

こども家庭庁  
令和 5 年度  
NPO 等と連携したこどもの居場所づくり支援モデル事業  
子どものオンライン居場所事業報告書

認定 NPO 法人キッズドア  
2024 年 3 月



# 目次

1. 事業要旨 .....	3
2. 事業目的 .....	3
3. 事業の実施内容 .....	4
3.1 困窮子育て家庭のデジタル環境やオンライン居場所へのニーズ等を把握するためのアンケート調査 .....	4
3.2 アンケート調査で把握したニーズを踏まえたオンライン居場所の設計・試行的運営 .....	4
3.3 オンライン居場所の在り方を検討するとともに、事業の成果について広く社会に向けて情報発信 .....	5
3.4 有識者会議の設置 .....	5
4. 実施結果 .....	6
4.1 オンライン居場所に関する意識調査（保護者）集計結果 .....	6
4.1.1 調査について .....	6
4.1.2 調査結果まとめ .....	6
4.1.3 オンライン居場所の試行への示唆 .....	8
4.1.4 調査結果概要 .....	9
4.2 オンライン居場所に関する意識調査（高校生世代）集計結果 .....	42
4.2.1 調査について .....	42
4.2.2 調査結果まとめ .....	42
4.2.3 調査結果概要 .....	43
4.3 オンライン居場所の試行 .....	64
4.3.1 オンラインお料理教室 .....	64
4.3.2 micro:bit でプログラミングに挑戦！ .....	68
4.3.3 ぷちキャリア座談会 .....	75
4.3.4 ダウトは誰だ！？みんなで推しを語ろう！ .....	76
4.3.5 子どもヒヤリング～きみが感じる嫌なこと、困ったこと、また、初めて知ったこと、好きになったことなど聞かせて～ .....	78
5. 分析・考察 .....	81
5.1 オンライン居場所の運営にあたっての示唆 .....	81
5.2 困窮家庭の子どもに特化した支援の必要性 .....	81
5.3 不登校支援以外の、体験の格差を補うような支援も効果的 .....	82
5.4 今後の検討課題 .....	82
6. 成果の公表方法 .....	83

## 1. 事業要旨

本事業は、こども家庭庁「令和5年度NPO等と連携したこどもの居場所づくり支援モデル事業」による支援を受け、困窮子育て家庭の子どもを対象としたオンライン居場所の運営を行う事業である。

本事業の実施概要は以下のとおり。

- 事業名：子どものオンライン居場所事業
- 実施目的・内容：当団体が支援している困窮子育て家庭の子どもを対象としたオンライン居場所の運営を行う。
- 国庫補助協議額：500万円
- 事業内容：以下の内容を実施した。
  - (1) 困窮子育て家庭のデジタル環境やオンライン居場所へのニーズ等を把握するためのアンケート調査
  - (2) アンケート調査で把握したニーズを踏まえたオンライン居場所の設計・試行的運営
  - (3) 有識者会議を設置し、オンライン居場所の在り方を検討するとともに、事業の成果について広く社会に向けて情報発信
- 実施予定期間：令和5年7月1日から令和6年3月31日
- スケジュール：以下図のとおり

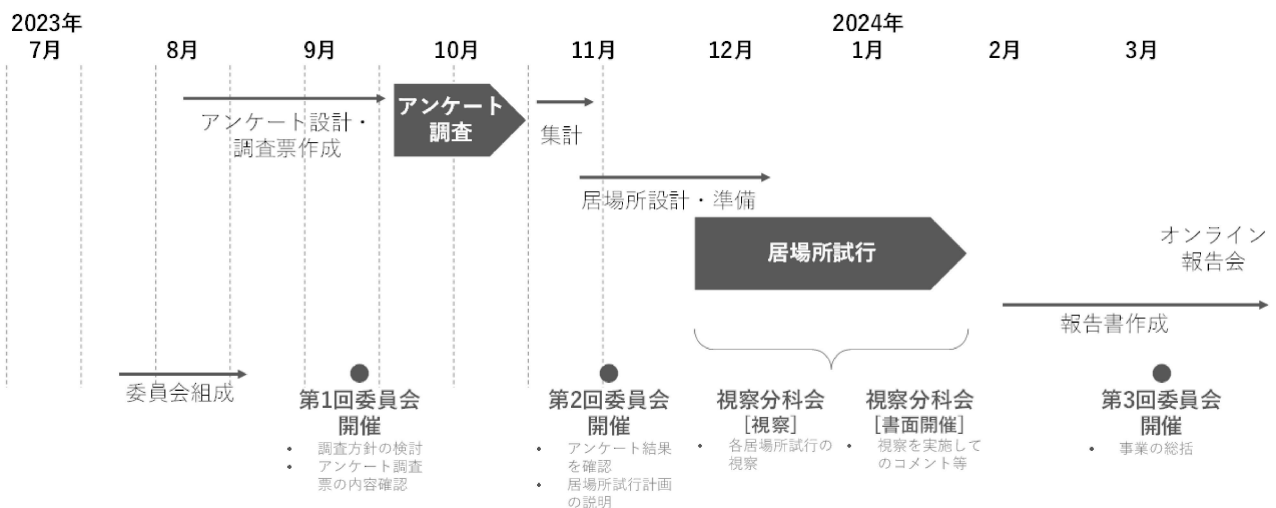


図 1-1 事業実施のスケジュール

## 2. 事業目的

新型コロナウイルスの感染拡大を契機に、オンライン上では子ども向け、特に不登校支援目的のオンライン居場所が構築され始めている。しかしながら、困窮子育て家庭には、デジタル端末や十分なインターネット接続ができる Wi-Fi 環境がなく、こうしたオンライン居場所への参加にハードルがあることが想定される。

そこで本事業では、困窮子育て家庭の子どものデジタル端末の保有状況やインターネット接続環境の実態を把握するとともに、オンライン居場所への保護者・子ども本人のニーズを確認する。その上で、困窮子育て家庭のデジタル環境やニーズに適合したオンライン居場所のあり方や運営方法等を検討することを目的とした。



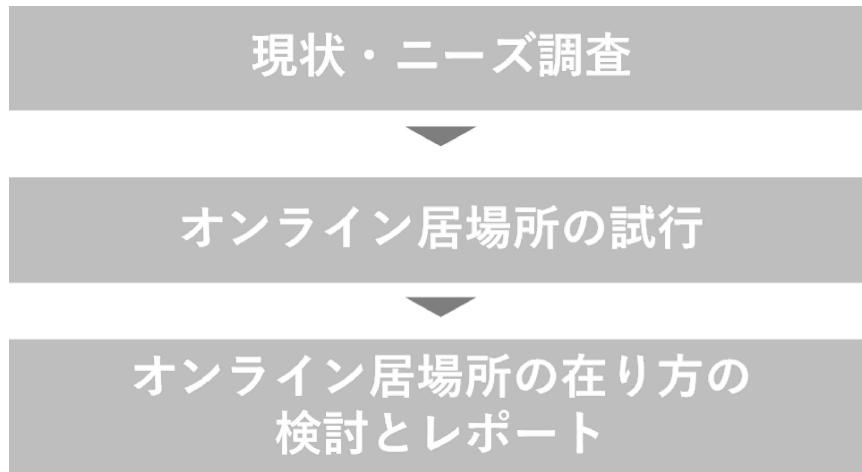


図 2-1 本事業の設計

なお、本事業に参加いただく困窮子育て家庭として、当団体が運営している学習支援や居場所支援事業に参加する家庭、及び、困窮子育て家庭向けの食糧等支援事業（「キッズドア・ファミリーサポート事業」）<sup>1</sup>に参加する家庭を対象とし、後述するアンケート調査、オンライン居場所の試行事業を実施した。

また、オンライン居場所の試行的運営に当たっては、以下のリサーチ・クエスチョンをもとに運営するオンライン居場所の内容を検討した。

- オンライン居場所は不登校の児童生徒を対象にしたものが多く実施されている。しかし、不登校支援以外にもニーズがあるのではないかな。
- 家庭の経済格差が子どもの IT 体験の格差につながるものが指摘されているが、困窮家庭にオンライン居場所を通じて IT 体験を提供することで、困窮家庭の子どもの体験格差を解消することができるのではないかな。

### 3. 事業の実施内容

事業の実施内容は、以下のとおりである。

#### 3.1 困窮子育て家庭のデジタル環境やオンライン居場所へのニーズ等を把握するためのアンケート調査

キッズドア・ファミリーサポート事業の参加登録者の保護者及び当団体の学習会や奨学金等を利用している高校生世代に対して、アンケート調査を実施した。調査の詳細については 4.1 及び 4.2 を参照。

#### 3.2 アンケート調査で把握したニーズを踏まえたオンライン居場所の設計・試行的運営

キッズドアの学習支援及び居場所支援事業に参加する家庭の子ども、及び、キッズドア・ファミリーサポート事業の参加家庭の保護者及び子どもを対象に、オンライン居場所を提供した。オンライン居場所

<sup>1</sup> キッズドア・ファミリーサポート (<https://kidsdoor-family-support.jp/>) は、全国の困窮子育て家庭を対象に向けて、LINE やメール等の手段を通じて、①困窮子育て家庭向けの情報支援、②寄付で集めた食料品や生活用品等を配達する物資支援、③収入アップを目的としたスキルアップ・就労支援等を実施している。2023 年 8 月末で登録者数は約 3300 世帯。

の設計にあたっては、本事業で実施したアンケート調査からの示唆を反映した。また、オンライン居場所に参加した保護者及び子どもに対して、アンケート調査（事後アンケート）を行った。さらに、各オンライン居場所について、有識者による視察を実施し、有識者による当該オンライン居場所の分析を実施した。実施の詳細については4.3 参照。

### 3.3 オンライン居場所のあり方の検討と、広く社会に向けた事業成果の発信

本事業で行った調査、検討、オンライン居場所の運営等について、事業成果報告会をオンラインで実施し、多様な参加者に向けて情報発信を行った。困窮子育て家庭のデジタル環境の実態や子どもを対象としたオンライン居場所の運営についての普及啓発を行うとともに、参加者との関連な質疑応答を行った。詳細は6. 参照。

### 3.4 有識者会議の設置

本事業の実施にあたっては、アンケート調査の設計・分析、オンライン居場所の設計、オンライン居場所の運営結果の分析等について、有識者の助言を得た。また、有識者にはオンライン居場所を実際に視察していただき、分析レポートを提出していただいた。本事業における有識者会議のメンバー及び位置づけは以下のとおりである。

表 3-1 有識者会議メンバー

	氏名(敬略称)	所属	役職
1 ※委員長	及川 恵	東京学芸大学教育学部	准教授
2	太田 可奈	株式会社アントレキッズ 株式会社まなぶや	事業責任者 取締役
3	末廣 優太	特定非営利活動法人みんなのコード クリエイティブハブ事業部 コンピュータクラブハウス加賀	部長 館長
4	森田 英仁	墨田区 子ども・子育て支援部 子育て政策課	子育て政策担当主査
5	渡辺 由美子	認定 NPO 法人キッズドア	理事長

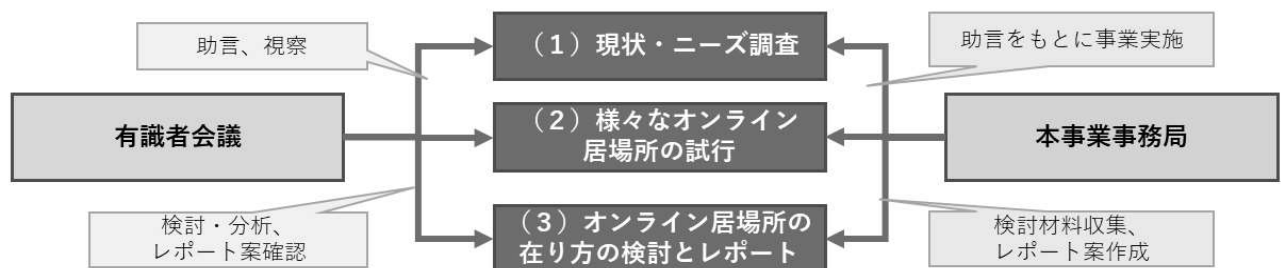


図 3-1 有識者会議の位置づけ

## 4. 実施結果

以下では、本事業で実施した調査、検討、オンライン居場所の運営について述べる。

### 4.1 オンライン居場所に関する意識調査（保護者）集計結果

子どものオンライン居場所利用について、保護者の意向とともに、家庭の経済状況やデジタル端末保有状況、オンライン環境等の状況も併せて把握し、困窮家庭ならではのオンライン居場所のニーズや懸念点を把握することを目的としてオンラインアンケートを実施した。また、高校生世代については子ども本人にも調査を行い、保護者回答と比較した。

#### 4.1.1 調査について

本調査の概要は以下のとおり。

- 対象：キッズドア・ファミリーサポート登録世帯の保護者
- 期間：2023年9月25日～10月10日
- 回答数：916件

#### 4.1.2 調査結果まとめ

本調査の結果概要は以下のとおり。詳細については後述する。

- 回答者の就労形態、収入
  - 現在の就労形態では「パート、アルバイト」（39%）が最も多く、半数が非正規雇用である。これに対し、「正社員（正職員）」は24%となっている。
  - 2023年の世帯所得（予想）は年収300万円未満の家庭が全体の8割を超えている。
- 家族構成
  - 世帯構成では「母子世帯（離婚調停中、別居中など含む）」が約9割を占める。
  - 子どもの学校種は、「中学校」（38%）が最も多く、「小学校高学年」（37%）、「高校」（34%）が続く。
- 保護者の心身の状態
  - 保護者自身の現在の体調について、「特に健康上の不安はない」との回答は14%に止まり、心身の不調を感じているという回答が多い。
  - ストレスを感じたときの気分転換の方法としては、「おいしいものや好きなものを食べる」（50%）、「寝る」（44%）が挙げられた。
- 家庭のオンライン環境
  - 子どもの携帯端末の所持状況を見ると、小学生の36%、中学生の79%、高校生世代の95%がスマートフォンを所持。
  - 世帯所得とのクロス集計を行うと、所得が高い層ほどスマートフォンを所持している割合が高い。
  - 家庭のPC等について、自由に使えるPCを持っているのは、小学生28%、中学生32%、高校生世代62%。
  - 学校から貸与される1人1台端末について、小学生・中学生では「学校の勉強目的に限定して使える」が4割台と最も多く、「自由に使える」のは約2割であった。「使えない・持ち帰って

いない」との回答は、小学生・中学生で約3割。

- 家庭のインターネット回線の有無については、「ある（使い放題）」が75%と最も多い。「ない」（9%）との回答も約1割存在する。
- 世帯所得とのクロス集計を行うと、所得が高い層ほど「ある（使い放題）」の割合が増加する。
- 子どもの家庭でのスマートフォンやPC等の用途としては、「youtube や TikTok 等の動画視聴」（74%）、「ゲーム」（59%）、「勉強・学習」（58%）が多かった。

#### ● デジタルスキルの認識

- 保護者自身では「ある程度スキルがある」（38%）が最も多く、「どちらでもない」（25%）が続く。
- 子どもでは、いずれの年代でも「ある程度スキルがある」との回答が最多であり、小学生31%、中学生43%、高校生世代49%となっている。
- 世帯所得とのクロス集計を行うと、中学生で世帯所得300万円、高校生世代で世帯所得200万円を境に、肯定的な捉え方（「とてもスキルがある」または「ある程度スキルがある」）をしている割合が大きく増加。

#### ● 子どものデジタル端末利用への考え方

- 子どものデジタル端末の利用等について、いずれの年代でも「ある程度であればすべき」という意見が最多。
- 年代が上がるほど肯定的な意見（「大いにすべき」または「ある程度であればすべき」）が増加。
- 保護者が子どものデジタル端末の利用等について否定的な考え方をする理由としては、「ネット上のトラブルに巻き込まれるかもしれない」（72%）、「不適切な情報に触れてしまう」（69%）との回答が、心身の健康への悪影響、学習への悪影響を上回った。

#### ● オンライン居場所の利用

- 子どものオンライン居場所の利用経験については、就学前5%、小学生16%、中学生19%、高校生世代18%が「ある」と回答。
- いずれの年代でも利用経験が「ない」が最も多く、6~8割を占める。
- 「子どもをオンライン居場所に参加させたいと思わない」との回答は13%であった。
- 子どもを参加させてみたいオンライン居場所としては、「プログラミング体験教室」（51%）が約半数と最多。

#### ● オンライン居場所への期待

- 「学習支援」（46%）が最多。次点の「人とのおしゃべり・社交」（27%）を19ポイント上回っている。
- 子どもの学校種とクロス集計をすると、就学前では「カルチャー体験」（44%）が最多。小学校以上では「学習支援」が最多。

#### ● オンライン居場所利用の際の懸念点

- 「人間関係のトラブル」（53%）、「インターネット詐欺、ワンクリック詐欺」（50%）が多い。さらに「不適切な情報に触れること」（44%）、「利用料金（回線料金含む）」（43%）、「目が悪くなること」（40%）も4割程度存在。

#### ● オンライン居場所についての意見・感想（自由回答）

- オンライン居場所に関して、肯定／否定、オンライン居場所についてイメージがつかめず判断が難しいという意見があった。
- 肯定的な意見では、孤独や孤立を和らげる、学校や家庭以外で他者と交流する、自分の居場所

を広げるといった観点から、参加させてみたいとの声が多く見られた。学習支援や不登校の子どもの支援として期待する回答者もいる。

- 否定的な意見としては、子どもだけで利用するのは難しい、リアルでの交流をしてほしいといった意見に加え、カメラをオンにした場合の映像の流用や悪用、個人情報の漏洩、人間関係のトラブル、依存等の安全面での懸念が目立った。安全な利用のためにも、まずは子どもにネットリテラシーを教えてもらいたいとの意見も見られた。
- 端末や Wi-Fi 環境がないなど、オンライン居場所を利用するためのデジタル環境に課題があると回答者もいる。

- 高校生世代、子ども自身と保護者の回答の差

- 高校生世代について、子ども自身と保護者の回答を比較したところ、差が見られた。
- 参加してみたい／参加させてみたいオンライン居場所について、子ども自身の回答では、「オンラインゲーム」(35%) が最多であるのに対し、保護者では「プログラミング体験教室」(39%) が最多。
- オンライン居場所への参加意向について、「参加したいとは思わない／参加させたいとは思わない」との回答も、子ども自身では 15% であるのに対し、保護者では 24% であった。
- オンライン居場所への期待について、子ども自身では「人のおしゃべり・社交」(子ども 34%、保護者 30%) が最多なのに対し、保護者では「学習支援」(子ども 32%、保護者 43%) が最多。さらに、子ども自身で第 3 位の「リラクゼーション」(子ども 31%) は保護者では 7%、第 4 位の「ゲーム」(子ども 21%) は保護者では 2%。
- オンライン居場所を利用する際の懸念点について、上位の項目は共通。ただ、「特に不安なことや心配なことはない」は子ども自身の 24% に対して保護者では 15%。

#### 4.1.3 オンライン居場所の試行への示唆

本調査並びに高校生世代調査との比較から、オンライン居場所の試行について以下の示唆が得られた。

- 子どもが低年齢であればあるほど、オンライン居場所のリスクを懸念する意見が多い。小学生の子どもについては保護者同伴のオンライン居場所、中学生以上については子ども単独で参加できるオンライン居場所がよいと考えられる。
- 保護者は学習要素や体験要素を含むオンライン居場所を希望。
- 高校生世代と保護者ではオンライン居場所への希望が異なる。高校生世代はゲームやコミュニケーション主体のオンライン居場所も希望。
- 小学生・中学生向けには学びや体験要素のあるオンライン居場所（小学生は保護者同伴）。高校生以上には、対人コミュニケーションスキルを磨くことを目的とした相互コミュニケーションのオンライン居場所を実施してはどうか。

#### 4.1.4 調査結果概要

##### (1) 回答者の基本属性

回答者の居住地は、東京都を含む「南関東」(41%)が最も多く、「近畿」(14%)、「東海」(9%)、「九州」(8%)など全国に広がっている。

現在の就労形態では「パート、アルバイト」(39%)が最も多く、「契約社員(嘱託・臨時)」(6%)、「派遣社員」(5%)を合わせると半数が非正規雇用である。これに対し、「正社員(正職員)」は24%となっている。職業は多岐にわたるが、「一般事務や会計等の事務職」(25%)や「理容、美容、介護、家政婦、飲食等のサービス業」(17%)などが多い。2023年の世帯所得の予想は、「100～200万円」

(38%)、「200～300万円」(28%)との回答が多く、年収300万円未満の家庭が全体の8割を超えている。

世帯構成では「母子世帯(離婚調停中、別居中など含む)」(87%)が約9割を占める。生計を一にする家族の人数(回答者自身を含む)は「2人」(38%)と「3人」(33%)で約7割、子どもの人数は「1人」(36%)と「2人」(30%)で約7割となっている。子どもの学校種は、「中学校」(38%)が最も多く、「小学校高学年」(37%)、「高校」(34%)が続いている。希望する子どもの進学段階としては、「4年制大学」(61%)が最も多く、約6割であった。「専修学校(専門学校)・各種学校」(13%)、「短期大学」(3%)、「大学院」(6%)も合わせると、全体の8割超が高校より先の進学を希望しているとの結果となった。

