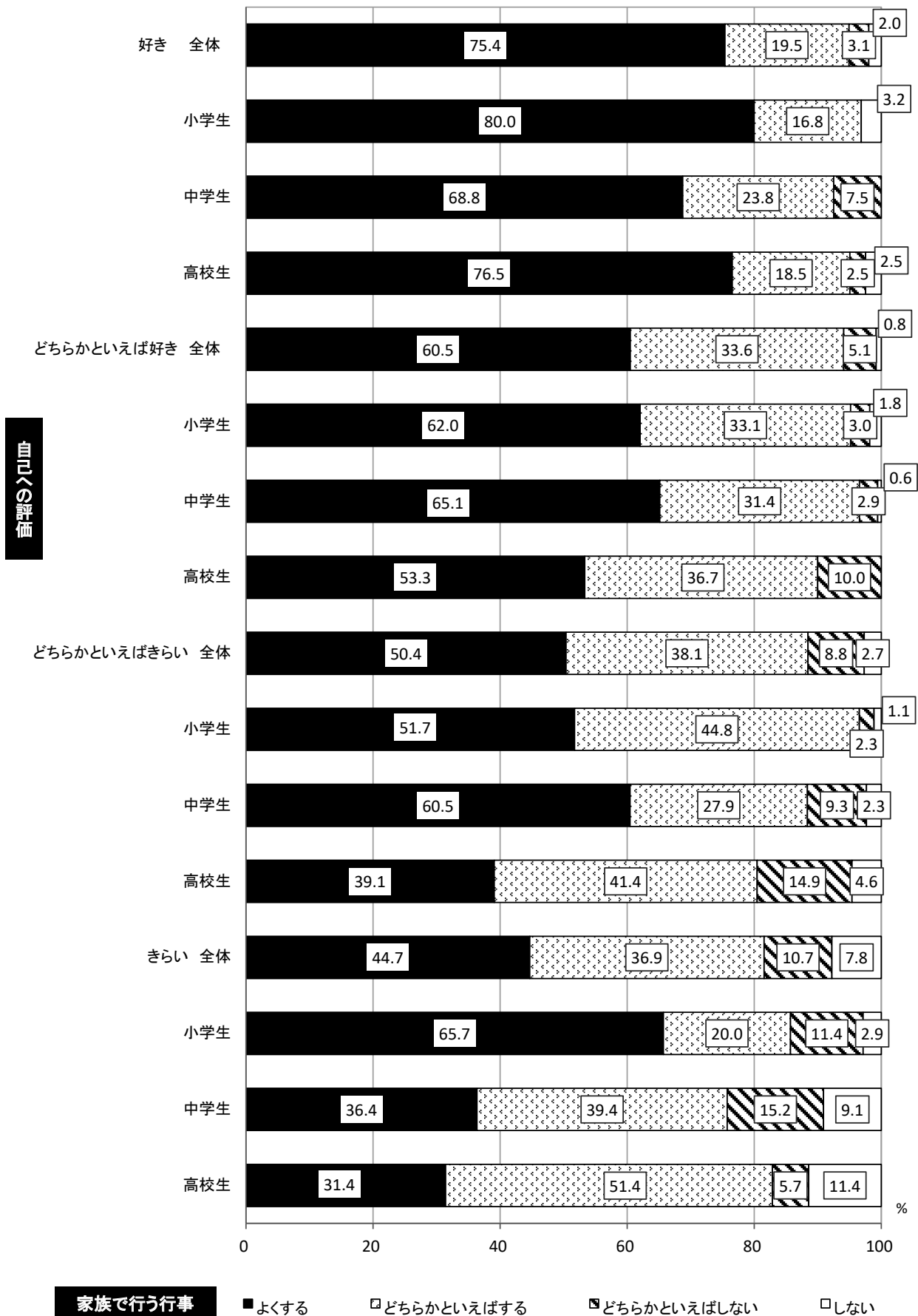


図58 ④問8(1)「自己への評価」と問7(4)「お手伝い」

学校種が上がるほどお手伝いの頻度は下がるものの、自己肯定感が高い子どもは、自己肯定感の低い子どもと比べるとお手伝いをする傾向にある。

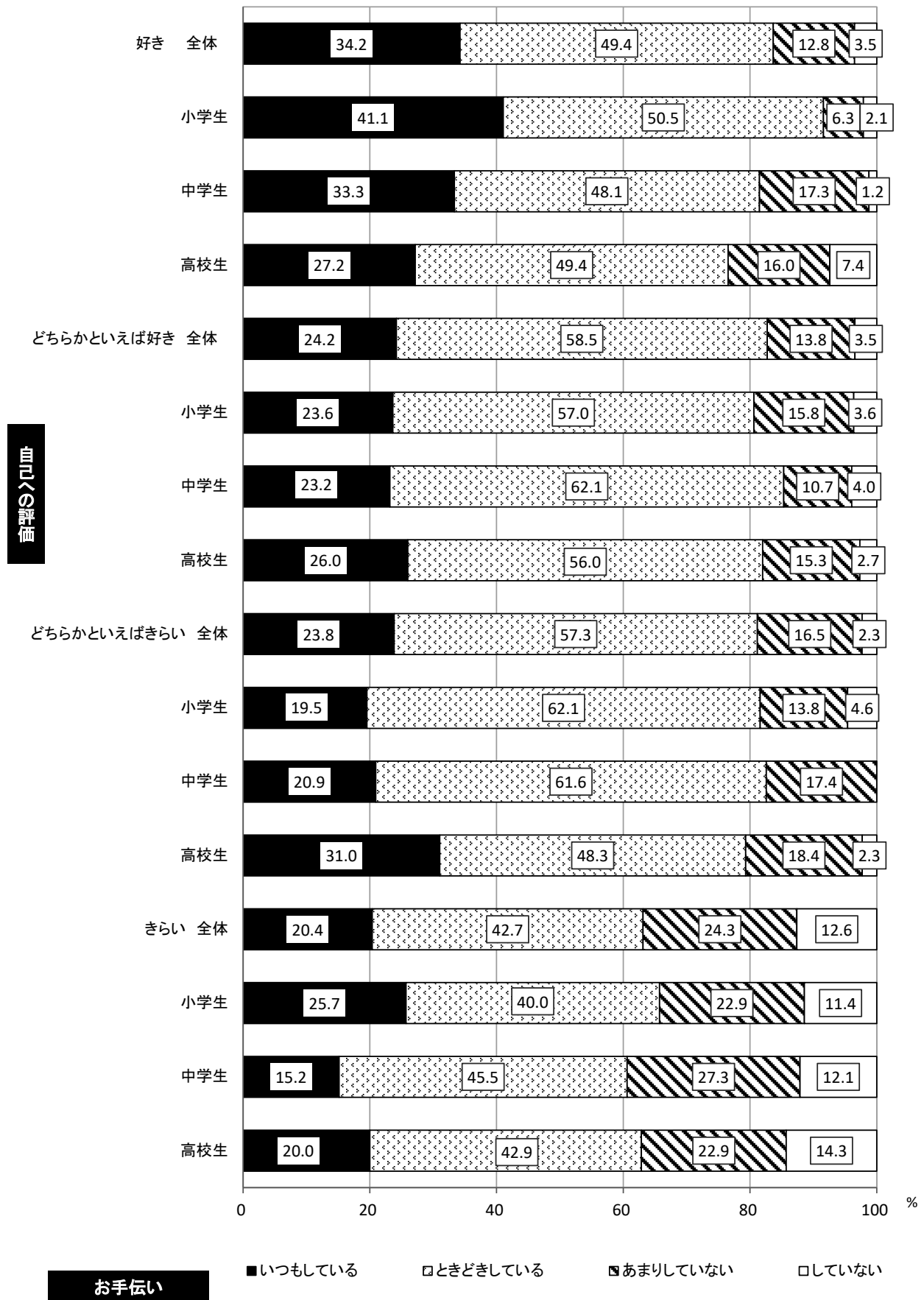