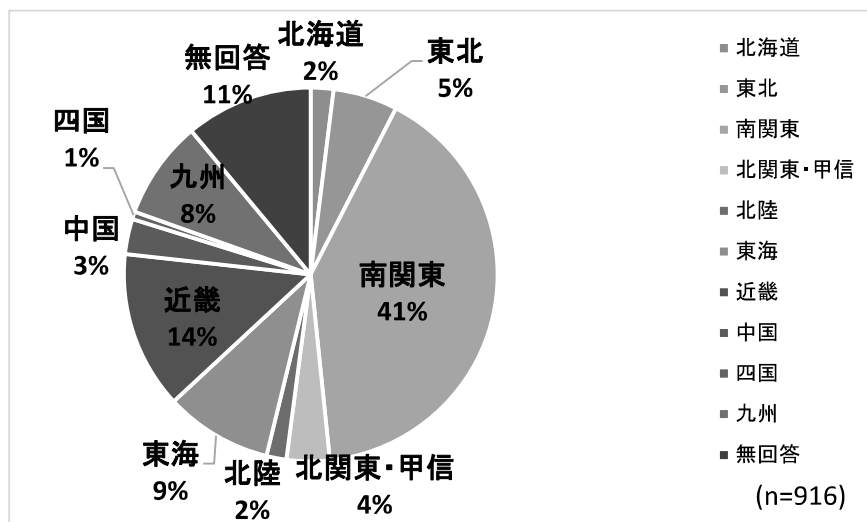


図 4-1 居住地

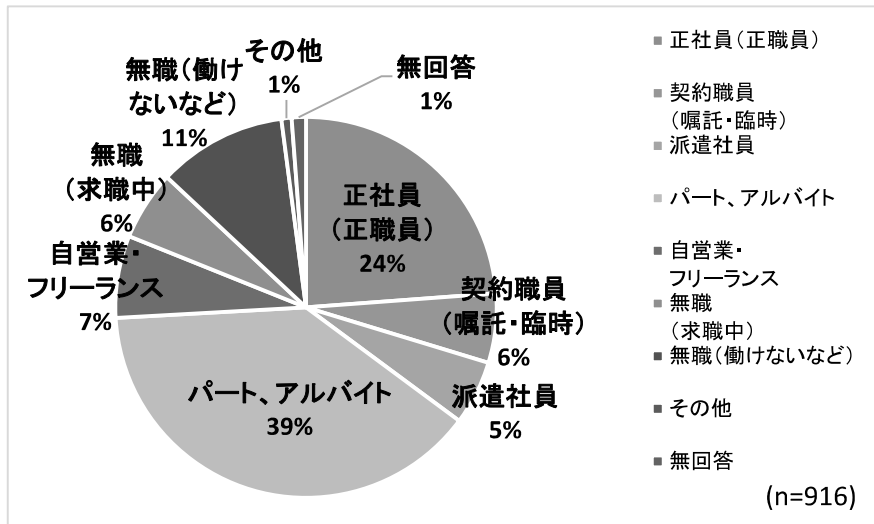


図 4-2 現在の就労形態

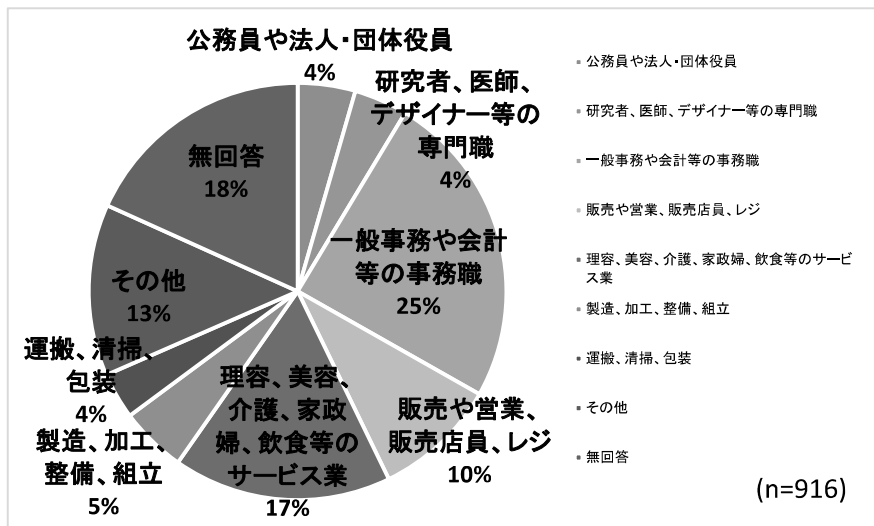


図 4-3 現在の職業

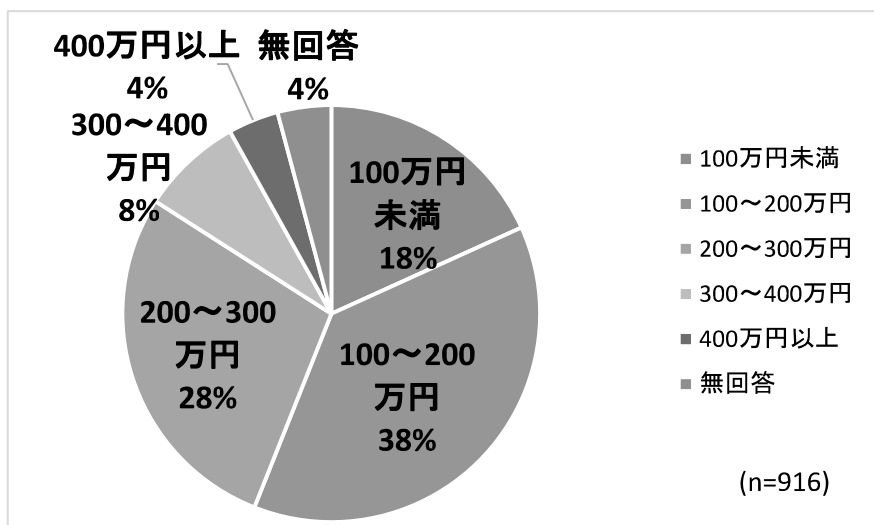


図 4-4 2023年の世帯所得 (予想)

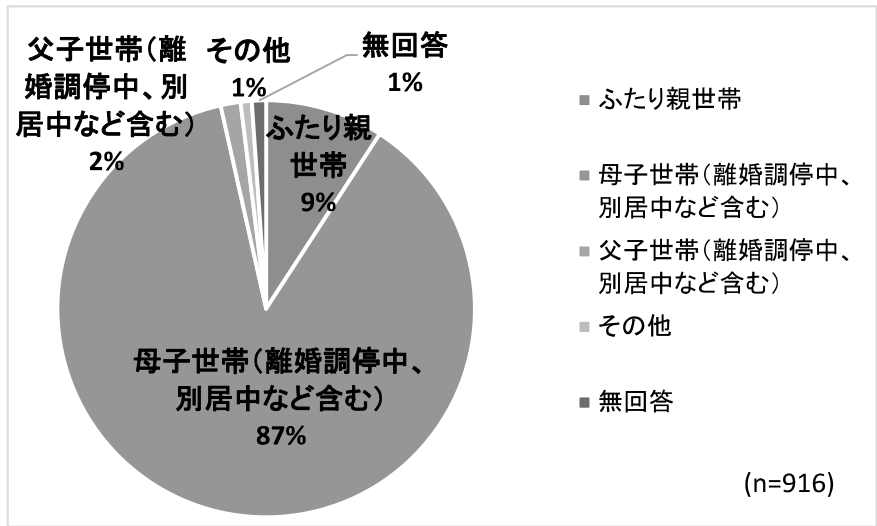


図 4-5 世帯構成

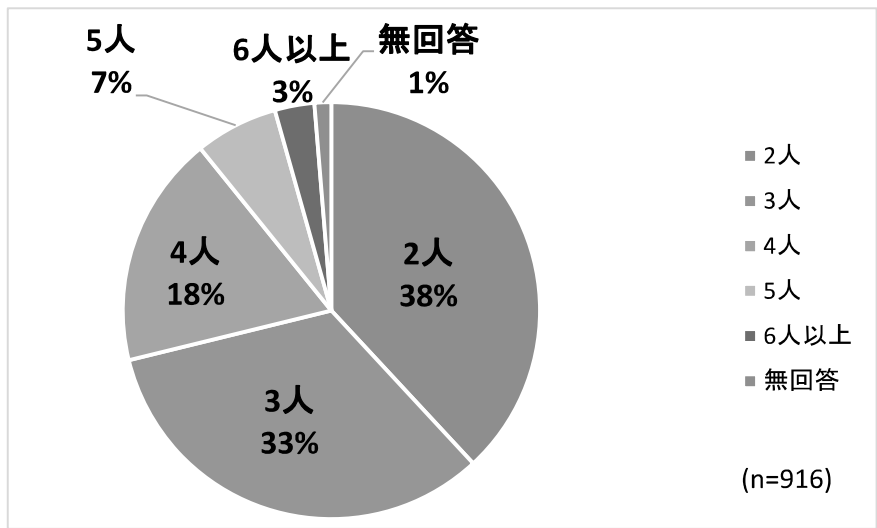


図 4-6 生計を一にする家族の人数 (回答者自身を含む)

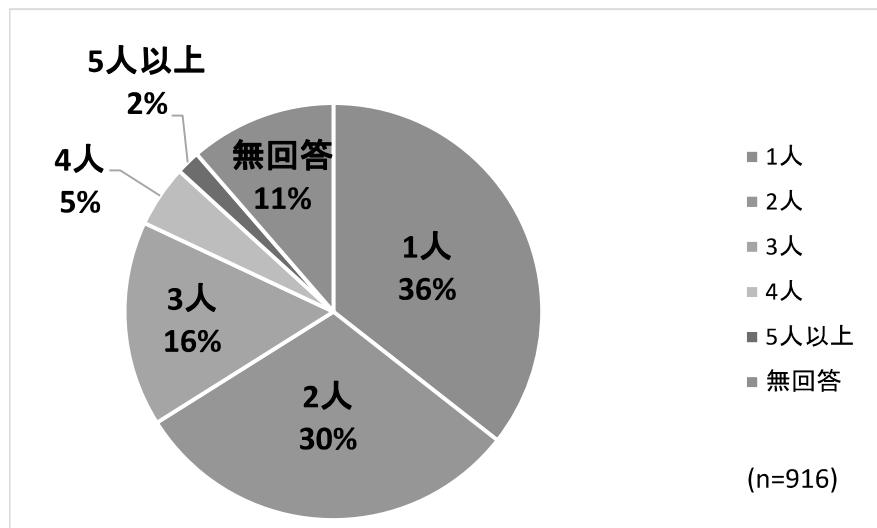


図 4-7 子どもの人数



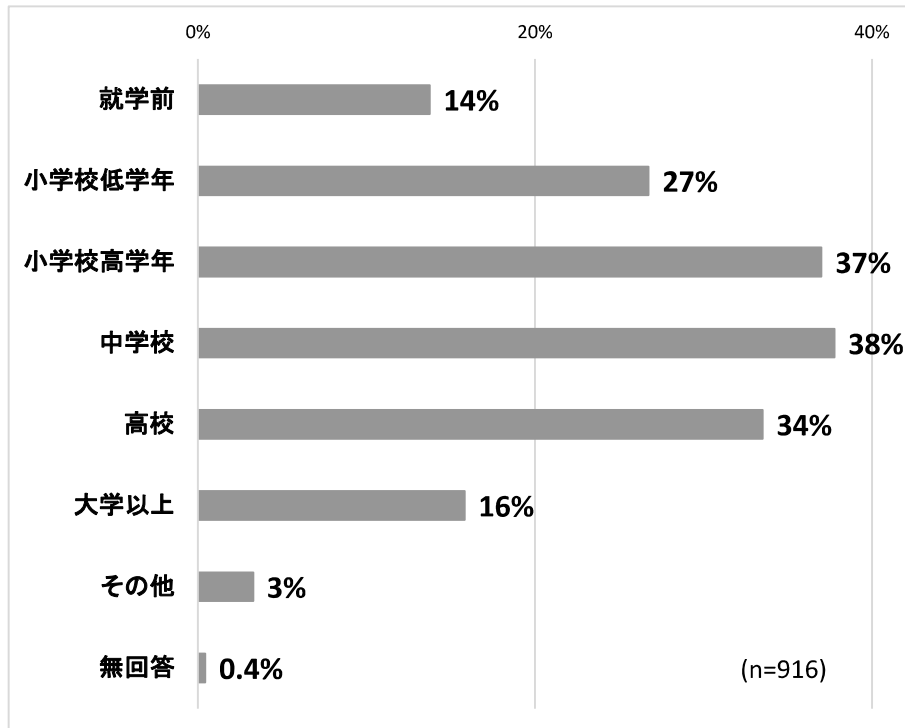


図 4-8 子どもの学校種（複数の子どもがいる場合は複数回答）

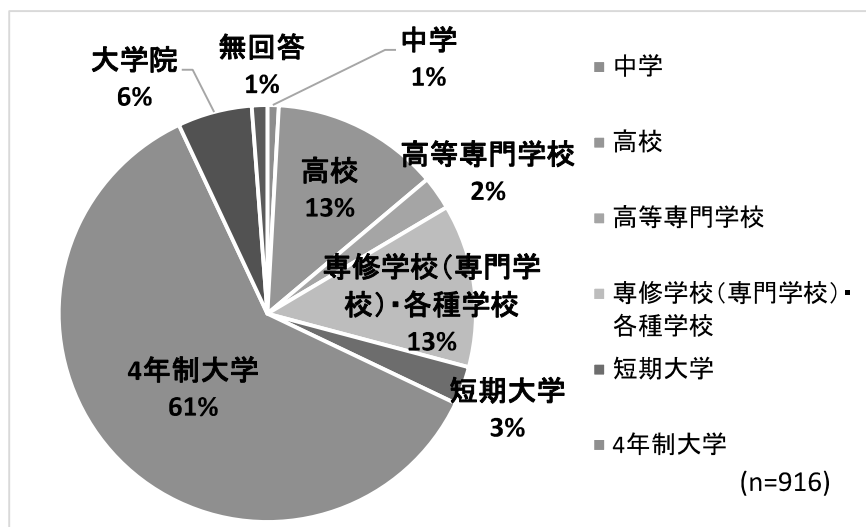


図 4-9 子どもに将来どの段階まで教育を受けさせたいか<sup>2</sup>

## (2) 保護者と子どもの心身の状態

### 1) 保護者

保護者自身の現在の体調では、「常に疲れを感じる」（69%）が最も多く、「よく眠れないことがある」（46%）、「持病がある」（31%）が続いている。「特に健康上の不安はない」との回答は14%に止まり、「健康上の理由で働くことができない」（11%）との回答も1割程度あった。

<sup>2</sup> 複数の子どもがいる場合は、18歳以下の最も年長の子どもについて回答。

本調査では、保護者の心理的ストレスや孤独感についても調査している。心理的ストレス等の程度を測定する指標として広く利用される K6 について、回答結果をもとに算出したスコアは「5～9 点」及び「13 点以上」が 28%と最も多い。なお、「13 点以上」は「うつ・不安障害相当」とされる数値である。

孤独感に関する質問について、回答結果をもとに算出したスコアは、孤独感が「時々ある」程度とされる「7～9 点」が 47%と最多であり、「常にある」程度の「10～12 点」(27%)が続く。各項目への回答では、いずれの項目についても、「常にある」が 2 割程度、「時々ある」が 4 割程度を占めるとの結果となっている。

ストレスを感じたときの気分転換の方法としては、「おいしいものや好きなものを食べる」(50%)が最も多く挙げられた。この他に、「寝る」(44%)、「好きなことをする」(36%)、「子供や家族と話す」(35%)、「出かける」(34%)等も多くの回答者が選択している。

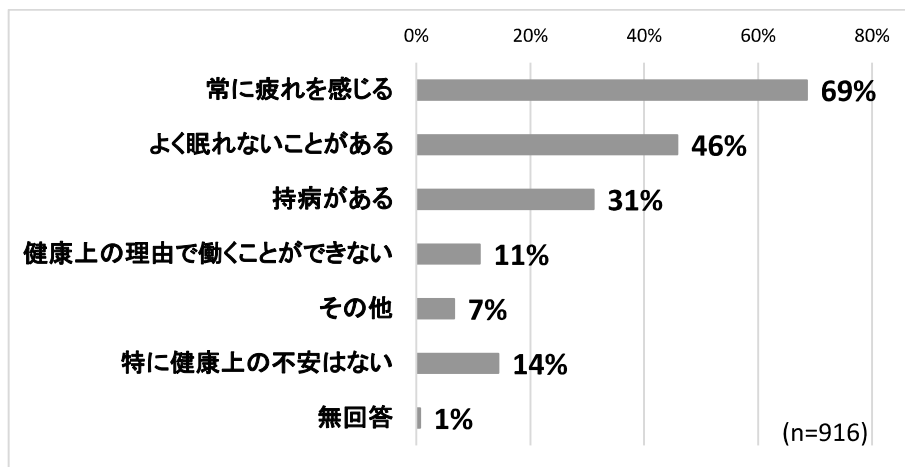


図 4-10 保護者の現在の体調（複数回答）

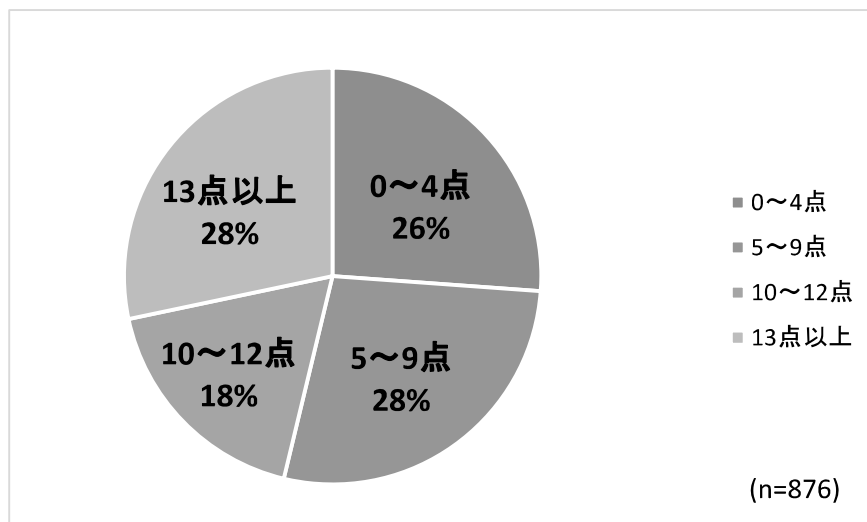


図 4-11 K6 スコア<sup>3</sup>

<sup>3</sup> 過去 30 日の間に、「神経過敏に感じた」・「絶望的だと感じた」・「そろそろ、落ち着かなく感じた」・「気分が沈み込んで、何か起こっても気が晴れないように感じた」・「何をしても骨折れだと感じた」・「自分は価値のない人間だと感じた」の 6 項目について感じた頻度を、「いつも」～「全くない」の 5 段階の中から選択。K6 スコアでは、「いつも」：4、～「全くない」：0 として、6 項目の合計点を算出する。本調査では 6 項目の全てに回答した方を対象にスコアを算出した。