図59 ⑤問8(1)「自己への評価」と問7(5)「家族と人生・将来の話をする事」

自己肯定感が高い子どもは、家族と人生・将来の話をする傾向にある。

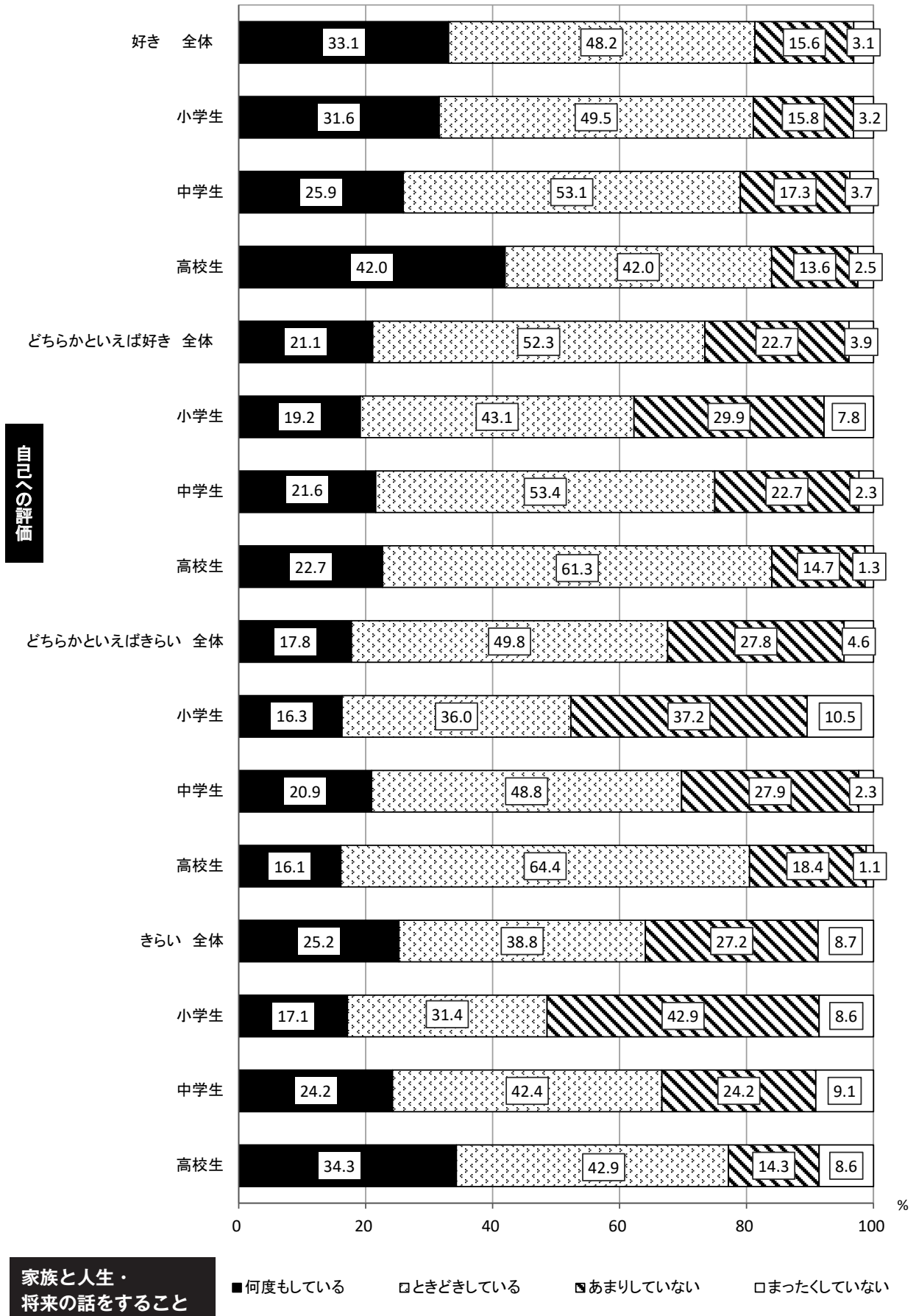


図60 ⑥問8(1)「自己への評価」と問10「他人への思いやり」

自己肯定感が高い子どもは、他人に対して思いやりを持って接する傾向にある。

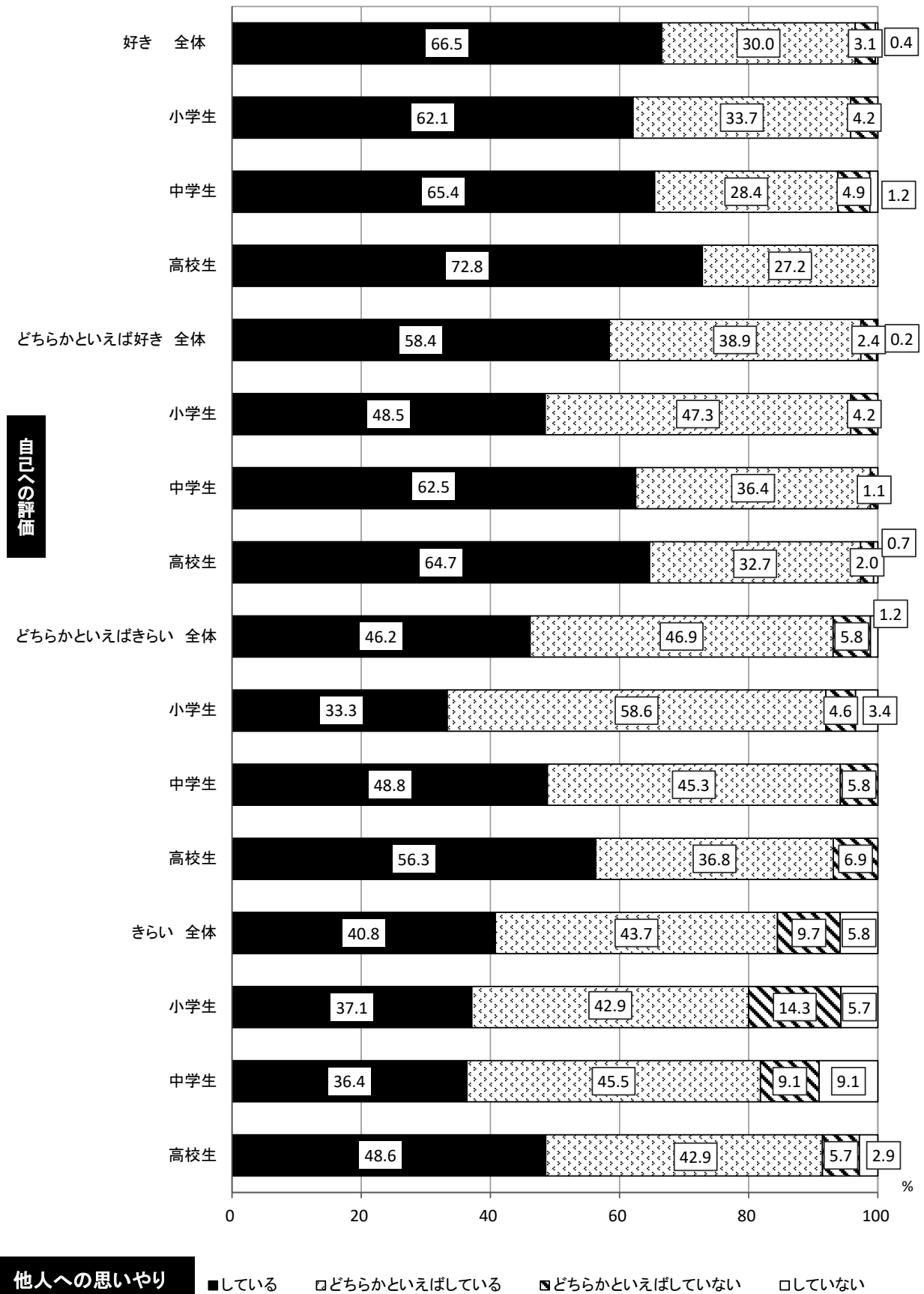


図61 ⑦問8(1)「自己への評価」と問13「自分より年齢の低い子どもの面倒を見ること」

自己肯定感が高い子どもは、自分より年齢が低い子と遊んであげたり面倒を見る傾向にある。

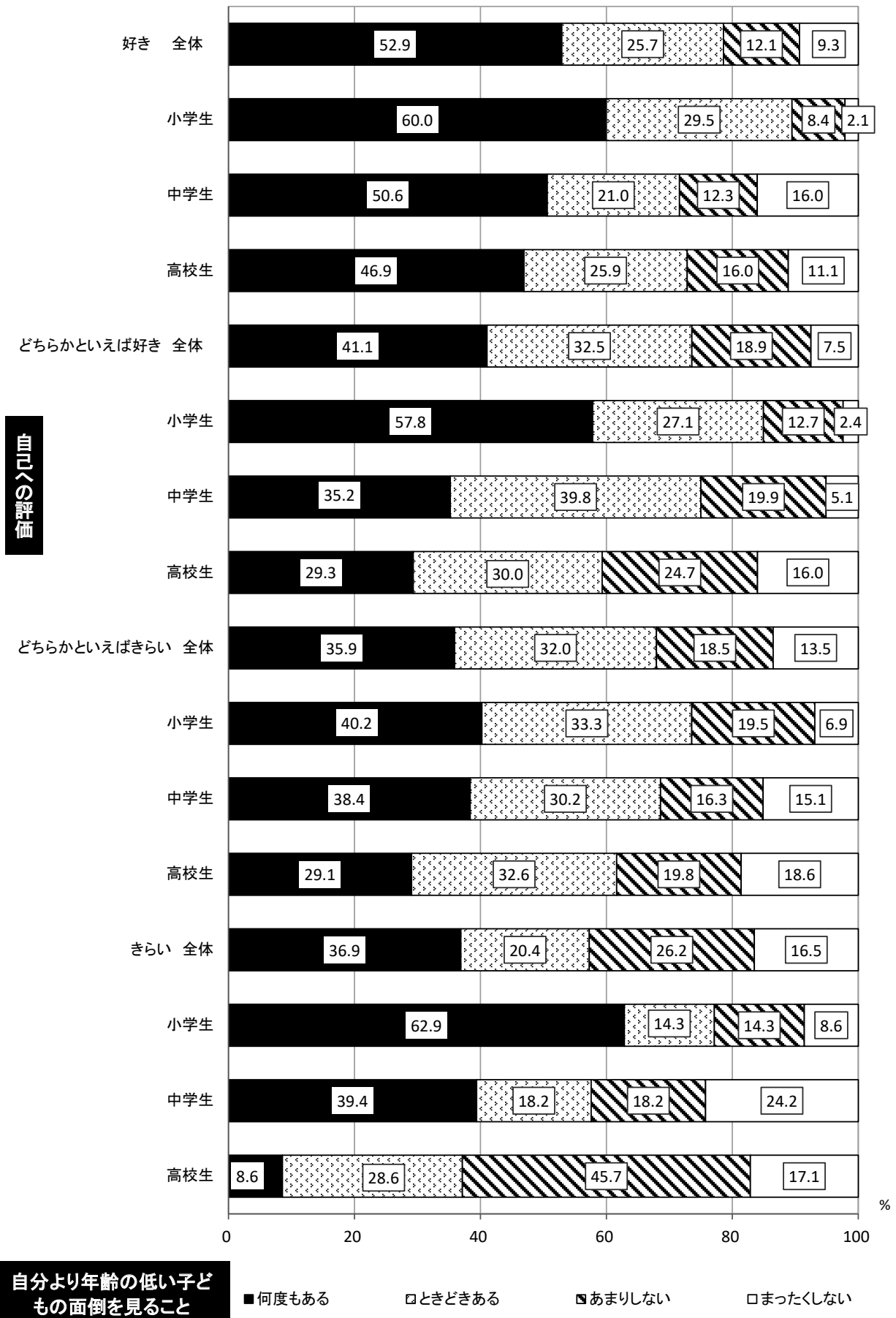