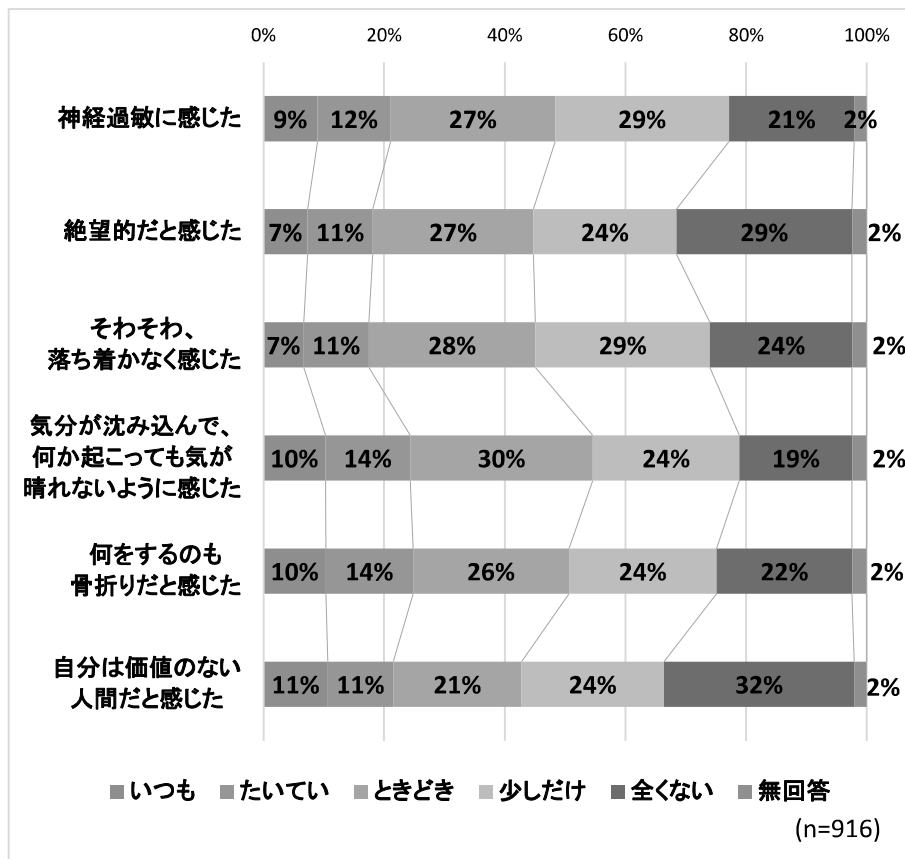


図 4-12 K6 各項目の回答

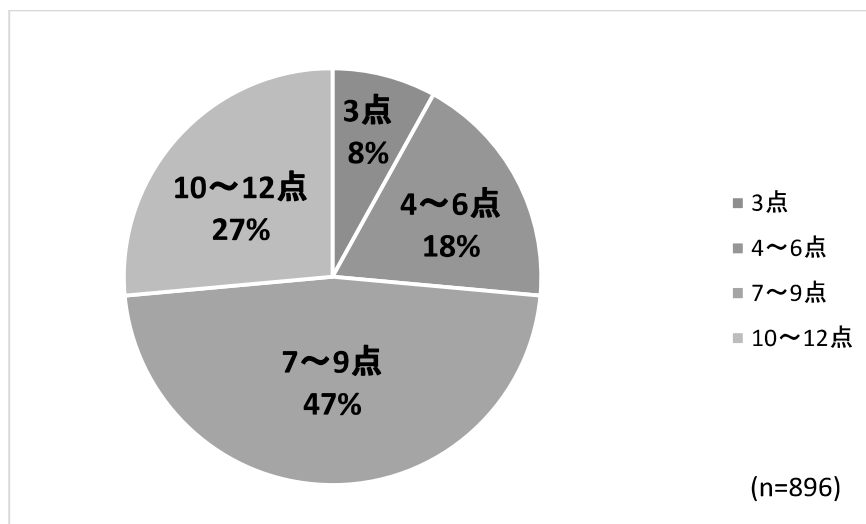


図 4-13 孤独感スコア<sup>4</sup>

<sup>4</sup> 「自分には人とのつきあいが無いと感じることがある」・「自分は取り残されていると感じることがある」・「自分は他の人たちから孤立していると感じることがある」の3項目について、「常にある」～「決してない」の4段階の中から選択。孤独感のスコアでは、「常にある」：4、～「決してない」：1として、3項目の合計点を算出する。スコアが高いほど孤独感が高いと評価する内容となっている。本調査では3項目の全てに回答した方を対象にスコアを算出した。

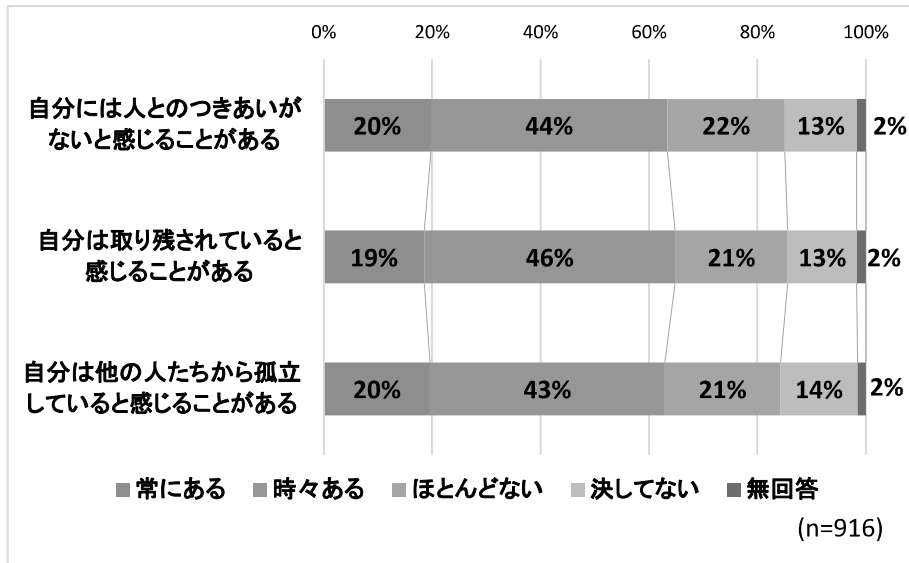


図 4-14 孤独感に関する各項目の回答

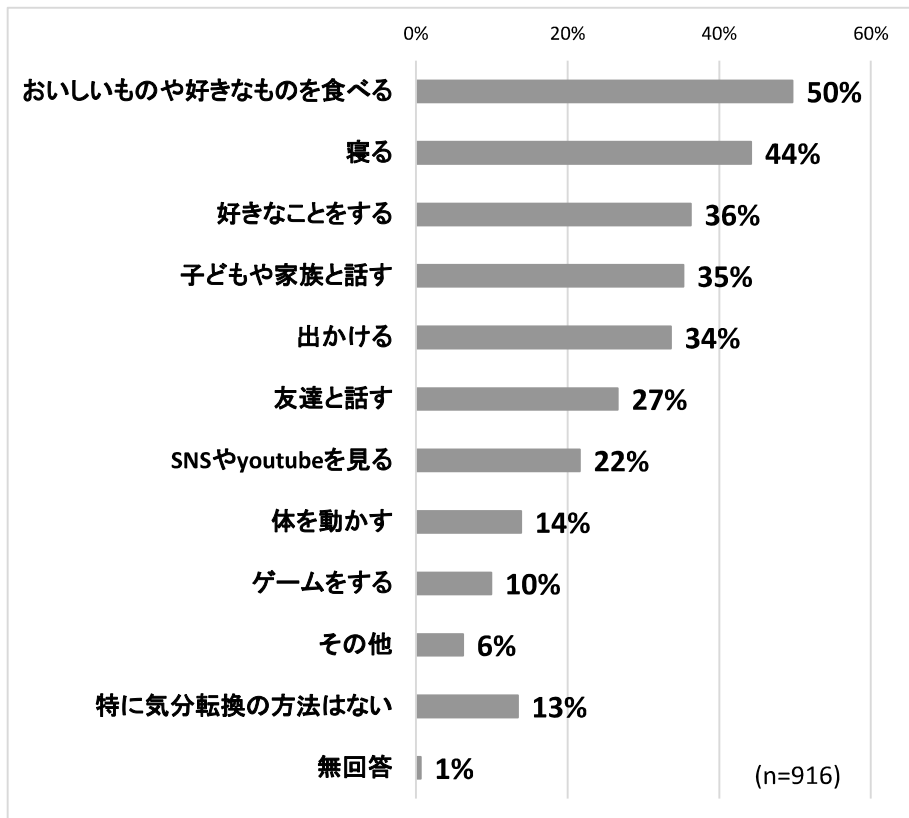


図 4-15 保護者の気分転換の方法（複数回答）

## 2) 子ども

子どもの現在の体調では、「特に健康上の不安はない」（61%）が約6割と最多であった。その他の回答は、「常に疲れを感じる」（18%）、「持病がある」（12%）、「よく眠れないことがある」（10%）、「学校に行くことができている」（10%）となっている。

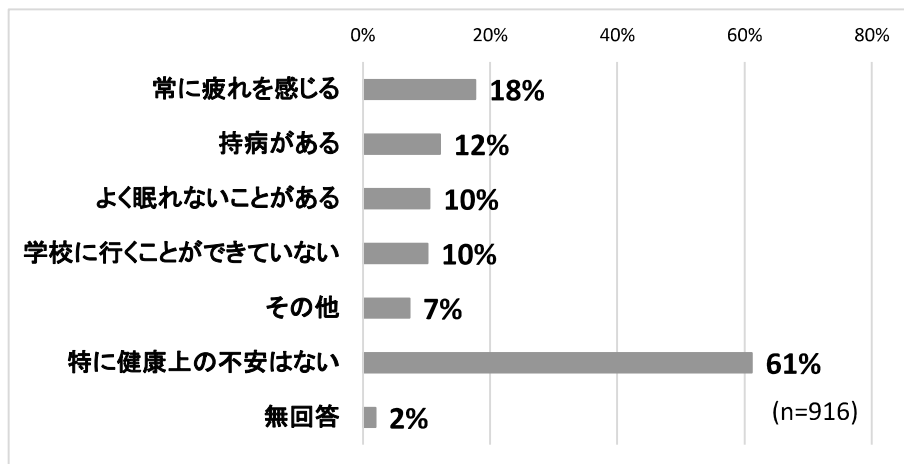


図 4-16 子どもの現在の体調（複数回答）<sup>5</sup>

### (3) 家庭のデジタル環境

#### 1) 家庭のデジタル端末とインターネット回線

##### a. 単純集計

子どもの携帯端末の所持状況を見ると、小学生の 36%、中学生の 79%、高校生世代の 95%がスマートフォンを所持している。また、PC やタブレット端末について、自由に使える PC 等を持っているのは、小学生 28%、中学生 32%、高校生世代 62%、となっている（「自分専用 PC 等あり」と「家族所有 PC 等あり、自由に使える」の合計）。「自分専用 PC 等あり」との回答は、高校生世代が 44%と、他の年代を大きく上回っている（小学生 8%、中学生 10%）。

学校から貸与される 1 人 1 台端末を家庭で使用できるかとの質問に対しては、小学生・中学生では「学校の勉強目的に限定して使える」が 4 割台と最も多く、「自由に使える」のは約 2 割であった。高校生世代になると、「自由に使える」（29%）と「学校の勉強目的に限定して使える」（28%）が同程度になっている。「使えない・持ち帰っていない」との回答は、小学生・中学生で約 3 割、高校生世代で約 2 割である。

家庭のインターネット回線の有無については、「ある（使い放題）」が 75%と最も多い。「ない」（9%）との回答も約 1 割存在する。

子どもの家庭でのスマートフォンや PC 等の用途としては、「youtube や TikTok 等の動画視聴」（74%）がトップに挙げられた。「ゲーム」（59%）、「勉強・学習」（58%）を挙げる回答者も多い。ふだん遊んでいるデジタルゲームは、「スマートフォンでできるゲーム」（59%）が最も多く、約 6 割の回答者が選択している。「携帯型のゲーム専用機（NintendoSwitch 等）」（53%）との回答も半数を超えた。

<sup>5</sup> 複数の子どもがいる場合は、18 歳以下の最も年長の子どもについて回答。

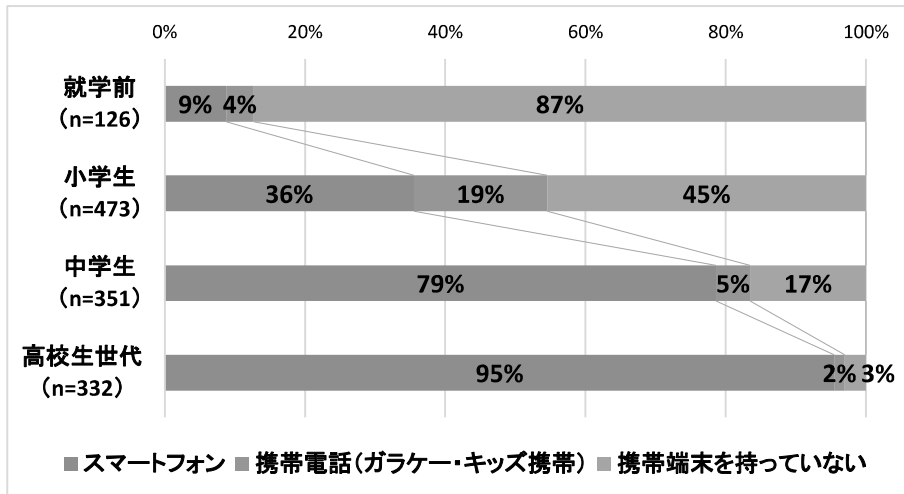


図 4-17 子どもの携帯端末の所持状況

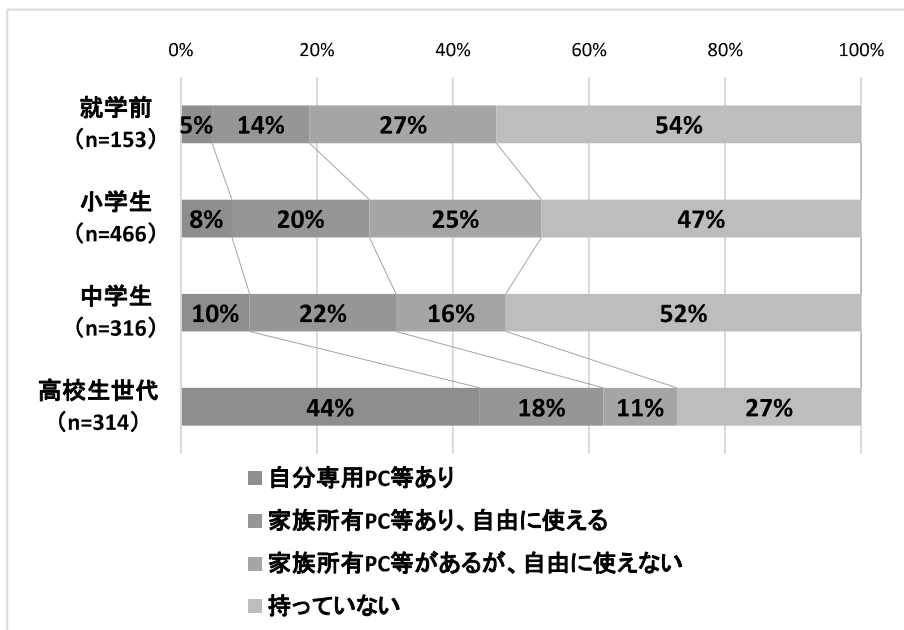


図 4-18 子どもの PC 等の所持状況

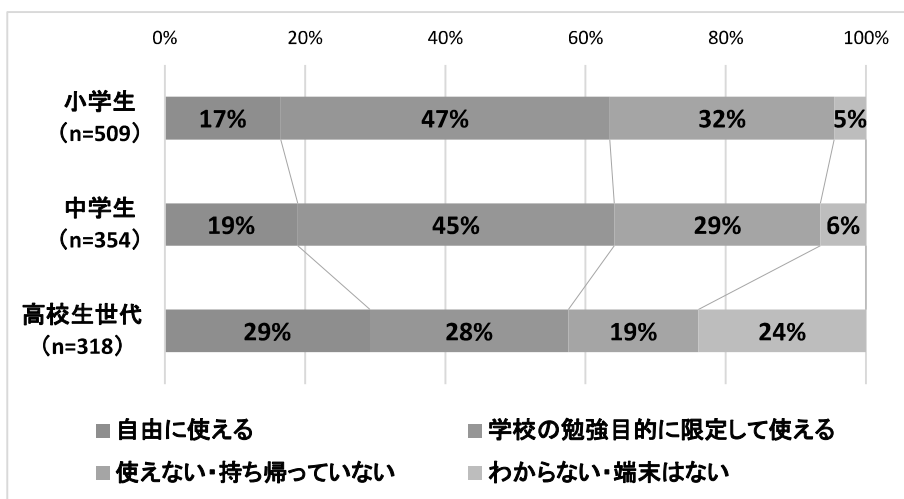


図 4-19 1人1台端末の家庭での使用状況

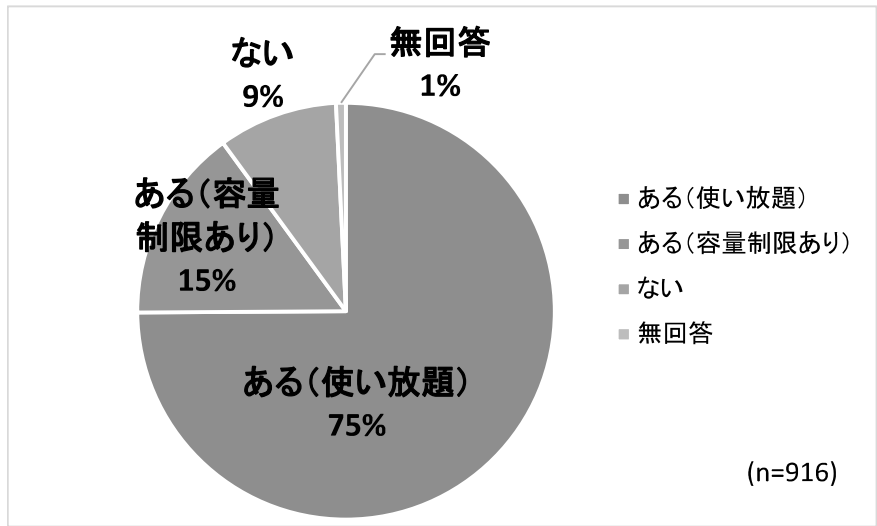


図 4-20 家庭のインターネット回線の有無

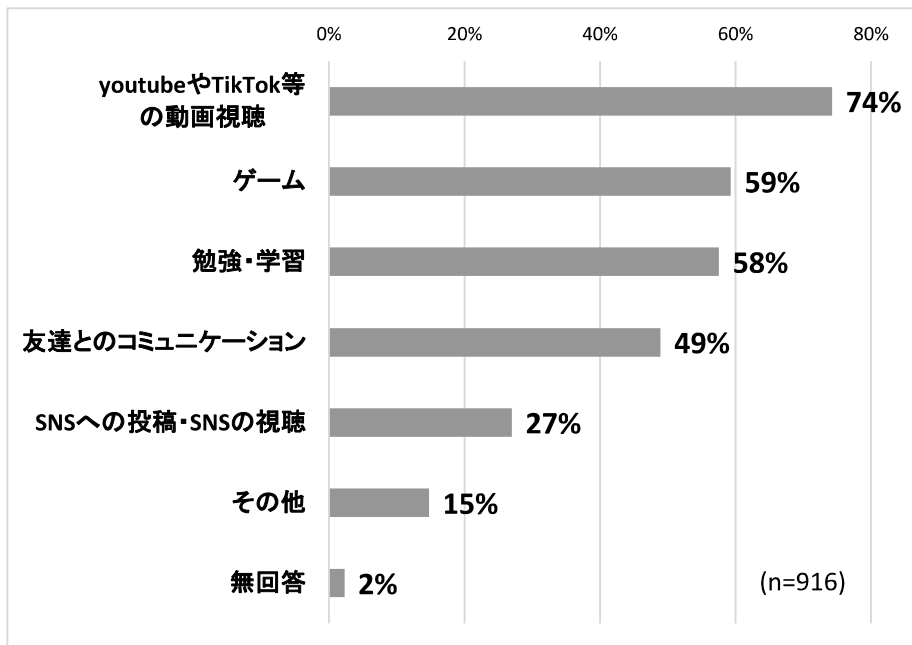


図 4-21 子どもがスマートフォンやPC等を家庭で使用する目的 (複数回答)

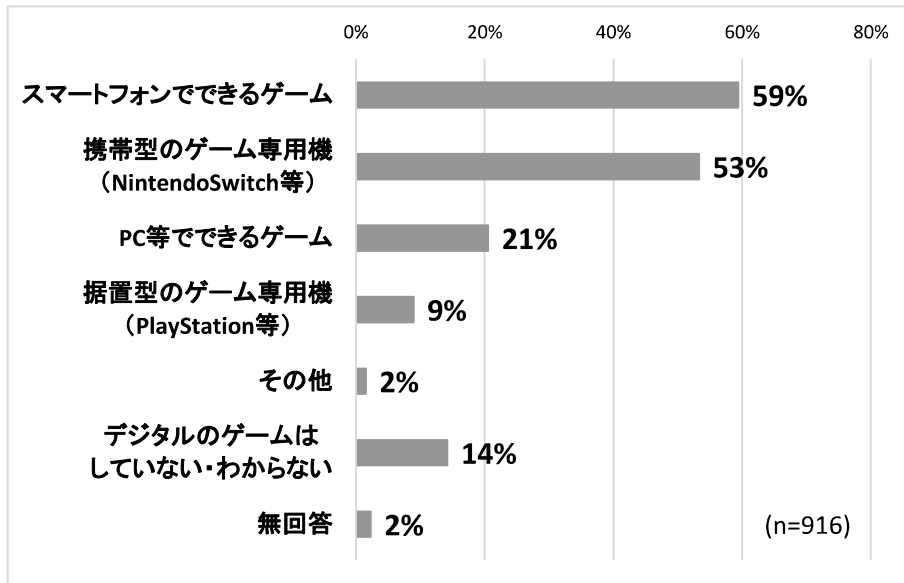


図 4-22 子どもがふだん遊んでいるデジタルゲーム（複数回答）

b. クロス集計

世帯所得別では、中学生と高校生世代において、所得が高い層ほどスマートフォンを所持している割合が高いという結果が得られた。また、家庭のインターネット回線では、所得が高い層ほど「ある（使い放題）」の割合が増加し、「ある（容量制限あり）」及び「ない」との回答割合は概ね減少していくことが分かる。