図62 ⑧問14「居心地のいい場所の数」と問8(1)「自己への評価」

居心地のいい場所の数が多い子どもは、自己肯定感が高い傾向にある。

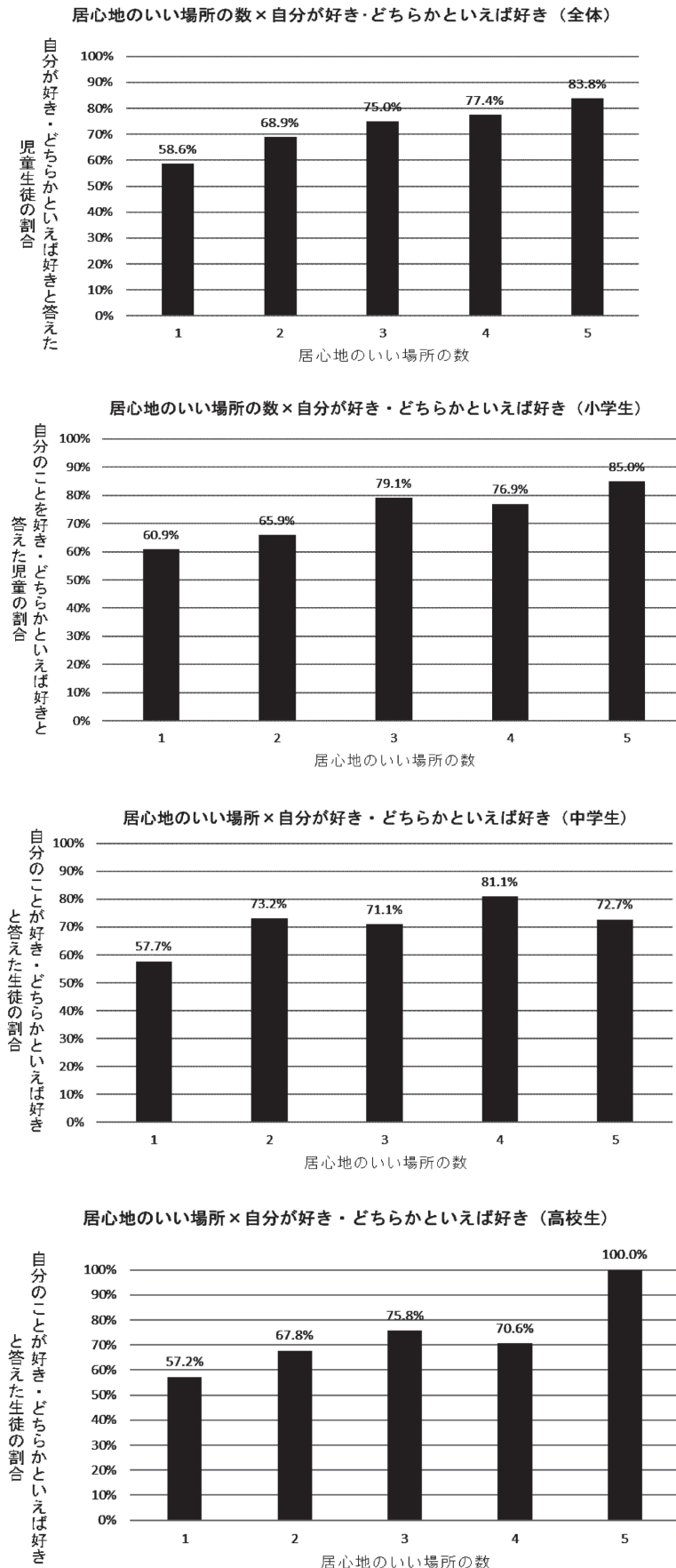


図63 ⑨問12「自己有用感」と問7(4)「お手伝い」

自己有用感が高い子どもは、お手伝いをする傾向にある。

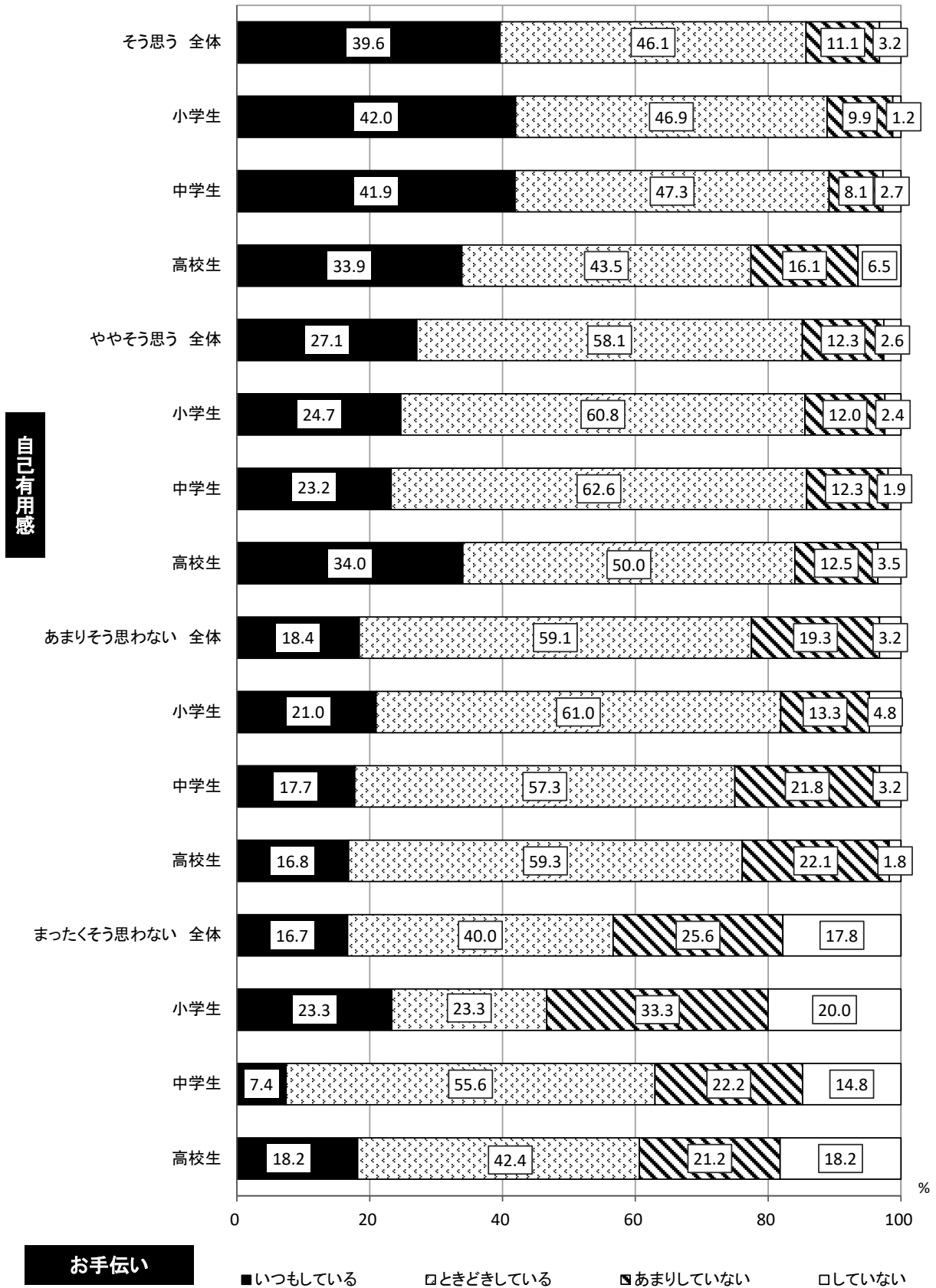


図64 ⑩問12「自己有用感」と問13「自分より年齢の低い子どもの面倒を見ること」

自己有用感が高い子どもは、自分より年齢の低い子どもと遊んであげたり面倒を見る傾向にある。
 自己有用感に関わらず、小学校、中学校、高校と学校種が上がるにつれ、年齢の低い子どもと遊んであげたり面倒を見なくなる。