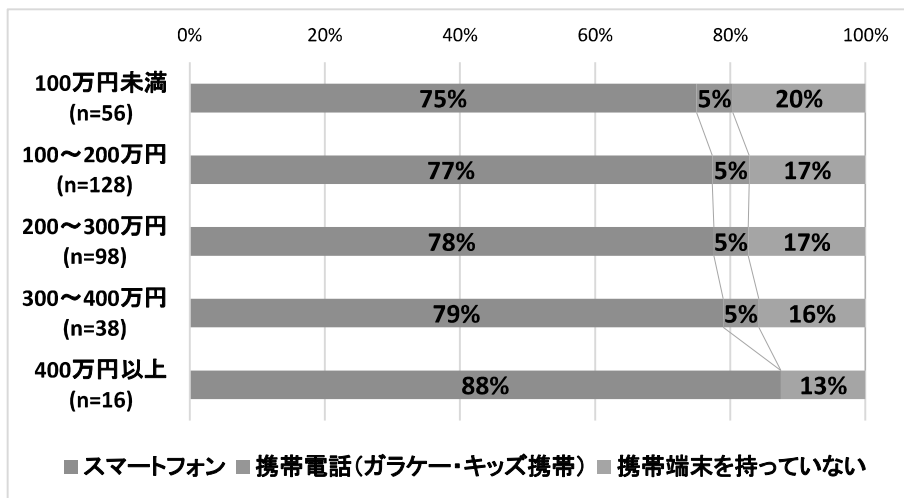


図 4-23 【世帯所得別】中学生の携帯端末の所持状況



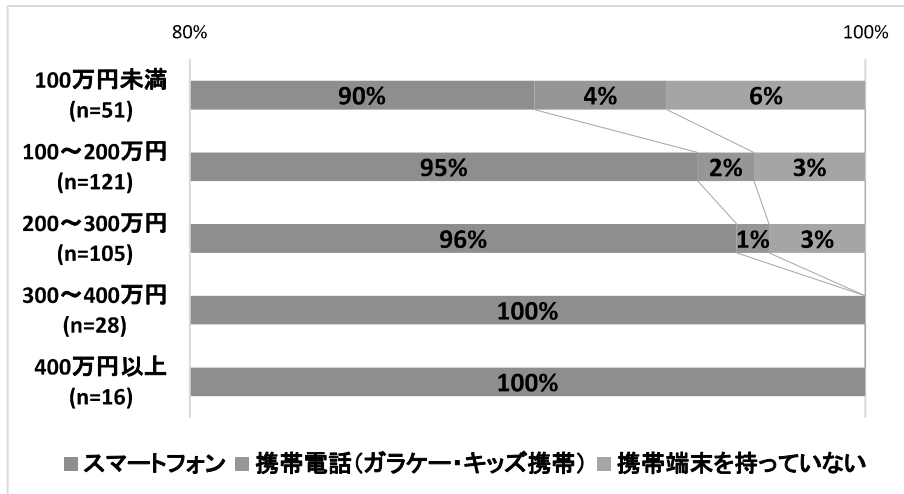


図 4-24 【世帯所得別】高校生世代の携帯端末の所持状況

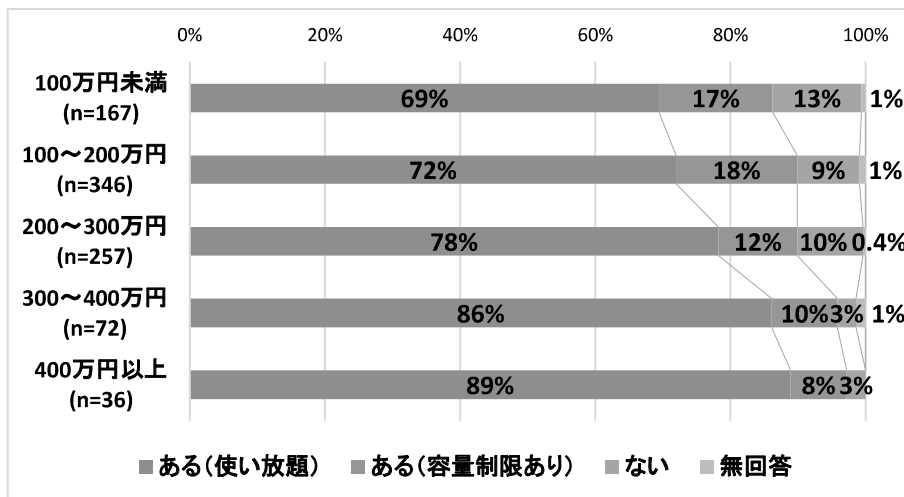


図 4-25 【世帯所得別】家庭のインターネット回線の有無

## 2) デジタルスキルの認識

### a. 単純集計

保護者自身や子どものデジタルスキルについての認識としては、保護者自身では「ある程度スキルがある」(38%)が最も多く、「どちらでもない」(25%)が続く。子どもでは、いずれの年代でも「ある程度スキルがある」との回答が最多であり、小学生31%、中学生43%、高校生世代49%となっている。「とてもスキルがある」または「ある程度スキルがある」と回答した割合は、小学生34%、中学生51%、高校生世代62%と、年代が上がるに伴い増加している。

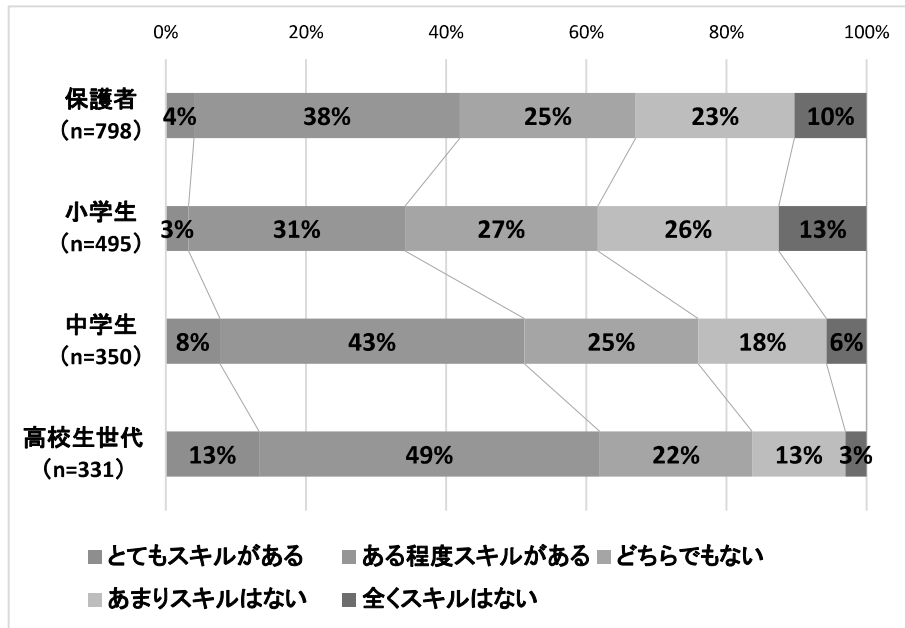


図 4-26 保護者・子どものデジタルスキル

b. クロス集計

世帯所得別に見ると、保護者では、所得 400 万円未満までは、自身のデジタルスキルについての肯定的な認識（「とてもスキルがある」または「ある程度スキルがある」）が 4 割程度であるのに対し、400 万円以上では約 6 割となっている。また、中学生では世帯所得 300 万円、高校生世代では世帯所得 200 万円を境に、肯定的な捉え方をしている割合が大きく増加している。

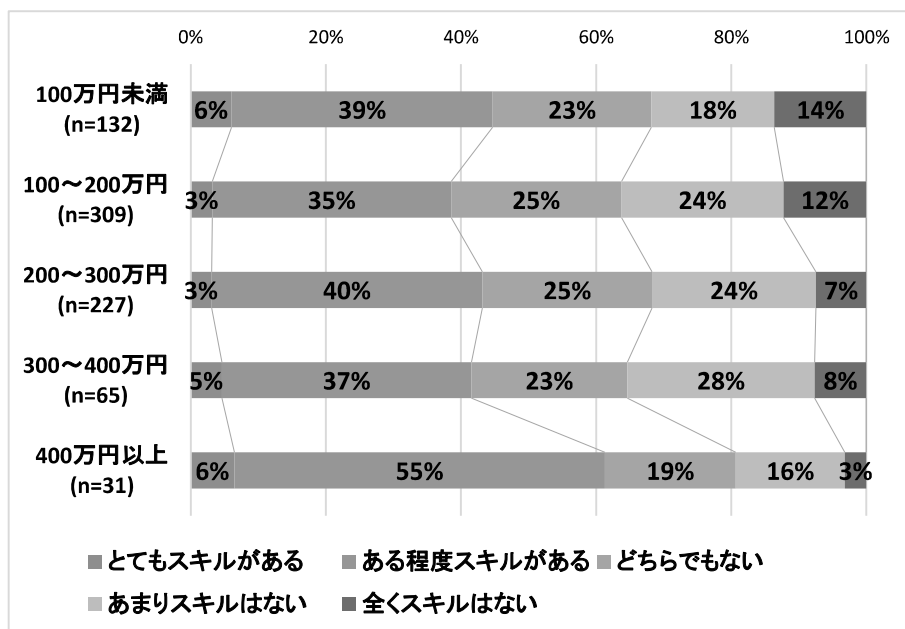


図 4-27 【世帯所得別】保護者のデジタルスキル

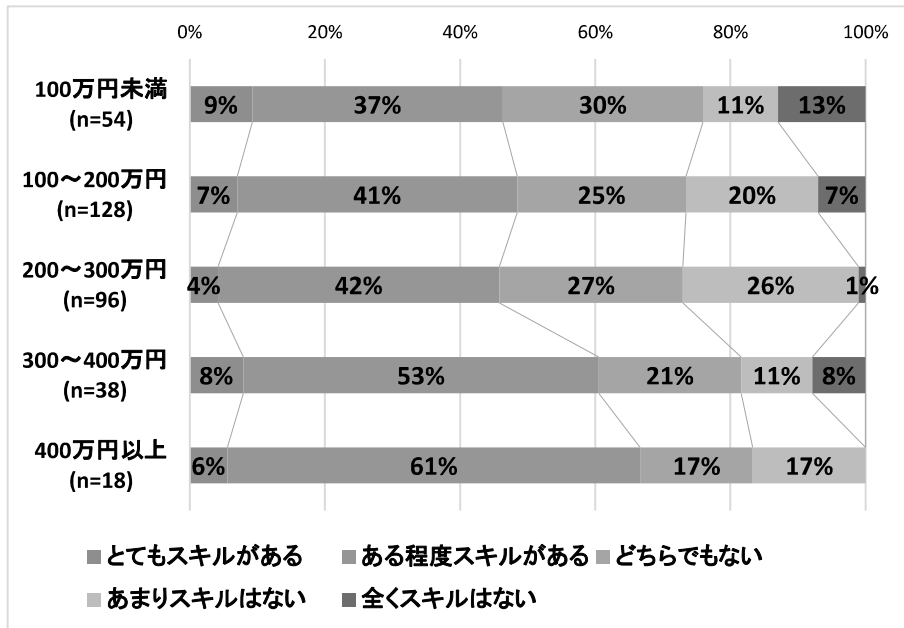


図 4-28 【世帯所得別】中学生のデジタルスキル

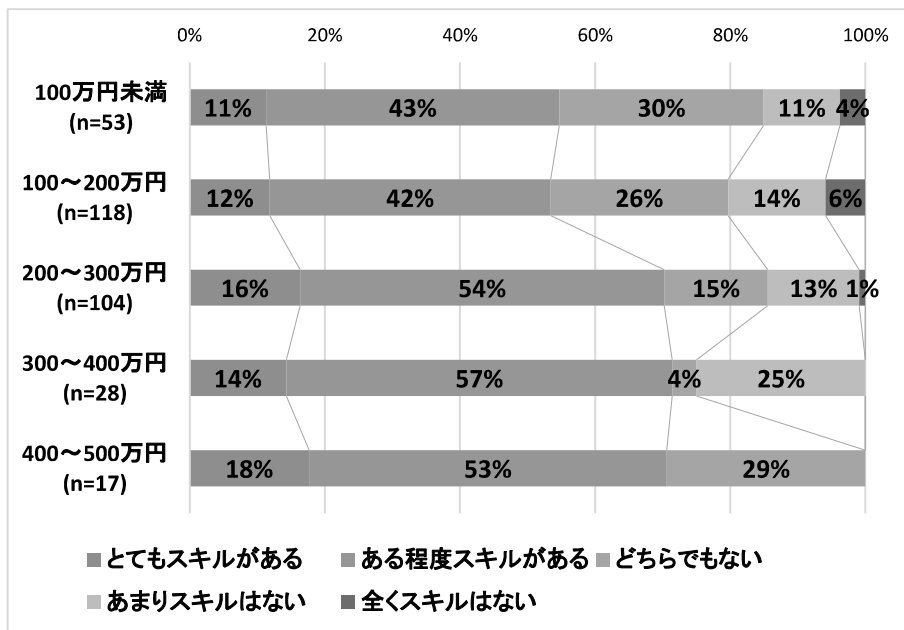


図 4-29 【世帯所得別】高校生世代のデジタルスキル

### 3) 子どものデジタル端末の利用についての考え

子どものデジタル端末の利用、デジタルゲームや動画の視聴について保護者の考えを質問したところ、いずれの年代でも「ある程度であればすべき」という意見が最も多く半数～6割程度を占めた。年代が上がるほど肯定的な意見（「大いにすべき」または「ある程度であればすべき」）も増加し、小学生 54%、中学生 65%、高校生世代 72%となっている。保護者が、子どものデジタル端末の利用等について「あまりするべきではない」または「するべきではない」と考える理由としては、「ネット上のトラブルに巻き込まれるかもしれない」（72%）、「不適切な情報に触れてしまう」（69%）との回答が多く挙げられた。また、「目が悪くなる」（67%）や「姿勢が悪くなる」（51%）といった体への悪影響、「勉強がおろそ

かになる」(61%)という学習面への悪影響を懸念する回答者も多い。全9項目のうち7項目で回答割合が半数を超えており、保護者が子どものデジタル端末の利用等について様々な不安を感じていることが分かる。

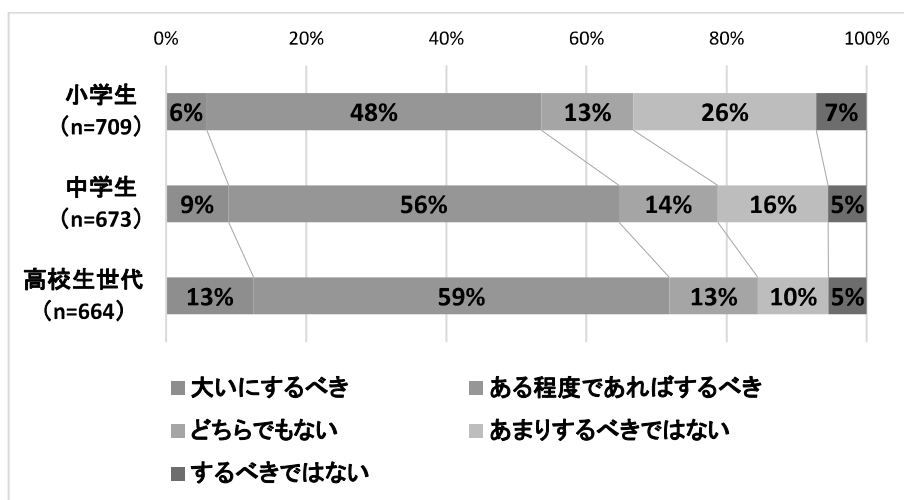


図 4-30 子どもの年齢に応じたデジタル端末利用等に対する考え<sup>6</sup>

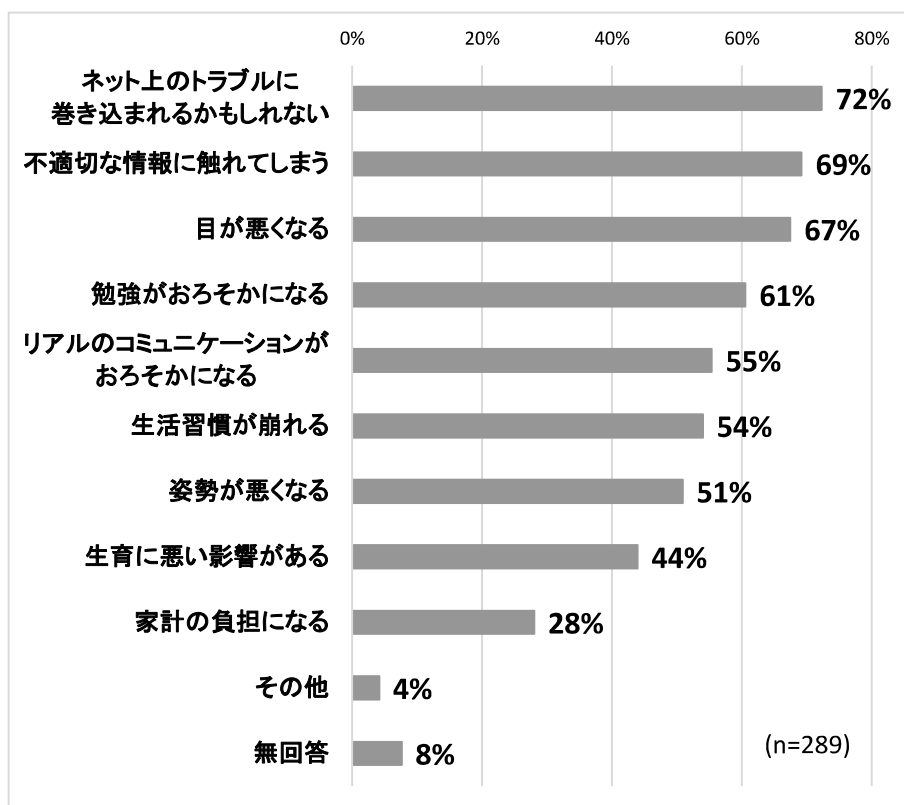


図 4-31 子どもがデジタル端末利用等をするべきではないと考える理由(複数回答)<sup>7</sup>

<sup>6</sup> 該当年齢の子どもがいない場合でも回答。

<sup>7</sup> 「小学生」・「中学生」・「高校生世代」のいずれかの年代について、「あまりするべきではない」または「するべきではない」と回答した方が対象。

#### (4) オンライン居場所

##### 1) オンライン居場所の利用経験と今後の参加意向

子どものオンライン居場所の利用経験については、就学前 5%、小学生 16%、中学生 19%、高校生世代 18%が「ある」と回答した。いずれの年代でも利用経験が「ない」が最も多く、6~8割を占める。今後、オンライン居場所に参加させたい子どもの学校種としては、「小学校高学年」(31%)・「中学校」(30%)が約3割、「小学校低学年」(20%)・「高校」(23%)が約2割となっている。「子どもをオンライン居場所に参加させたいと思わない」との回答は13%であった。

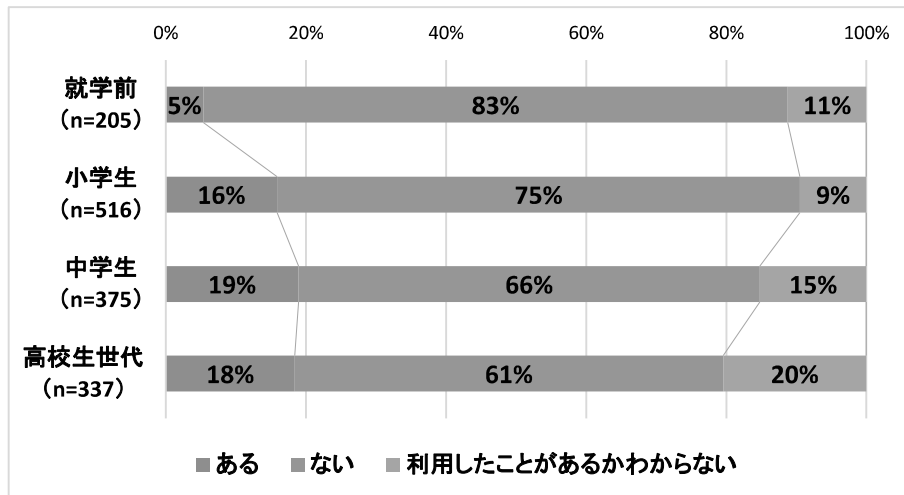


図 4-32 オンライン居場所の利用経験

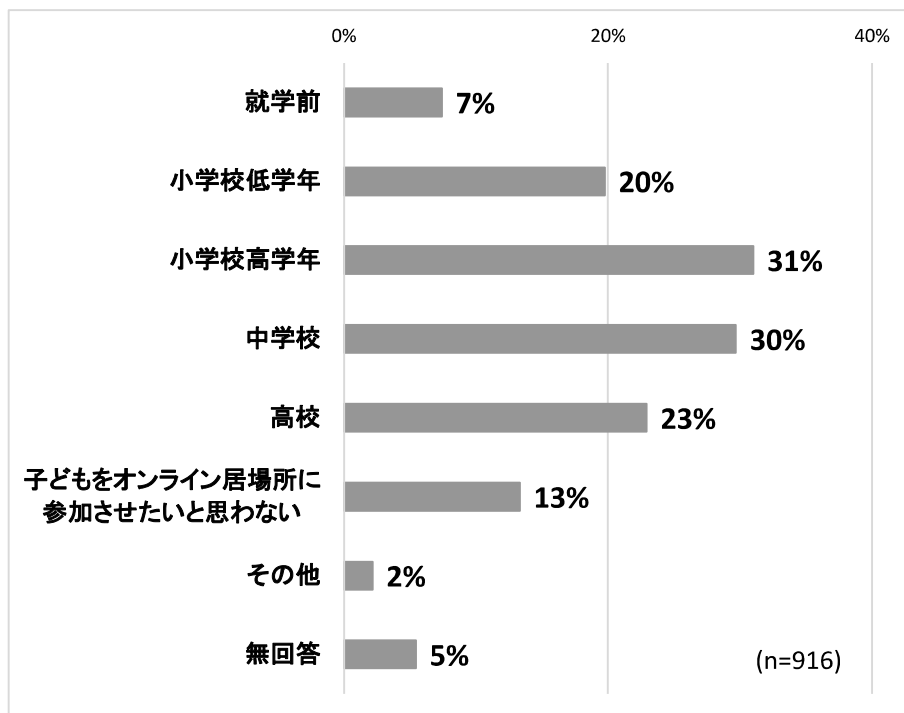


図 4-33 オンライン居場所に参加させたい子どもの学校種（複数子どもがいる場合は複数回答）

## 2) 子どもを参加させてみたいオンライン居場所

### a. 単純集計

子どもを参加させてみたいオンライン居場所としては、「プログラミング体験教室」(51%)が約半数と最多であり、次に多かった「料理教室」(24%)を27ポイント上回っている。「料理教室」、「オンラインゲーム」(23%)、「ヨガ・フィットネス・運動等の指導」(22%)、「メタバースの体験イベント」(22%)も2割を超えている。