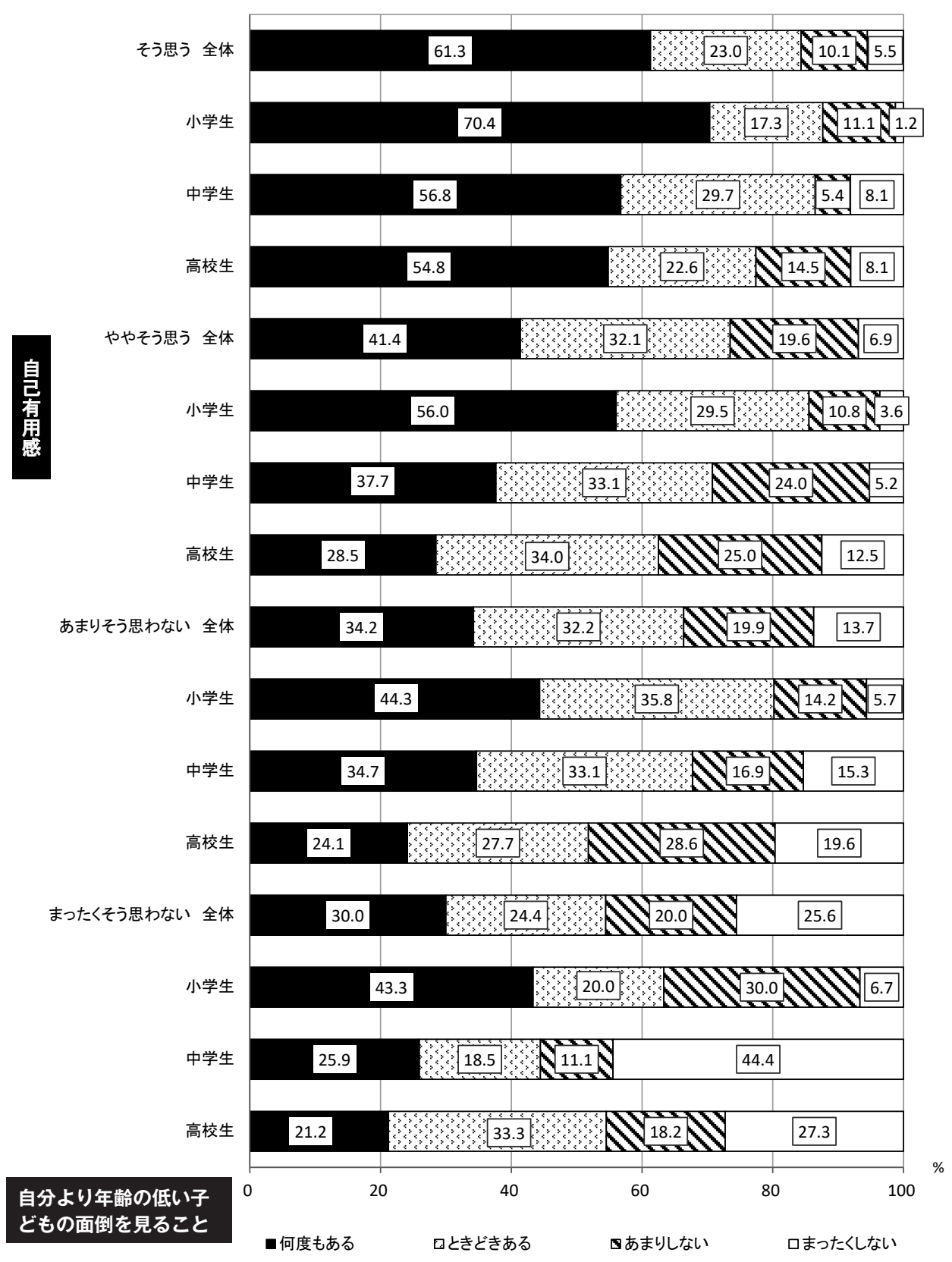


図65 ⑪問19(4)「ゲーム機・スマホの1日の使用時間」と問19(6)フィルタリング利用状況」

ゲーム機・スマートフォン等のインターネットにつながる機器の使用時間の長さやフィルタリングの有無等については関連がない。



図66 ⑫問19(4)「ゲーム機・スマホの1日の使用時間」と問1(10)睡眠不足などの影響」

ゲーム機・スマートフォン等のインターネットにつながる機器の使用時間が長いと、睡眠不足になるなど生活への影響がある。特に5時間以上で顕著である。

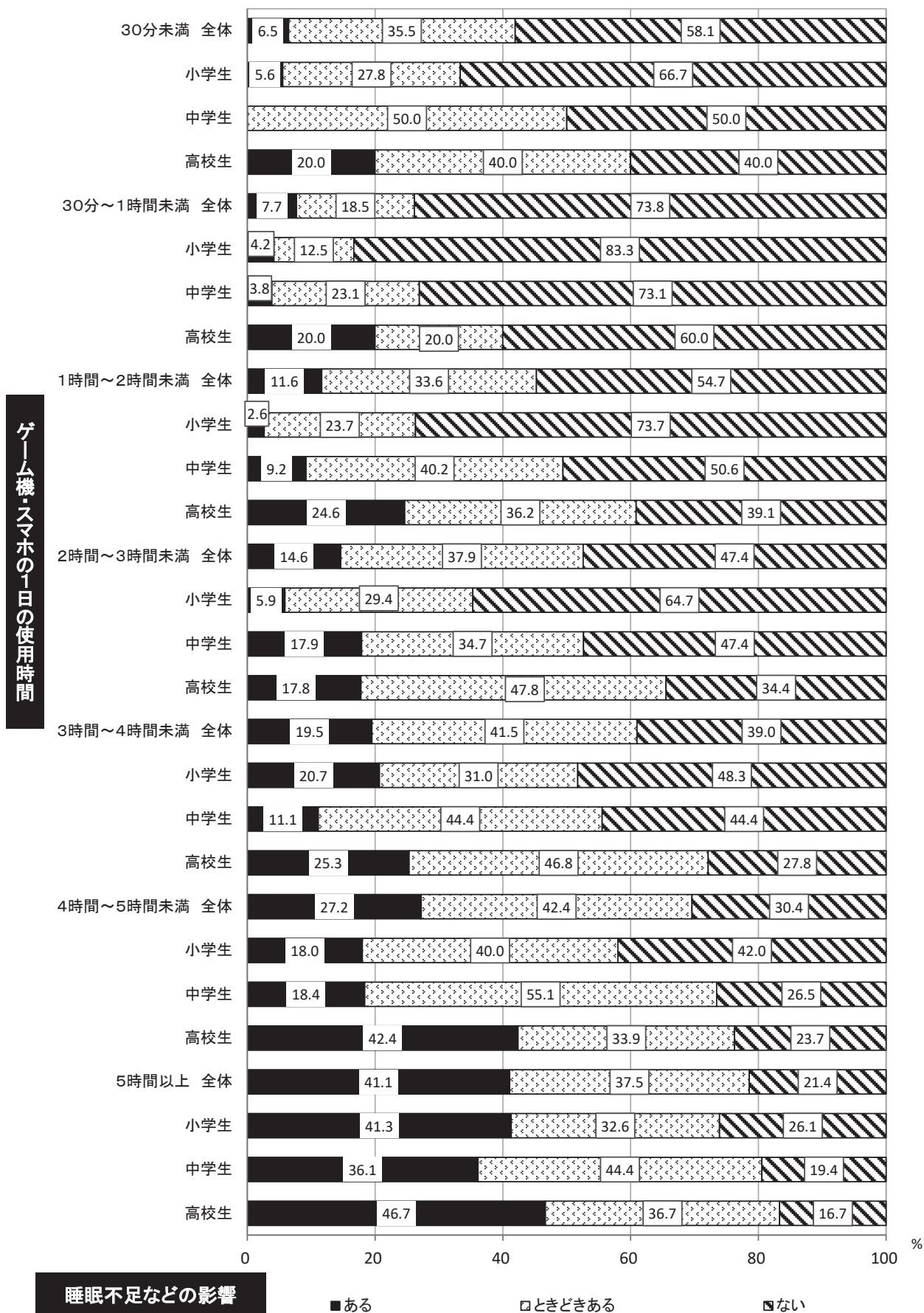


図67 ⑬問19(4)「ゲーム機・スマホの1日の使用時間」と問20(2)「1日の読書時間」

ゲーム機・スマートフォン等のインターネットにつながる機器の使用時間が長いほど、1日の読書時間が短い。

ゲーム機・スマホの1日の使用時間

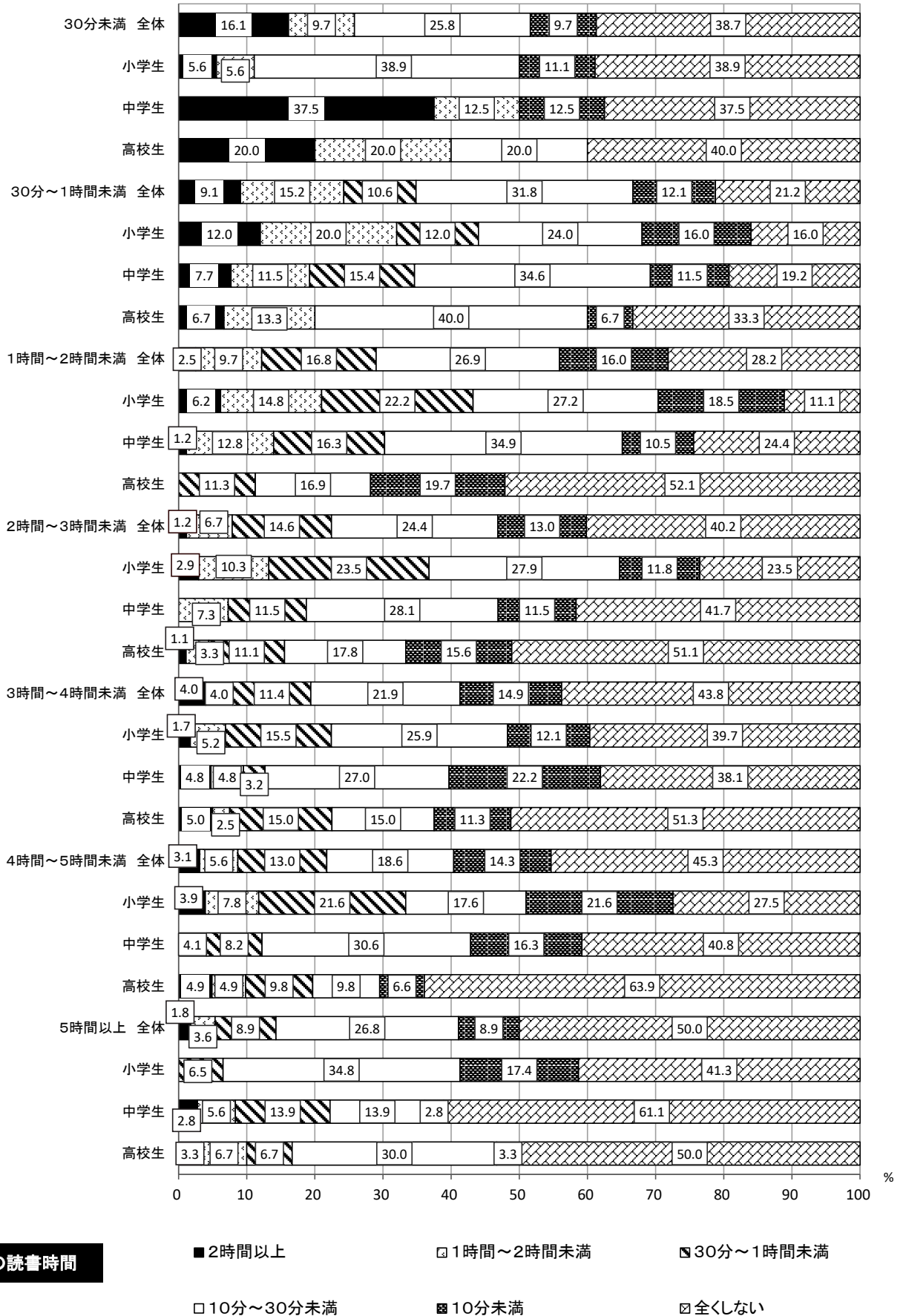


図68 ⑭問19(13)「会ったことのない人との個人情報の交換」と問21「政治・社会的事件についての会話」

「会ったことのない人への個人情報の送信」と「政治・社会的事件についての会話の頻度」は相関がない。

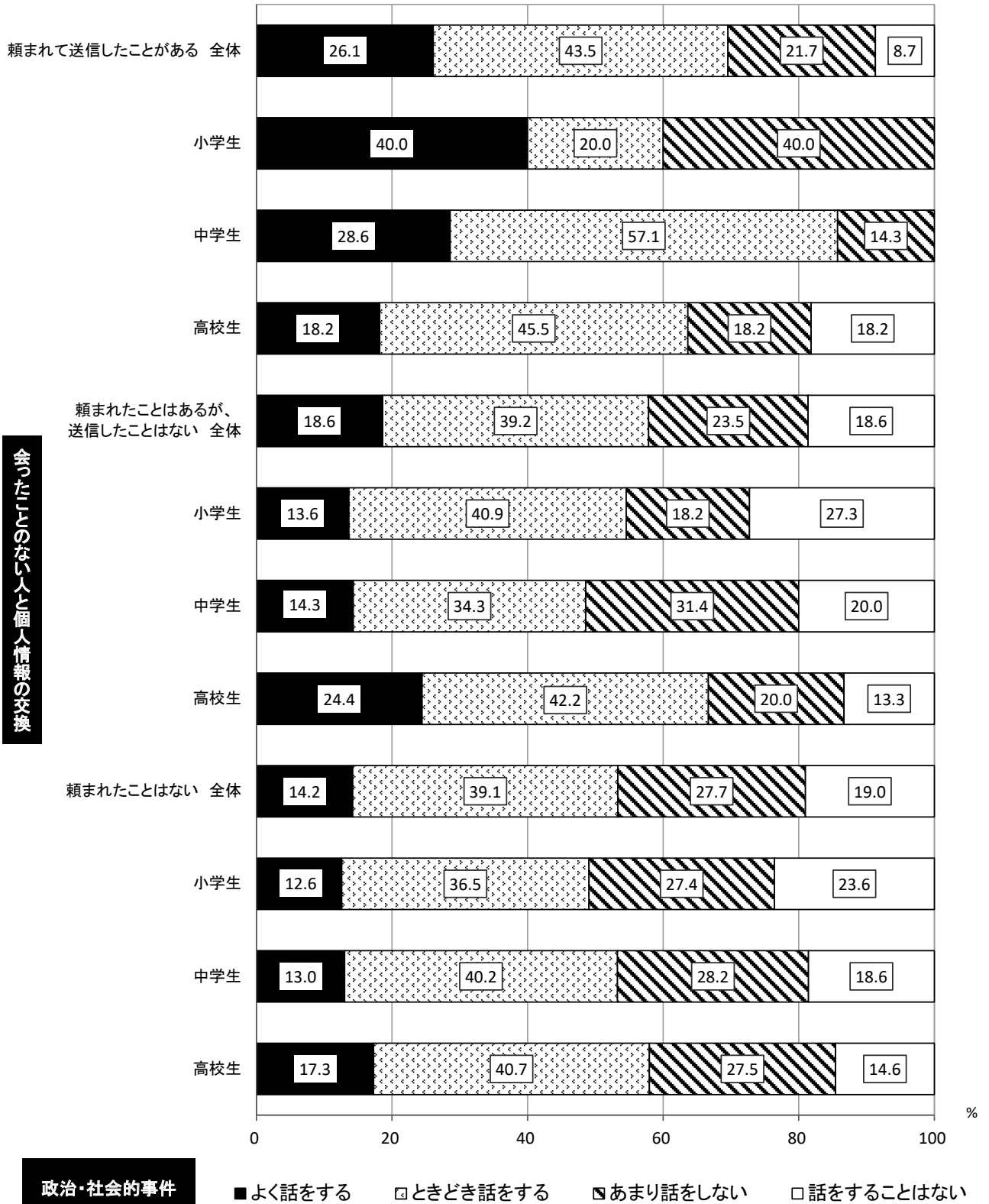