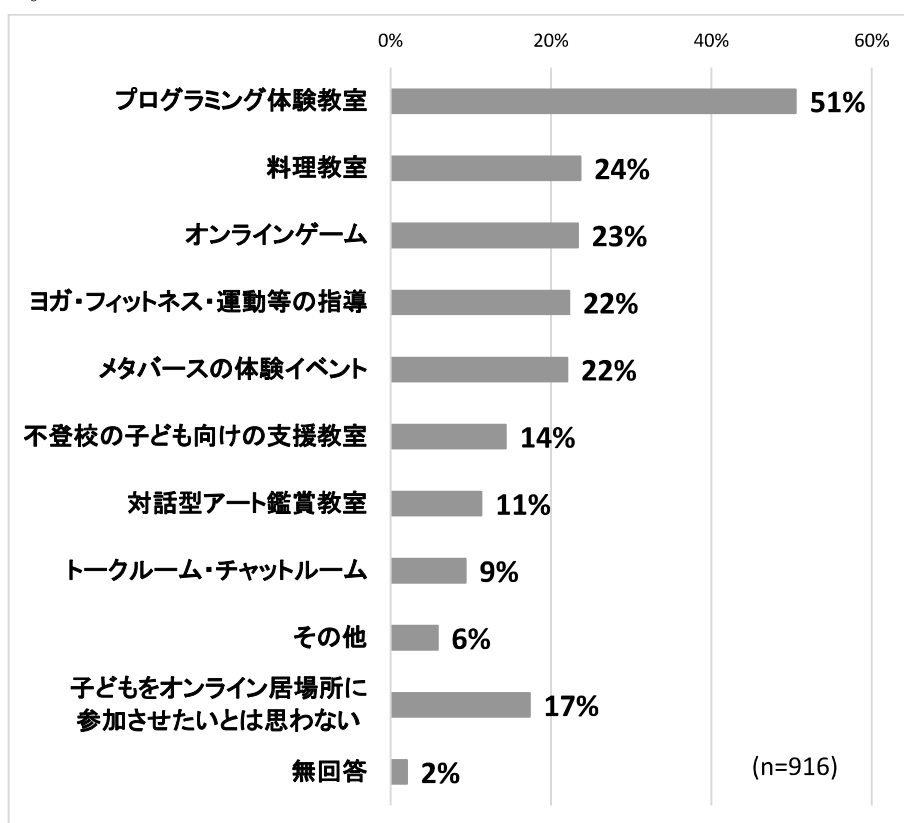


図 4-34 子どもを参加させてみたいオンライン居場所 (3つまでの複数回答)

### b. クロス集計

子どもの学校種別に見ても、「プログラミング体験教室」は全学校種でトップとなっている。「料理教室」、「オンラインゲーム」、「ヨガ・フィットネス・運動等の指導」、「メタバースの体験イベント」も学校種別でも上位3項目に挙げられている。子どもの現在の体調別では、「学校に行くことができていない」と回答したグループで、「不登校の子ども向けの支援教室」を希望する割合が高くなっている。

表 4-1 【子どもの学校種別】子どもを参加させてみたいオンライン居場所 (上位3項目)

	就学前	小学校低学年	小学校高学年	中学校	高校
1	プログラミング体験教室 (63%)	プログラミング体験教室 (62%)	プログラミング体験教室 (49%)	プログラミング体験教室 (43%)	プログラミング体験教室 (39%)
2	料理教室 (28%)	メタバースの体験イベント (29%)	メタバースの体験イベント (29%)	メタバースの体験イベント (24%)	メタバースの体験イベント (24%)
3	ヨガ・フィットネス・運動等の指導 (22%)	料理教室 (26%)	料理教室 (27%)	オンラインゲーム (24%)	料理教室 (20%)

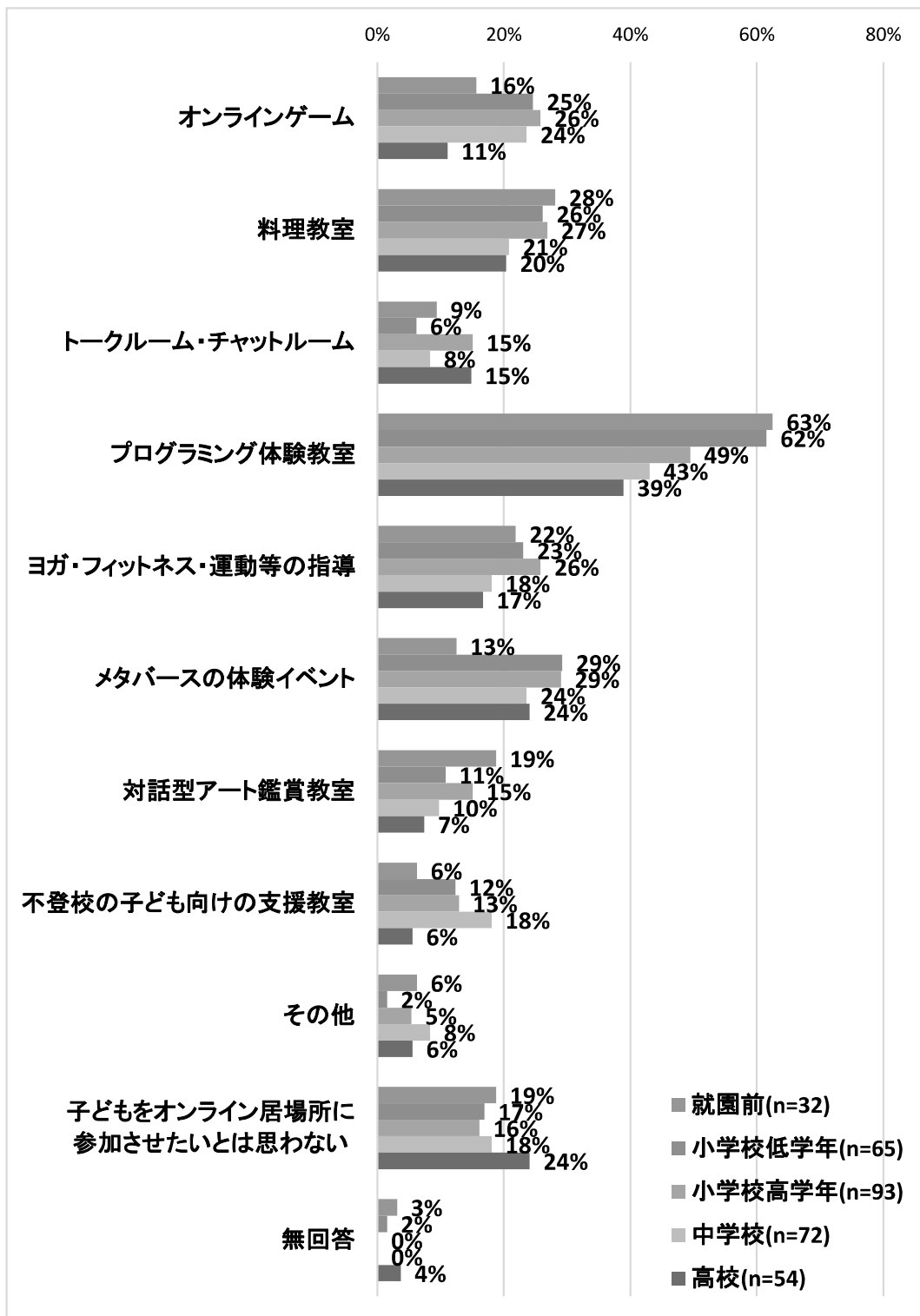


図 4-35 【子どもの学校種別】子どもを参加させてみたいオンライン居場所（3つまでの複数回答）<sup>8</sup>

<sup>8</sup> 子どもが1人の世帯を対象に学校種別に集計。

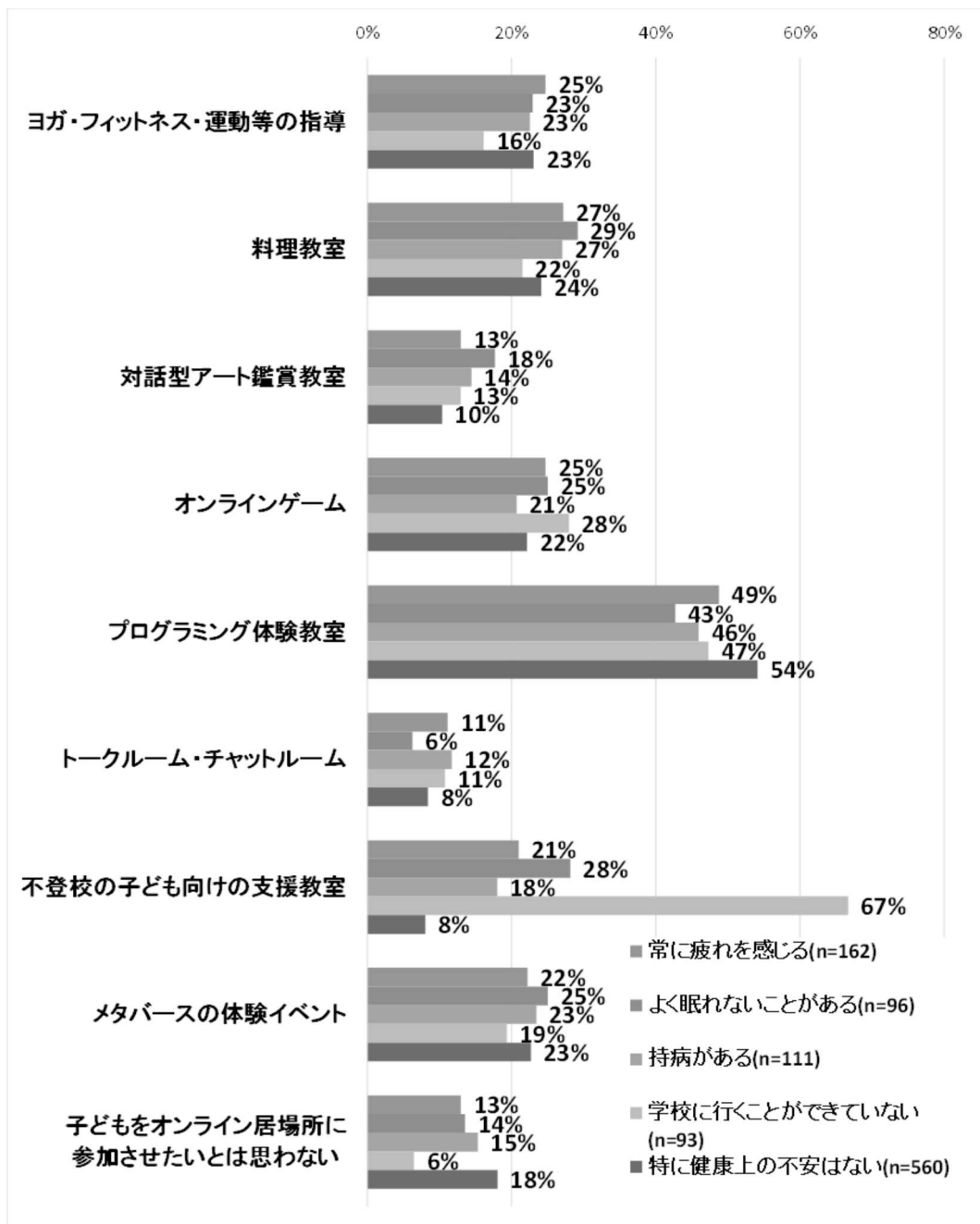


図 4-36 【子どもの体調別】子どもを参加させてみたいオンライン居場所（3つまでの複数回答）



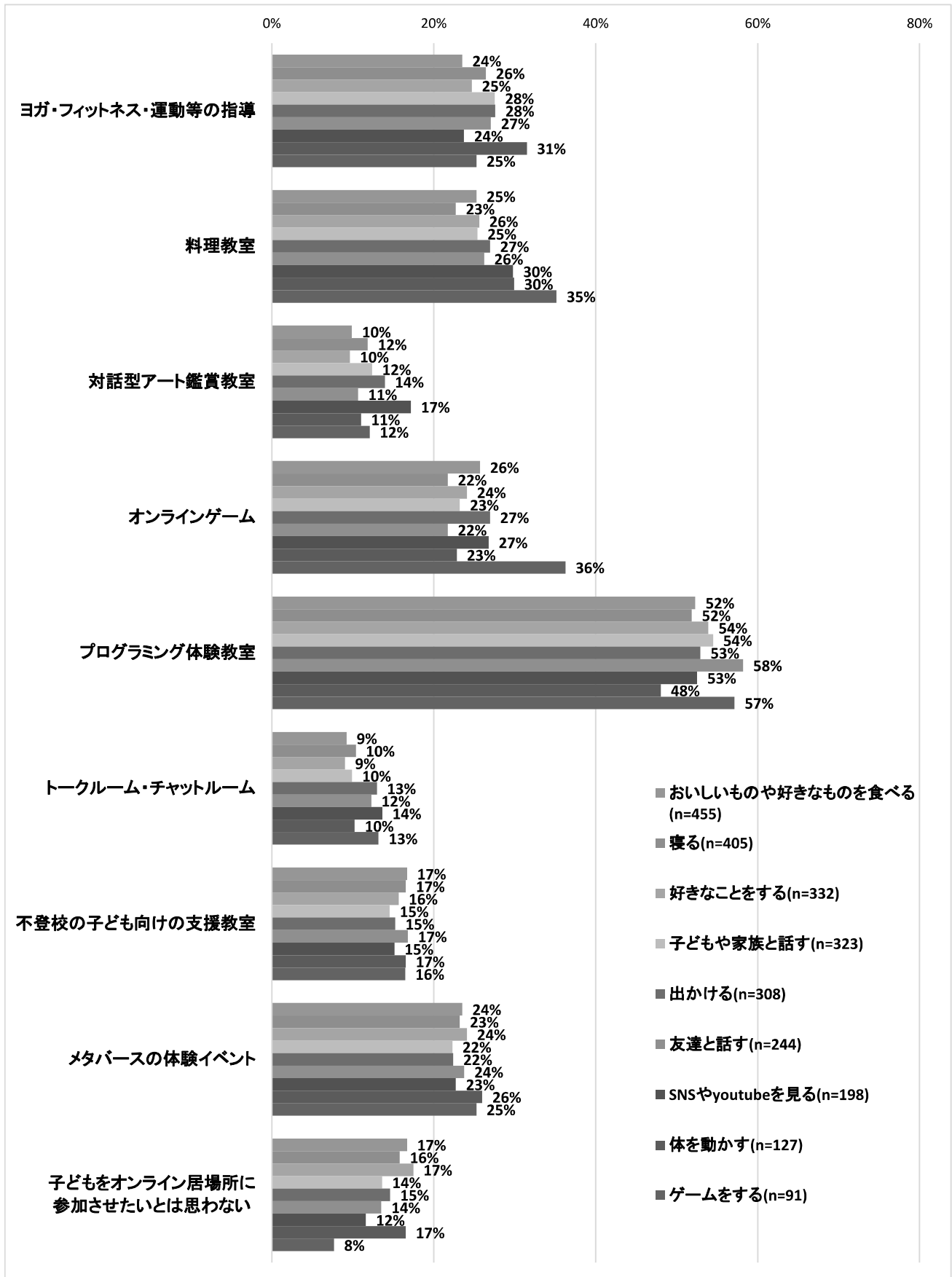


図 4-37 【保護者の気分転換の方法別】子どもを参加させてみたいオンライン居場所 (3つまでの複数回答)

### c. 高校生と保護者の回答の比較

高校生では、参加してみたい／子どもを参加させてみたいオンライン居場所について、子ども自身と保護者で回答傾向に大きな差がある。子ども自身の回答では、「オンラインゲーム」(35%)が最多であるのに対し、保護者では「プログラミング体験教室」(39%)となっている。「オンラインゲーム」の回答割合は、子ども自身の35%に対し、保護者では11%と低い水準に止まる。また、オンライン居場所について、「参加したいとは思わない／子どもを参加させたいとは思わない」との回答も、子ども自身では15%であるのに対し、保護者では24%であった。

表 4-2 【高校生と保護者の比較】

参加してみたい／子どもを参加させてみたいオンライン居場所 (上位3項目)

	高校生	保護者
1	オンラインゲーム (35%)	プログラミング体験教室 (39%)
2	料理教室 (31%)	メタバースの体験イベント (24%)
3	トークルーム・チャットルーム (27%)	料理教室 (20%)

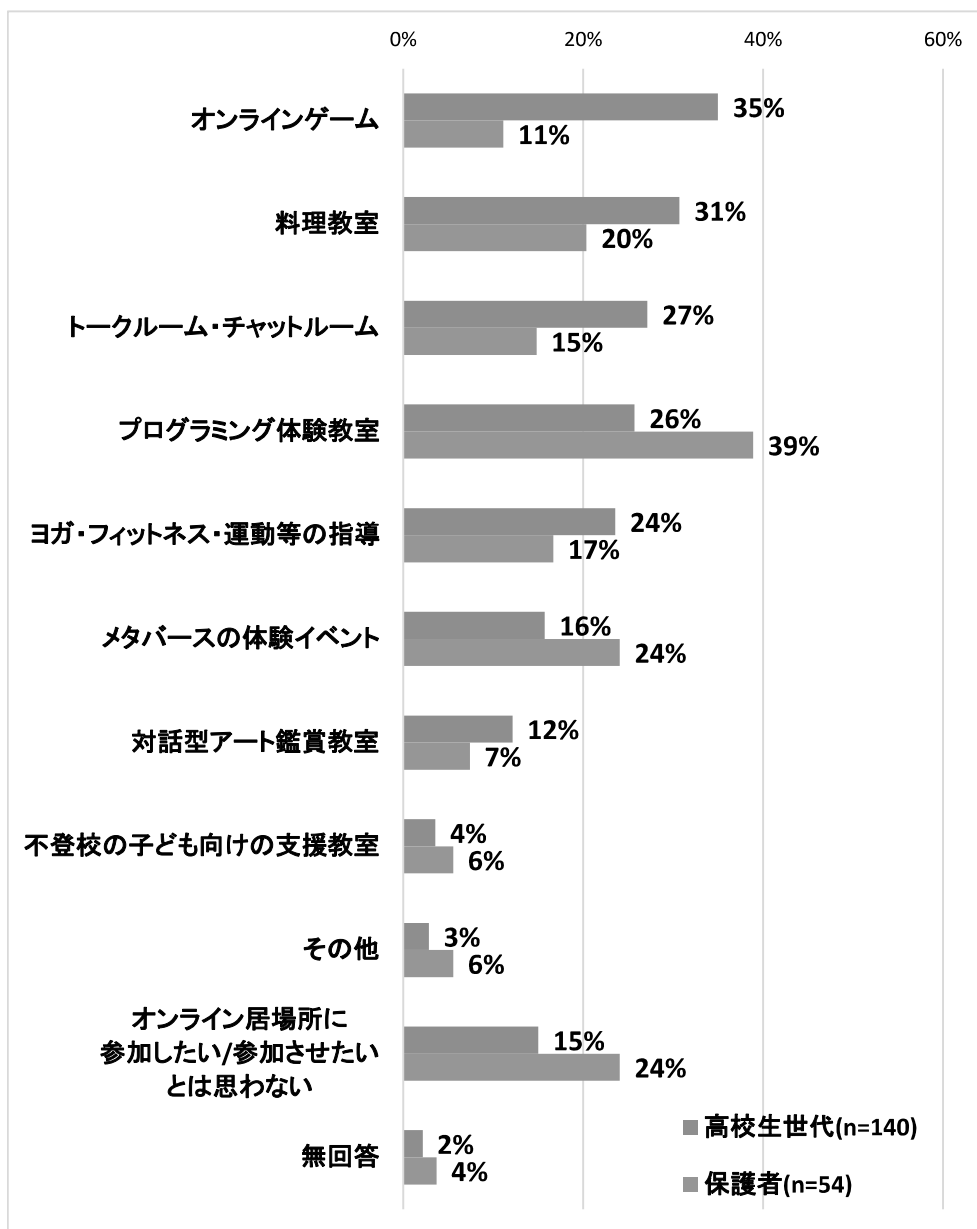


図 4-38 【高校生と保護者の比較】

参加してみたい/子どもを参加させてみたいオンライン居場所（3つまでの複数回答）<sup>9</sup>

### 3) オンライン居場所に期待する効果や役割

#### a. 単純集計

オンライン居場所に期待する効果や役割では、「学習支援」(46%)が最多であり、次に多かった「人のおしゃべり・社交」(27%)を19ポイント上回っている。

<sup>9</sup> 保護者については、子どもが1人かつ学校種が「高校」である世帯を対象に集計。

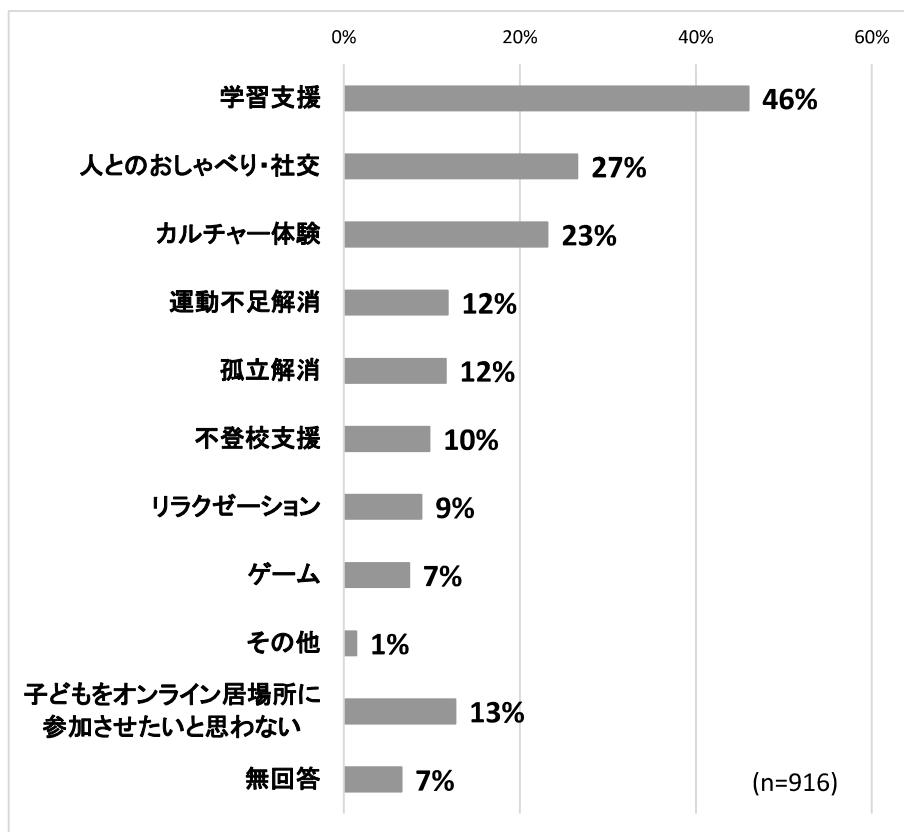


図 4-39 オンライン居場所に期待する効果や役割（2 つまでの複数回答）

b. クロス集計

子どもの学校種別に見ると、就学前では「カルチャー体験」（44%）が最も多く、「学習支援」（38%）を上回っている。小学校以上では、いずれも、第1位：「学習支援」、第2位：「人のおしゃべり・社交」、第3位「カルチャー体験」という結果が得られた。特に、中学生では「学習支援」（56%）との回答が多く半数を超えた。

表 4-3 【子どもの学校種別】オンライン居場所に期待する効果や役割（上位3項目）

	就学前	小学校低学年	小学校高学年	中学校	高校
1	カルチャー体験 (44%)	学習支援 (43%)	学習支援 (42%)	学習支援 (56%)	学習支援 (43%)
2	学習支援 (38%)	人のおしゃべり・社交 (29%)	人のおしゃべり・社交 (33%)	人のおしゃべり・社交 (25%)	人のおしゃべり・社交 (30%)
3	人のおしゃべり・社交 (25%)	カルチャー体験 (20%)	カルチャー体験 (25%)	カルチャー体験 (24%)	カルチャー体験 (20%)

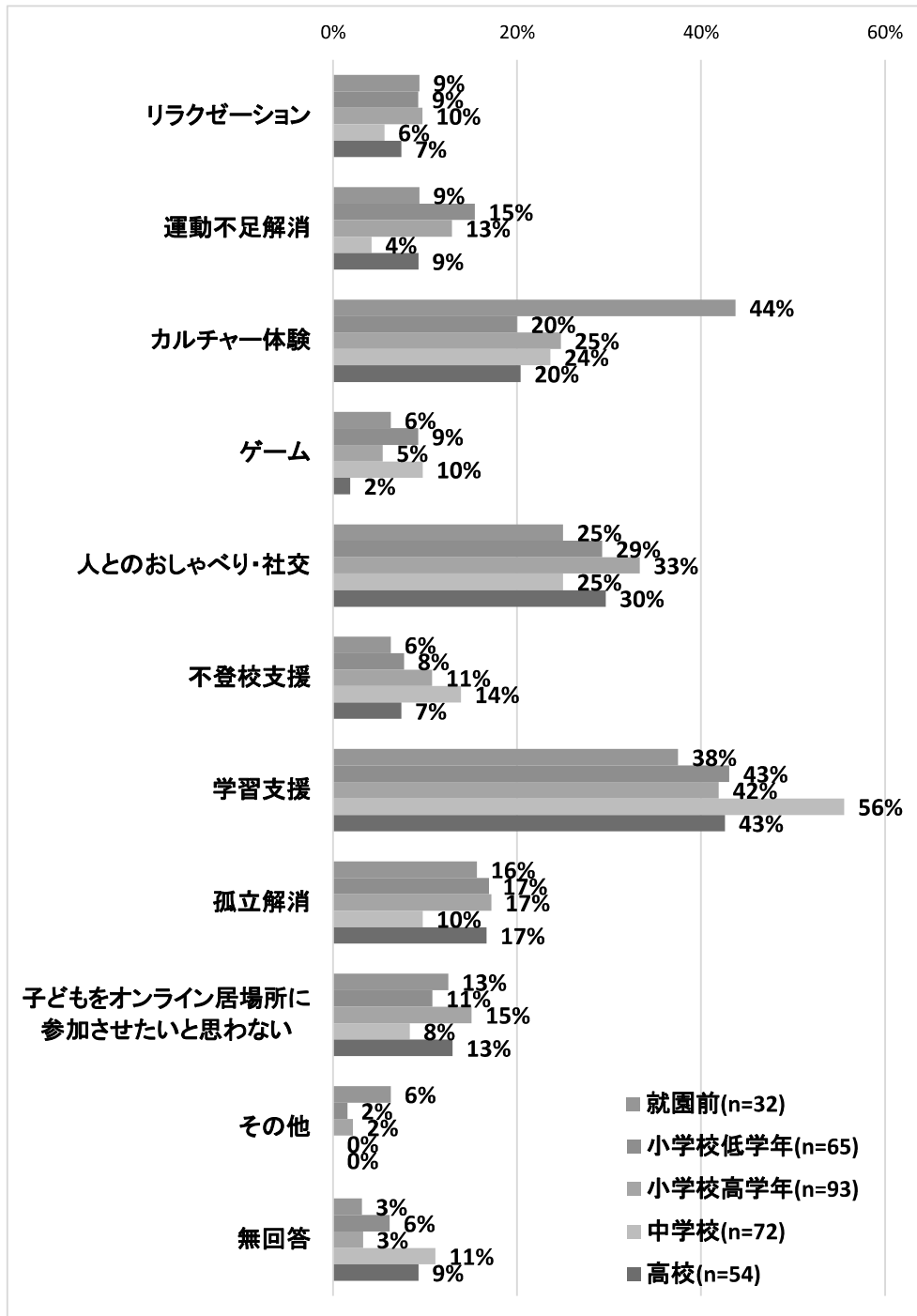


図 4-40 【子どもの学校種別】オンライン居場所に期待する効果や役割（2つまでの複数回答）<sup>10</sup>

### c. 高校生と保護者の回答の比較

高校生について、子ども自身と保護者の回答を比較すると、上位2項目は、「人のおしゃべり・社交」・「学習支援」で共通であった。しかし、その順番や回答割合には違いがある。子ども自身では「人のおしゃべり・社交」（子ども自身 34%、保護者 30%）が最多なのに対し、保護者では「学習支援」（子ども自身 32%、保護者 43%）が最多である。また、子ども自身の回答で第3位に挙げた「リラクゼーション」

<sup>10</sup> 子どもが1人の世帯を対象に学校種別に集計。

(31%) は保護者では7%、子ども自身の回答で第4位の「ゲーム」(21%) は保護者では2%と、回答に大きな差がある項目もある。

表 4-4 【高校生と保護者の比較】  
オンライン居場所に期待する効果や役割（上位3項目）

	高校生	保護者
1	人のおしゃべり・社交 (34%)	学習支援 (43%)
2	学習支援 (32%)	人のおしゃべり・社交 (30%)
3	リラクゼーション (31%)	カルチャー体験 (20%)

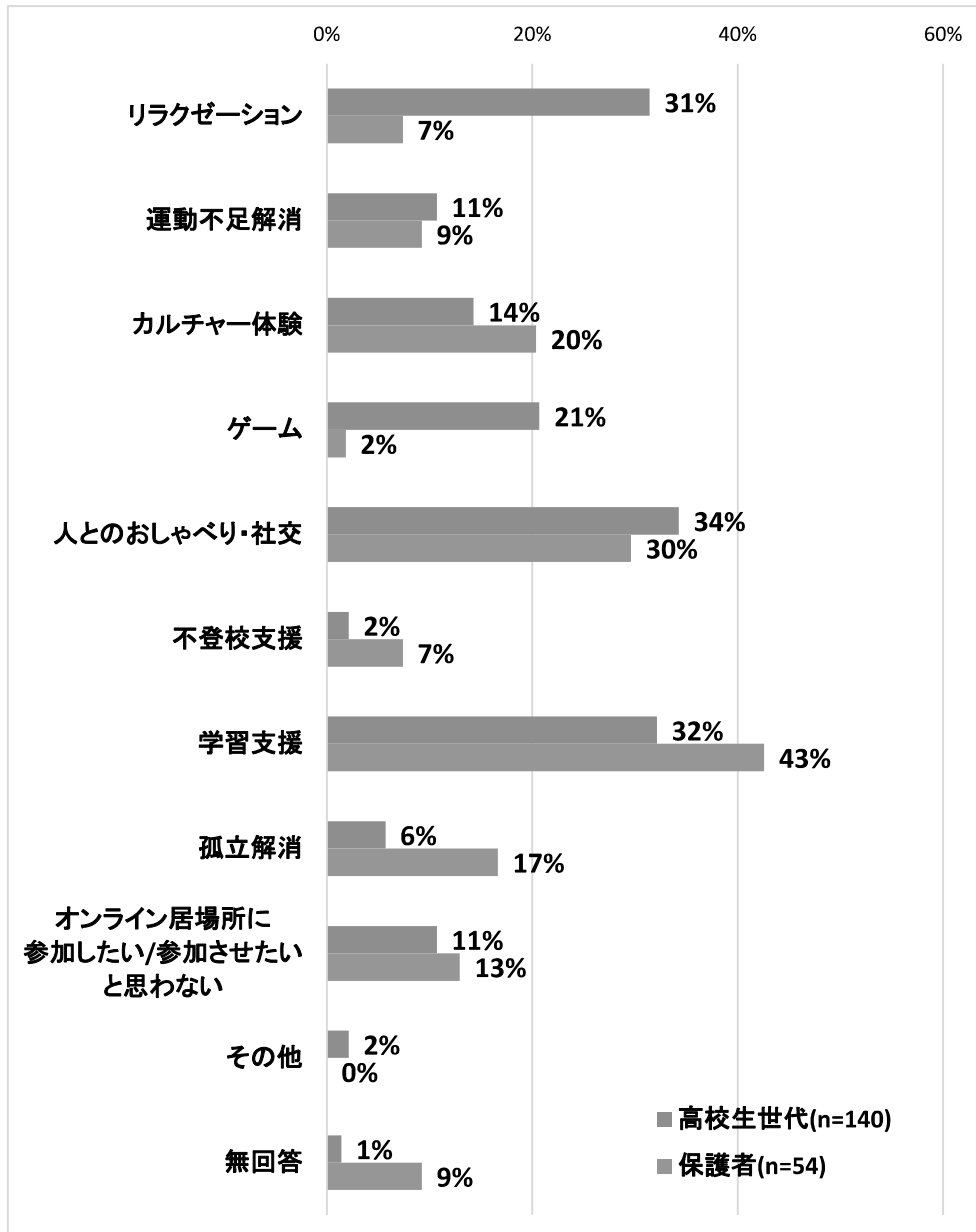


図 4-41 【高校生と保護者の比較】  
オンライン居場所に期待する効果や役割（2つまでの複数回答）<sup>11</sup>

<sup>11</sup> 保護者については、子どもが1人かつ学校種が「高校」である世帯を対象に集計。

(5) オンライン居場所利用に関する不安や心配

a. 単純集計

オンライン居場所を利用する際の不安や心配としては、「人間関係のトラブル」(53%)、「インターネット詐欺、ワンクリック詐欺」(50%)が多く、約半数の回答者が挙げている。「不適切な情報に触れること」(44%)、「利用料金(回線料金を含む)」(43%)、「目が悪くなること」(40%)も4割程度となっている。

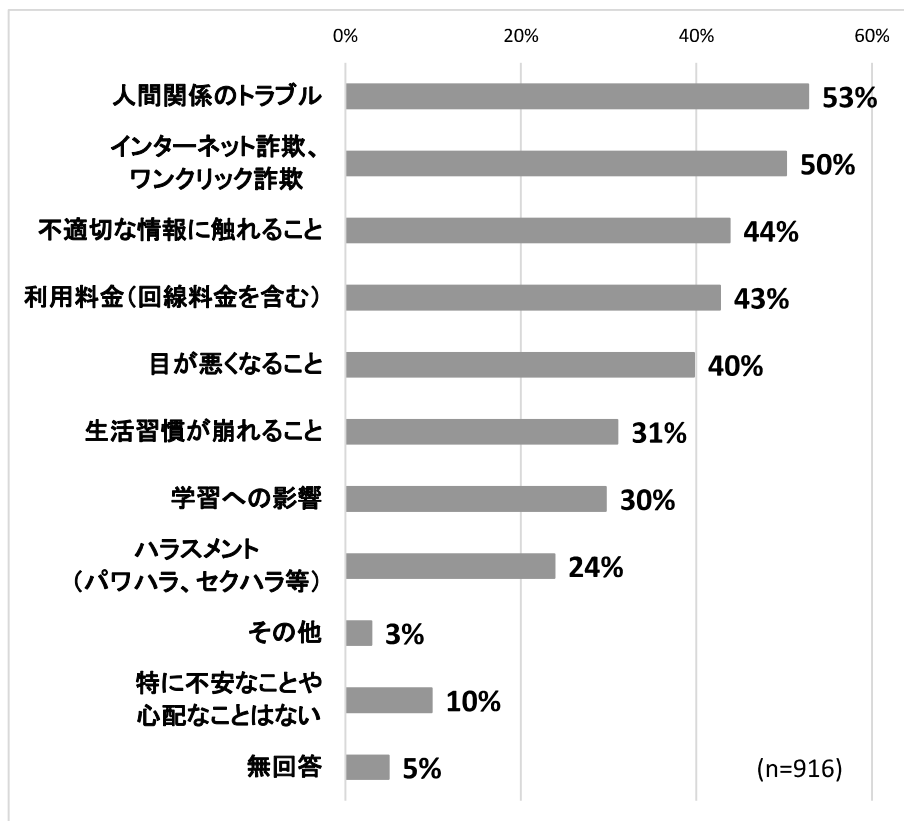


図 4-42 子どものオンライン居場所利用に関する不安や心配(複数回答)

b. クロス集計

子どもの学校種別に見ると、「インターネット詐欺、ワンクリック詐欺」はいずれの学校種でも上位3項目に挙がっている。「人間関係のトラブル」は小学校低学年以外、「利用料金(回線料金を含む)」は小学校高学年以外で上位3項目に挙がっていた。「目が悪くなること」は、就学前と小学校低学年で上位3項目に入っている。「特に不安なことや心配なことはない」は、年齢層が高いほど回答割合も高く、就学前で0%に対し、高校では15%となっている。

表 4-5 【子どもの学校種別】オンライン居場所利用に関する不安や心配(上位3項目)

	就学前	小学校低学年	小学校高学年	中学校	高校
1	利用料金(回線料金を含む)(56%)	利用料金(回線料金を含む)(57%)	人間関係のトラブル(66%)	インターネット詐欺、ワンクリック詐欺(54%)	人間関係のトラブル(44%)
2	インターネット詐欺、ワンクリック詐欺(56%)	目が悪くなること(57%)	インターネット詐欺、ワンクリック詐欺(49%)	人間関係のトラブル(53%)	利用料金(回線料金を含む)(41%)
3	人間関係のトラブル(53%) 目が悪くなること(53%)	インターネット詐欺、ワンクリック詐欺(54%)	不適切な情報に触れること(49%)	利用料金(回線料金を含む)(46%)	インターネット詐欺、ワンクリック詐欺(39%)

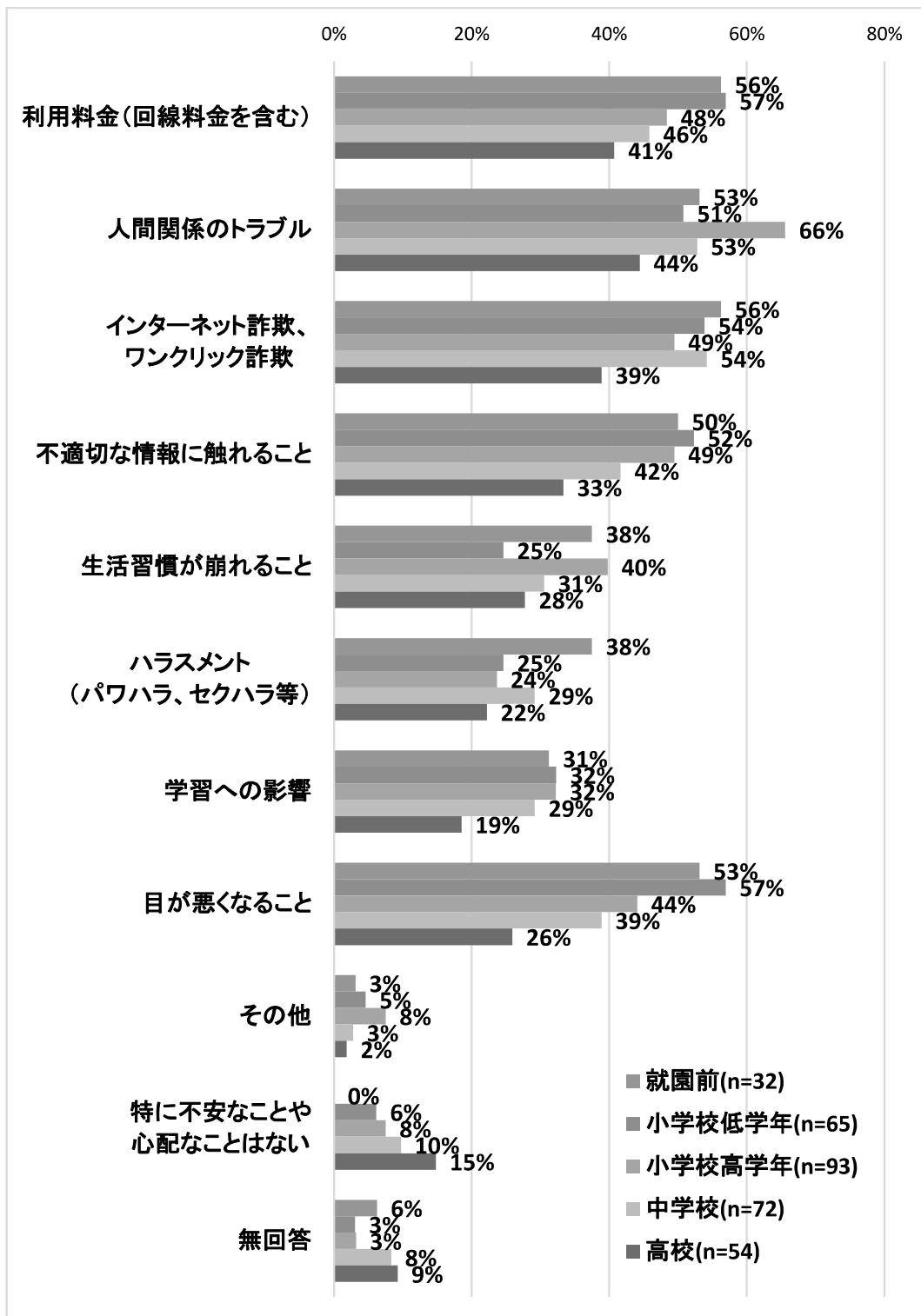


図 4-43 【子どもの学校種別】子どものオンライン居場所利用に関する不安や心配（複数回答）<sup>12</sup>

<sup>12</sup> 子どもが1人の世帯を対象に学校種別に集計。



### c. 高校生と保護者の回答の比較

高校生について、子ども自身と保護者の回答を比較すると、上位3項目は、「利用料金（回線料金を含む）」（子ども40%、保護者41%）、「人間関係のトラブル」（子ども33%、保護者44%）、「インターネット詐欺、ワンクリック詐欺」（子ども31%、保護者39%）で共通している。これらを含む全項目について保護者の回答割合が子どもを上回っており、「特に不安なことや心配なことはない」は、子ども24%に対して保護者が15%であるなど、子どもに比べて保護者の方がオンライン居場所の利用について大きな不安や心配を感じているとの結果となった。