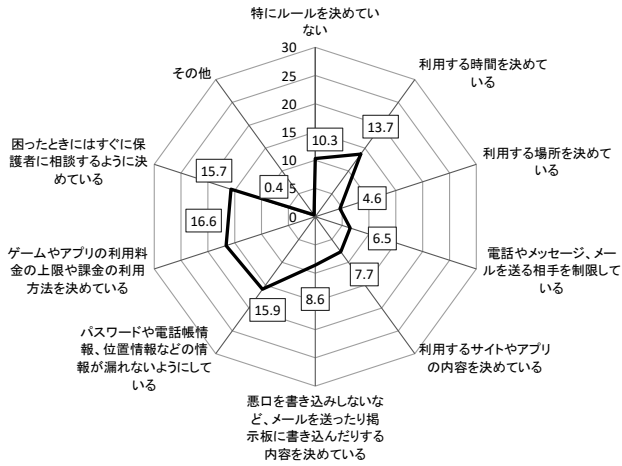


図69 ⑮問19(14)「家庭での使い方ルール」と問19(6)「フィルタリング利用状況」

フィルタリングが「有効になっていない」を見てみると、「有効になっている」「わからない」と比べ、家庭でインターネットの使い方について「特にルールを決めていない」子どもの割合が高い。

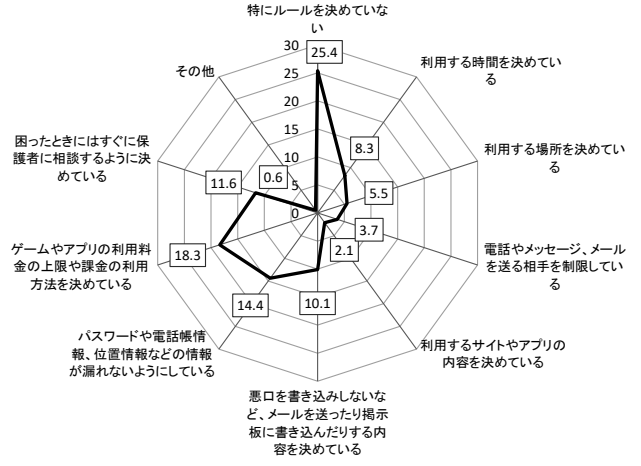
「有効になっている」全体

(単位:%)



「有効になっていない」全体

(単位:%)



「わからない」全体

(単位:%)