表 4-6 【高校生と保護者の比較】オンライン居場所利用に関する不安や心配（上位3項目）

	高校生	保護者
1	利用料金（回線料金を含む）（40%）	人間関係のトラブル（44%）
2	人間関係のトラブル（33%）	利用料金（回線料金を含む）（41%）
3	インターネット詐欺、ワンクリック詐欺（31%）	インターネット詐欺、ワンクリック詐欺（39%）

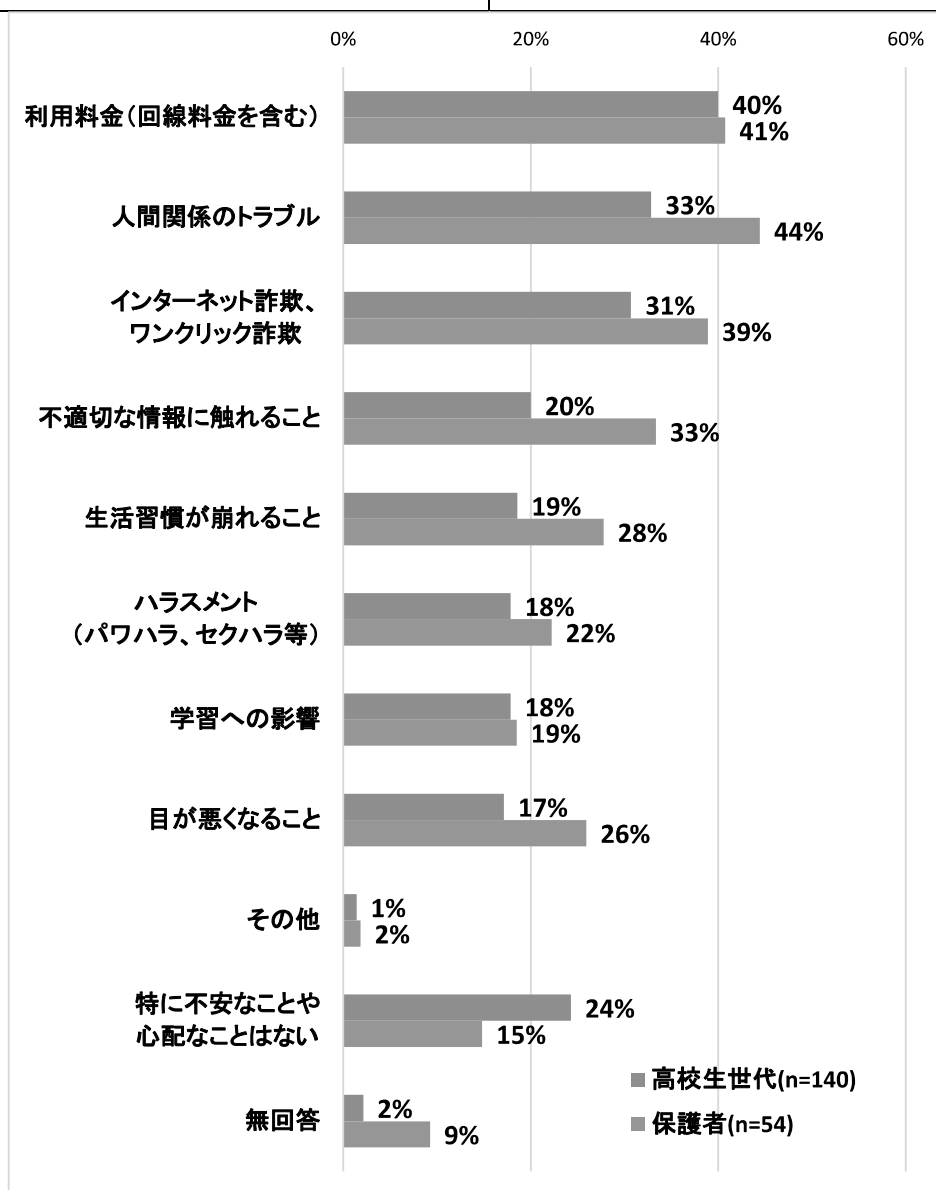


図 4-44 【高校生と保護者の比較】オンライン居場所利用に関する不安や心配（複数回答）<sup>13</sup>

<sup>13</sup> 保護者については、子どもが1人かつ学校種が「高校」である世帯を対象に集計。

## 2) オンライン居場所の開催日時と利用端末、カメラの扱いについて

オンライン居場所がどのような日時に開催されるとよいかとの質問に対しては、最も多かったのは「週末（土日）の日中（夕方まで）」（49%）、次が「週末（土日）の夜」（40%）と週末の開催が望まれている。オンライン居場所に参加する場合、利用する端末として最も可能性の高いものとして、「子どものスマートフォン」（29%）が最も多く、次に「保護者のPC等」（25%）が続いている。子ども自身の端末を利用するケース（「子どものスマートフォン」と「子どものPC等」の合計）、保護者の端末を利用するケース（「保護者のスマートフォン」と「保護者のPC等」の合計）のいずれも4割程度となっている。「端末はない・わからない」との回答は11%であった。

オンライン居場所でカメラをオンにすることについては、「オンにたくない」（60%）が6割を占めた。カメラをオンにたくない理由としては、「子どもの顔が映るのが嫌だから」（82%）、「家の中が映るのが嫌だから」（65%）が上位となっている。

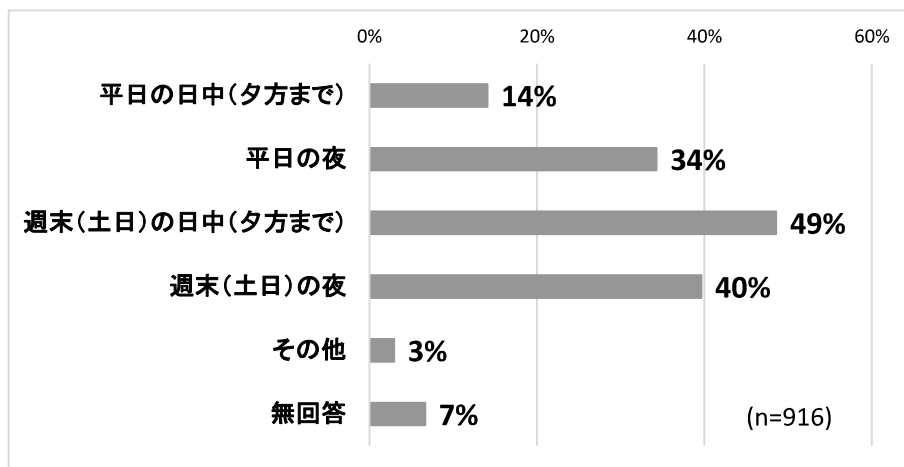


図 4-45 オンライン居場所の開催日・時間帯（複数回答）

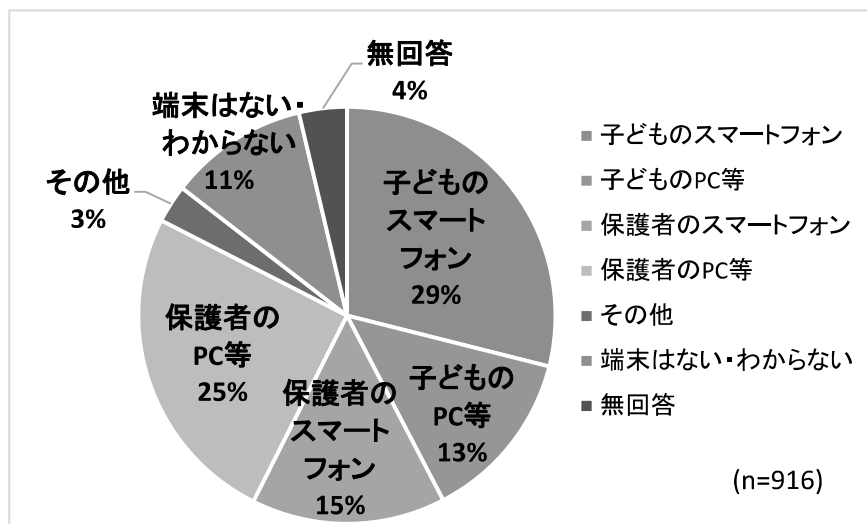


図 4-46 子どものオンライン居場所参加に利用する端末（最も可能性の高いもの）

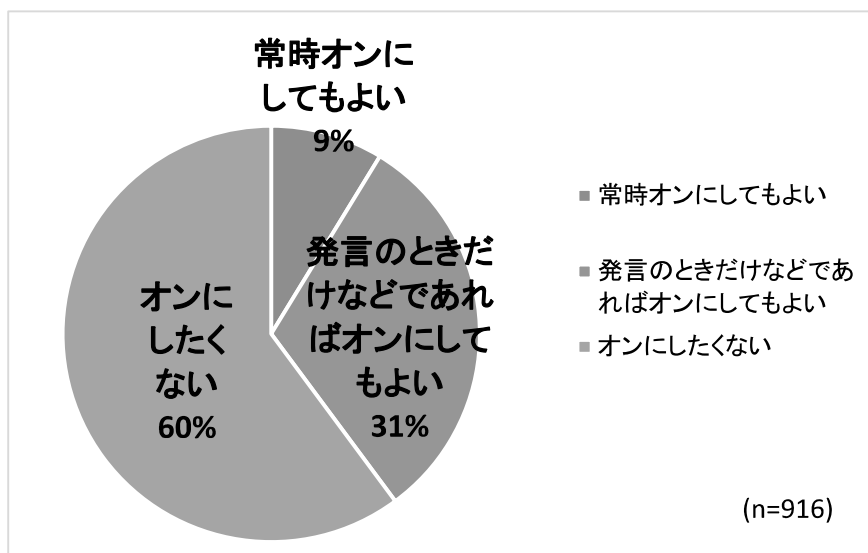


図 4-47 子どもがオンライン居場所でカメラをオンにすることについての考え

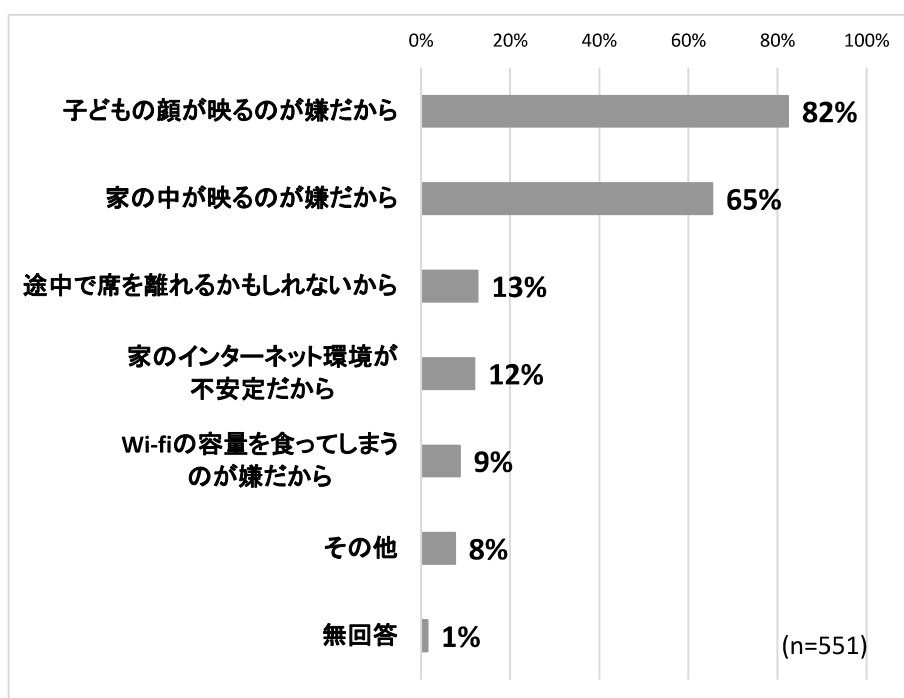


図 4-48 カメラをオンにしたいくない理由（複数回答）<sup>14</sup>

#### (6) オンライン居場所に関する意見や感想

オンライン居場所に関して、肯定／否定、オンライン居場所についてイメージがつかめず判断が難しいといった様々な意見や感想が寄せられた。肯定的な意見では、孤独や孤立を和らげる、学校や家庭以外で他者と交流する、自分の居場所を広げるといった観点から、参加させてみたいとの声が多く見られた。学習支援や不登校の子どもの支援として期待する回答者もいる。否定的な意見としては、子どもだけで利用するのは難しい、リアルでの交流をしてほしいといった意見に加え、カメラをオンにした場合の映像の流用や悪用、個人情報への漏洩、人間関係のトラブル、依存等の安全面での懸念が目立った。安全な利用

<sup>14</sup> 子どもがオンライン居場所でカメラをオンにすることについての考えで「オンにしたいくない」と回答した方が対象。

のためにも、まずは子どもにネットリテラシーを教えてもらいたいとの意見もあった。

端末や Wi-Fi 環境がないなど、オンライン居場所を利用するためのデジタル環境に課題があるとする回答者もいる。ネットありきで物事が進むことを考え直してほしいとの声もあった。この他に、顔を出すことや発言することを不安に思う、積極的ではないといった子どもの性格等に応じた内容や仕組みの工夫があるとよいという意見も寄せられた。

表 4-7 オンライン居場所に関する意見や感想

<p>➤ <b>オンライン居場所に肯定的な意見</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● まだ幼児なのでまだ機会はないと思いますが小学生になったらありだと思し他のお子さんの居場所が増える事は凄くいいと思います。私自身が学生時代にオンラインでの居場所があったらと思ったことがあるので、今の子供にはもっと安心してもらえる場所、相談できる場所が増えたら嬉しく思います。</li><li>● 塾や習い事に通う友達が増え、孤立を感じる事もあるようなので、ぜひオンライン居場所のようなものに参加させたいです。</li><li>● 一人っ子で、私以外の話し相手が居ないので、家で様々なことに触れられるのは良いことだと思います。</li><li>● 子どもは学校と家族、習い事での人間関係が主なため、自分の居場所は他にもある、生きている世界は広いんだと感じられることはとてもいいことだと思います。</li><li>● 実生活では出会えない人達との出会いがあるのがオンラインでの最大のメリットだと思います。家庭だけでなく、ある程度のルールを運営上で決めれば参加したいと思う人も増えると思います。</li><li>● 沢山の経験をさせたいので、居場所を提供して頂ける事はとても有難いです。</li><li>● 親が見ていないときの利用方法について少しの不安があるがデジタル化の昨今、新たなツールとして子供に使わせてみたい。</li><li>● 仕事が忙しく子供だけで留守番をすることが多いのでぜひオンライン居場所に参加させたいです。</li></ul> <p>➤ <b>学習支援としての活用への期待</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● リアルよりもオンラインのメリットが出やすいテーマ、例えば外国語学習や異文化交流に活用してほしい。</li><li>● 英語やプログラミングなど学べたら素敵だと思います。</li><li>● ただのトークではなく、英単語を取り入れたゲームをしたり、学習と思わせない学習が入っているといいなと思います。あと、ワーママは非常に忙しいのですが、小学生の毎日の宿題(音読を含む)をする時間が平日の夜 1 時間ほど自習室という形であれば、すごく嬉しいです！トークルーム 1 で宿題終わった子から、トークルーム 2 に移ってみんなで遊ぶ！みたいなイメージ。宿題を見るのが、本当に大変で…</li><li>● オンラインは体験効果が限定的と思うので、学習用の動画などで利用したい。</li><li>● ゲームは本人達が任天堂が好きだと思うのでオンライン居場所ならば学習面に特化してほしいです。</li></ul> <p>➤ <b>不登校支援としての活用への期待</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 子供が不登校の時代があり、オンラインでの友達とのやり取りや情報取得は必要だと思う。</li><li>● 中学生の子供が不登校気味なので あったらいいなと思います。</li><li>● 普通の学校に傷ついています。去年から不登校気味で、今年行ったり休んだりですが、心が疲</li></ul>
--

れたら休ませてます。娘が何でも話したくなる居場所になれば良いなあと思います。

- 不登校を経験し現在は通信制高校に通っています。そのような状況を理解し、サポートしてもらえるような居場所であれば良いと思います。

➤ **オンライン居場所に否定的な意見**

- 子供だけでは難しいと思います。保護者の目の届く範囲での活用が良いと思いますが、そこに時間をかけてあげることは少し難しいです。
- 何でもかんでもオンラインでたやすく繋がってしまう事に慣れてしまうと、距離感だったり地域性だったり等が曖昧になってしまう怖さがある。
- 高校生になるとスマホで何でもつながってしまうし、親が声をかけても自分からやりたいという気持ちがないとやらない。やはり、現実のコミュニケーションの方が不足しているから、とても必要とは思わない。
- オンラインでの交流が復旧してもよいのだろうか？とってしまう。私は元気に外にでて欲しい。
- そのような時代であれば致し方ないのかなとも思いますが、若い人には直に集ってほしいと思うのは私が、親世代だからでしょうか。

➤ **安全面の懸念**

- オンラインは、まだ良く分からないです。不安な事や、危ない事を考えてしまいます。
- カメラオンにするのであれば、映像の録画の禁止、悪用や流用の禁止など、トラブルの未然防止策を徹底して周知、実行するべき。参加させる側の親はそこがとても心配です。また、不登校に対しての支援が不十分だと感じるので、オンラインをもっと活用して、オンラインでも十分に学習、通学認定できるような仕組みを沢山作ってほしい（選択肢を増やしてほしい）。
- たまに参加するのであればいいので、一回完結型で学習に繋がるものでしたら賛成ですが、エンタメや人間関係の繋がりが構築されるものは、運用の仕方によりトラブルの元になったり、依存することになりそうなので、利用には慎重になります。
- 万が一、オンライン居場所内でトラブルが起きた時は、スタッフさんが第三者として介入し、問題解決を目指して、子どものために伴走してほしいです。
- 個人情報などがどこまでバレてしまうのかが心配。個人を特定できてしまうような情報は何一つ載せたくない。
- 支援措置を受けている状態なので住所が特定されたら怖いから。

➤ **ネットリテラシー周知の必要性**

- まずは、ネットを使うことの危険性や気をつけることを、子供に教えていただきたいです。家庭でも話してはいますが、第三者から聞くと、素直に聞くかもしれないです。
- オンラインが、正しい使い方なのか、間違った使い方になるか、…といったリアルをまずは学習してほしいです。
- まず、ネットリテラシーを教える必要があると思います。

➤ **オンライン居場所がよくわからない**

- オンライン居場所というものがある事を初めて知った。どういうものなのか想像つかないので、一度体験してみて必要性を考えたい。
- まだ体験したことがないので、そういう機会にふれてみたいのですが、子供達がどう感じるかわからないです。

- 自分もそうですがオンライン居場所について知識が全くない上に、ワードとしても全然聞いたことがないのでピンと来ません。アンケートの内容的には魅力もあり、不安な部分もあるので、しっかり対策しつつ広めていってほしいです！
- 単純にオンライン＝小学生が結びつかず、良いなと思うのが色々不安の方が大きくなる。
- 一人で家で留守番よりは良いのか悪いのか、今の現状では判断が難しいです。

#### ➤ 家庭のデジタル環境の課題

- wi-fi 環境が、私の携帯のテザリングのみとなるので、FREEwi-fi やそれに見合う援助がないと、とても厳しい。
- そもそも子供が使える端末がない。
- 学習支援や体験等であれば参加させたいが、パソコンも wi-fi 環境もなく、スマホでは画面が小さくギガも足りないと思うので現実的に不可能と思います。
- 現代ではネット環境がもっとも家庭の貧富の差を表している。貧困層はその居場所にすら到達させてあげられない。
- 時代だから仕方ないかもしれないがネット環境があること前提で学校や、他の支援策などが進んでいるのに共感できない。我が家は3ヶ月前に設置したが、ひとり親で収入に限られている。利用料が余分な支出になる。しかし、それがなければ学校の端末での学習ができず自分の携帯とテザリングしなければならず料金が嵩む。それは就学支援金に関係ない。数千円のことかもしれないが、世間にはそんな家庭、いっぱいあると思います。ネットありき…は、考え直して欲しい。

#### ➤ 子どもの性格等に応じた内容や仕組みの必要性

- 積極的ではない子を取り込む仕組みが欲しい。
- 親としては参加させたいと思っているが、子供達は、顔をだしたり全国の人と関わる事を不安に思っているようで、これまでのイベントにも参加ができなかった。アーカイブ視聴ができればいいと思う。
- 他の支援で参加させていただいたが、発言がある可能性があるもので、不安になり結局すぐに抜けてしまった。不登校になる場合、特性がある子も多いと思うので、発言はしなくていいという選択肢もほしい。
- 居場所とすると積極的に参加して発言しないといけないのかなと思ってうちの子はたぶんやらない気がします。何かをみんなで一緒に経験して（講義や映画見るとか）その後にお互いそれについて話をするなどすると少し違うのかもと思います。
- 子どもの性格によって、初対面の人々と共にオンライン空間の居場所を利用したいかどうかは変わってくると思います。子どもは通信制高校なので人との交流が少なく狭くなりがち。親としては参加を促したいけれど、今のところは積極的な利用はしなさそうに思います。
- 学校生活で人間関係の形成がやっとの我が子にオンラインでコミュニティができるか心配。電話対応すら嫌がるのでまずはゲームでのコミュニティレベルだと思う。そばで会話すると画面越しで会話するのはなかなか大人でも空気感伝わらず難しいときがある。いい意味で空気が伝染しなくていいときもある。
- 子供の集中力がもたない気がする。

#### ➤ その他

- 子供にとって魅力のある居場所づくりができるのかが心配。自治体等の不登校児童へのオンライン対応などには興味がない様子。
- 時間が決まっているので、それに合わせてが中々難しい。

- 発達障害の特性で、画面を見ながら聞きながら他の事をするのが難しいので、サポートがないと難しいかも。
- 家が狭いので、運動やヨガ等は出来ないのが残念です。
- 発達障害、不登校、友達関係が作れないの3拍子の子ども2人。そして孤独と発達障害の子どもに悩むシングルマザー、親の居場所も欲しい。

## 4.2 オンライン居場所に関する意識調査（高校生世代）集計結果

オンライン居場所について、高校生世代は子ども本人にも調査を実施した。一部質問については、保護者回答との比較も行った。比較結果は保護者調査の集計結果資料に掲載する。

### 4.2.1 調査について

本調査の概要は以下のとおり。

- 対象：キッズドアの学習会や奨学金等を利用している高校生世代
- 期間：2023年9月25日～10月10日
- 回答数：140件

### 4.2.2 調査結果まとめ

本調査の結果概要は以下のとおり。詳細については後述。

- 家庭の経済的状況についての認識
  - 自身の家庭の経済的状況について「苦しい」(38%)と「大変苦しい(30%)」との回答が合わせて約7割を占めた。
- 現在の心身の状態
  - 「特に健康上の不安はない」(43%)が最も多く、次に「常に疲れを感じる」(36%)、「よく眠れないことがある」(20%)が続いている。
  - 孤独感に関する質問では、回答結果をもとに算出したスコアは、孤独感が「時々ある」程度とされる「7～9点」が40%と最多。
  - ストレスを感じたときの気分転換の方法としては、「友達と話す」(58%)、「好きなことをする」(54%)、「SNSやyoutubeを見る」(48%)、「寝る」(48%)等が多かった。
- 家庭のデジタル環境
  - 回答者の96%がスマートフォンを所持。
  - 家庭のPC等について、6割超が自由に使えるPC等を持っている。
  - 家庭のインターネット回線は「ある(使い放題)」(79%)が約8割。「ない」との回答も4%存在する。
  - 家庭でのデジタル端末の用途は「勉強・学習」(86%)が最多。次いで、「youtubeやTikTok等の動画視聴」(78%)、「友達とのコミュニケーション」(71%)となっている。
- デジタルスキルの認識
  - 「どちらでもない」(31%)、「ある程度スキルがある」(29%)、「あまりスキルはない」(28%)との回答がいずれも3割程。
- オンライン居場所の利用
  - オンライン居場所の利用経験では4人に1人が「ある」(24%)と回答。

- 今後参加してみたいオンライン居場所は、「オンラインゲーム」(35%)、「料理教室」(31%)、「トークルーム・チャットルーム」(27%)、「プログラミング体験教室」(26%)、「ヨガ・フィットネス・運動等の指導」(24%)が多い。
- オンライン居場所への期待
  - 「人とおしゃべり・社交」(34%)、「学習支援」(32%)、「リラクゼーション」(31%)が多い。
- オンライン居場所への懸念点
  - 「利用料金(回線料金を含む)」(40%)が4割と最多。「人間関係のトラブル」(33%)、「インターネット詐欺、ワンクリック詐欺」(31%)は約3割。

#### 4.2.3 調査結果概要

##### (1) 回答者の基本属性

回答者の居住地は、東京都を含む「南関東」(27%)が最多であり、「東海」(16%)・「近畿」(14%)・「九州」(14%)が続く。性別は「女性」が62%、「男性」が35%となっている。回答者の86%が全日制高校に通っている。通っている学校は「国公立」(52%)、「私立」(47%)のいずれも半数程度である。回答者の学年は「高校3年生」(71%)が約7割と最も多い。

ふだんの家での勉強時間は、「ほとんど毎日(週に6~7日)」(47%)が最も多く、約半数となっている。また、平日の朝食は「いつも食べる(週に5日)」(68%)との回答が約7割を占めている。

自身の家庭の経済的状況については、「大変ゆとりがある」(1%)・「ゆとりがある」(3%)との回答はいずれも数%であり、「苦しい」(38%)と「大変苦しい」(30%)との回答が合わせて約7割を占めた。

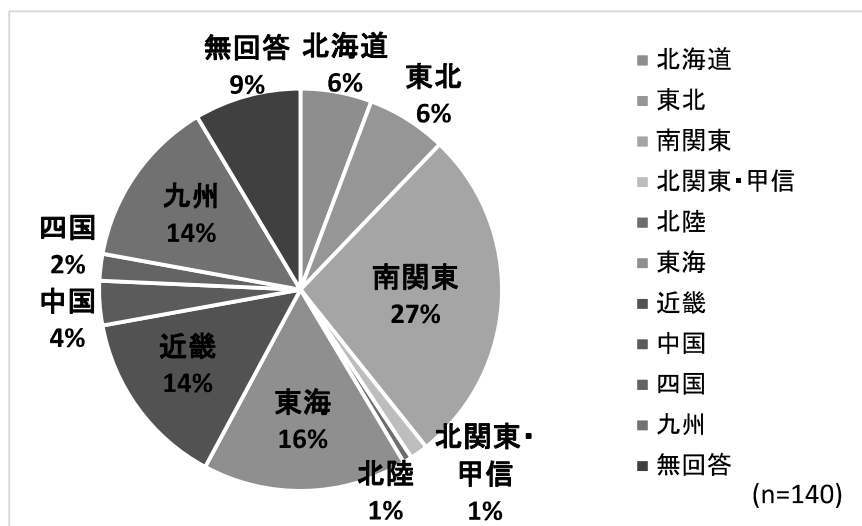


図 4-49 居住地



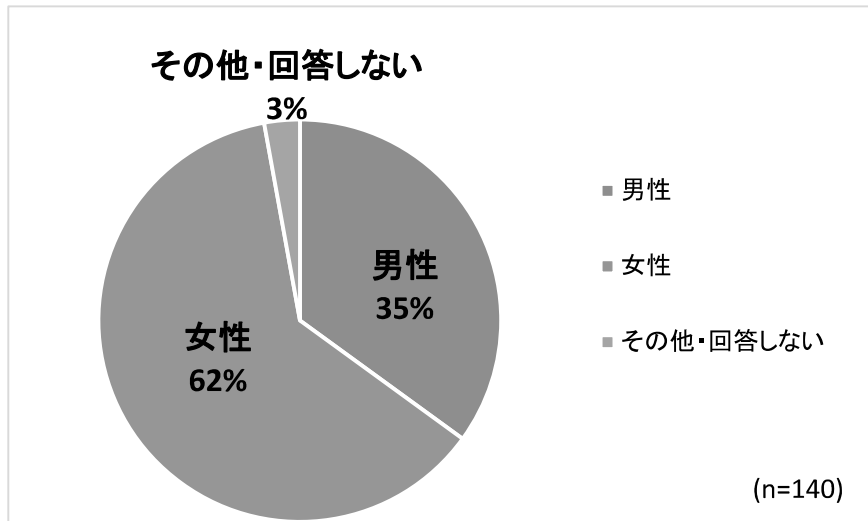


図 4-50 性別

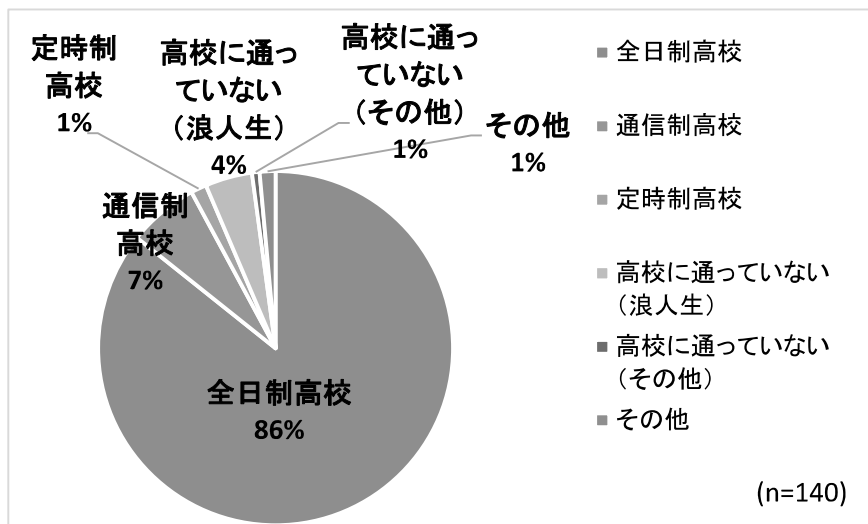


図 4-51 通っている学校 (全日制・通信制・定時制等)

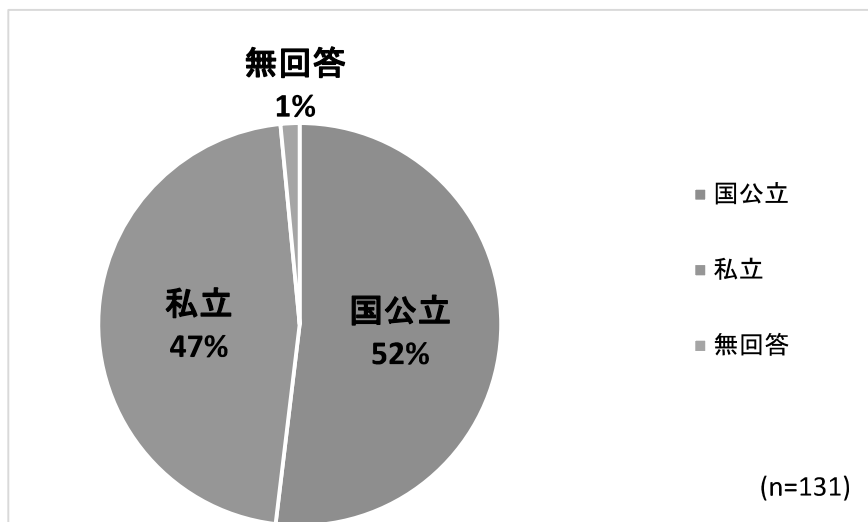


図 4-52 通っている学校 (国公立・私立)<sup>15</sup>

<sup>15</sup> 「全日制の高校」・「通信制の高校」・「定時制の高校」に通っている回答者が対象。

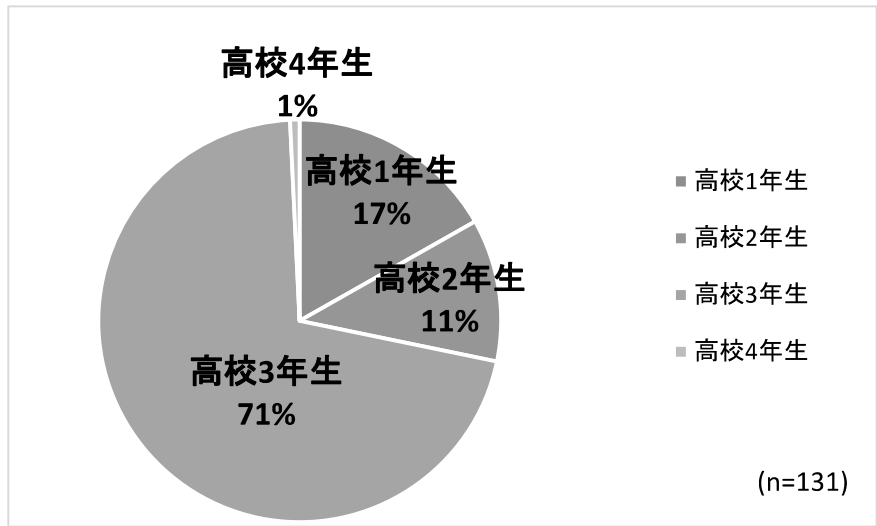


図 4-53 学年<sup>16</sup>

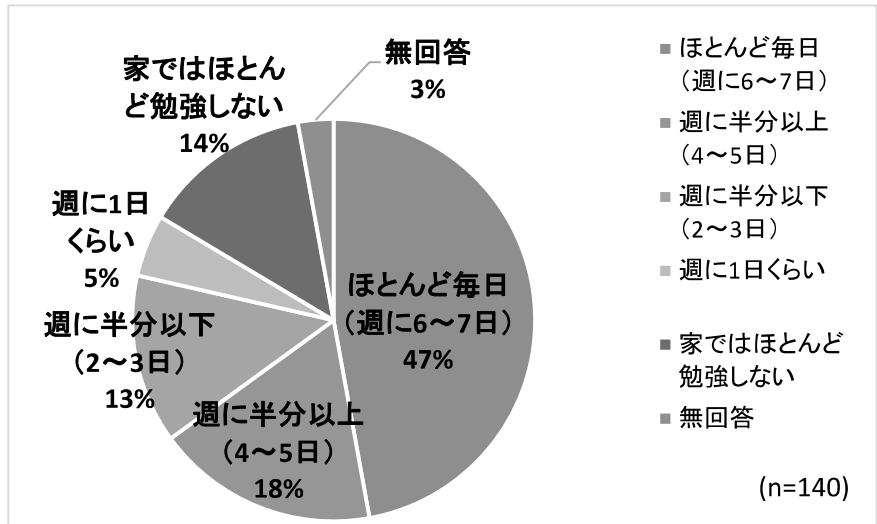


図 4-54 ふだん家でどれくらい勉強するか

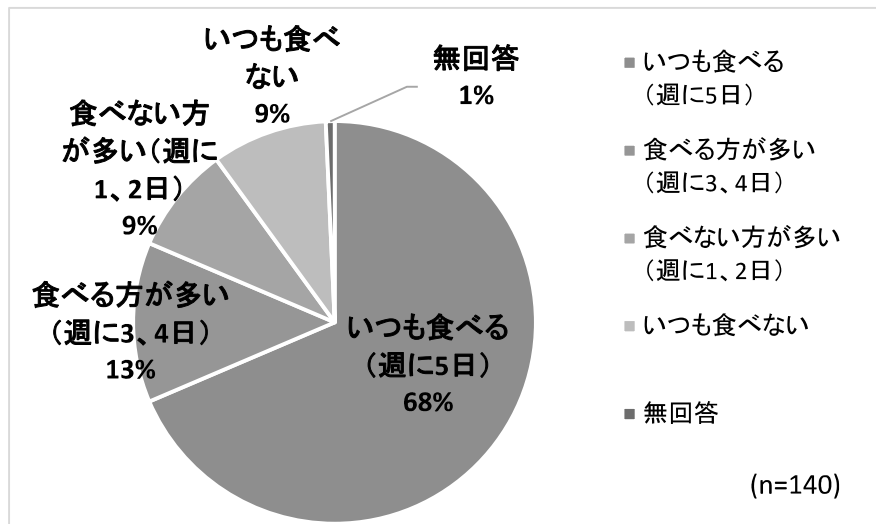


図 4-55 平日に毎日朝ごはんを食べるか

<sup>16</sup> 「全日制の高校」・「通信制の高校」・「定時制の高校」に通っている回答者が対象。

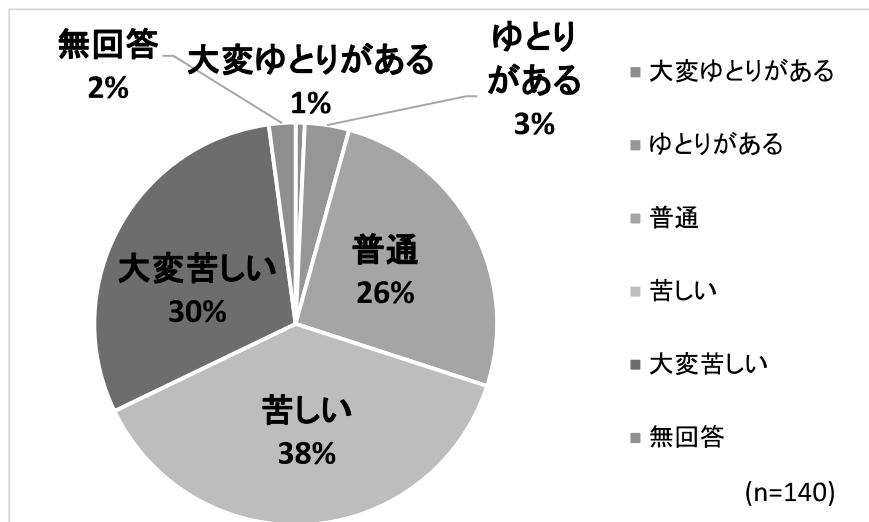


図 4-56 家庭の経済的状況をどのように感じているか

## (2) 心身の状態

自身の現在の体調では、「特に健康上の不安はない」(43%)が最も多く、次に「常に疲れを感じる」(36%)、「よく眠れないことがある」(20%)が続いている。

本調査では、高校生世代の心理的ストレスや孤独感についても調査している。心理的ストレス等の程度を測定する指標として広く利用される K6 では、回答結果をもとに算出したスコアは「0～4 点」が 46%と最も多く、「5～9 点」(32%)が続く。「10～12 点」・「13 点以上」はいずれも 1 割程度であった。また、各項目への回答を見ると、「それぞれ、落ち着かなく感じた」及び「気分が沈み込んで、何か起こっても気が晴れないように感じた」で、他の 4 項目よりも「いつも」～「ときどき」との回答が多く、合計で 3 割超となっている。

孤独感に関する質問では、回答結果をもとに算出したスコアは、孤独感が「時々ある」程度とされる「7～9 点」が 40%と最多であった。各項目への回答では、いずれの項目についても、「常にある」は 1 割未満に止まるが、「時々ある」が 3 割程度を占めるとの結果となっている。

ストレスを感じたときの気分転換の方法としては、「友達と話す」(58%)が最も多く挙げられた。この他に、「好きなことをする」(54%)、「SNS や youtube を見る」(48%)、「寝る」(48%)等も多くの回答者が選択している。

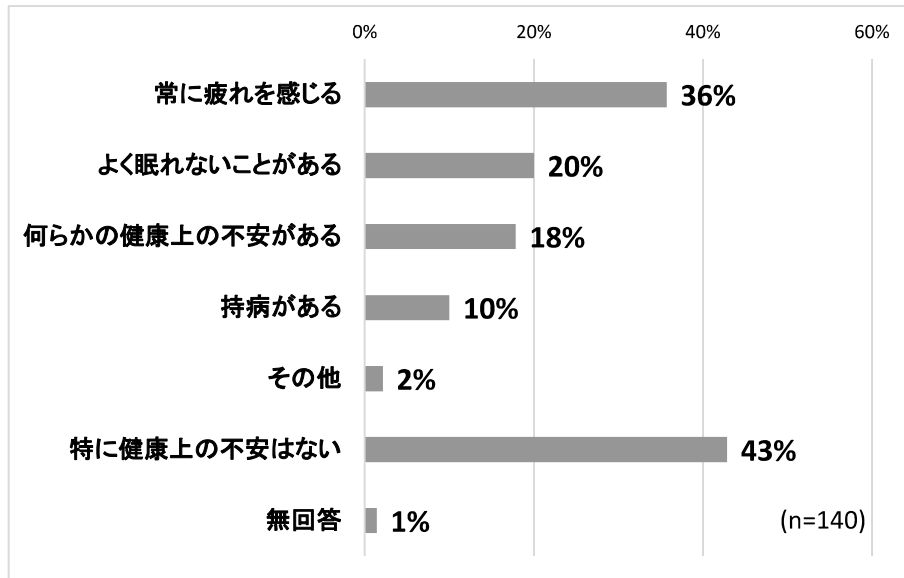


図 4-57 現在の体調（複数回答）

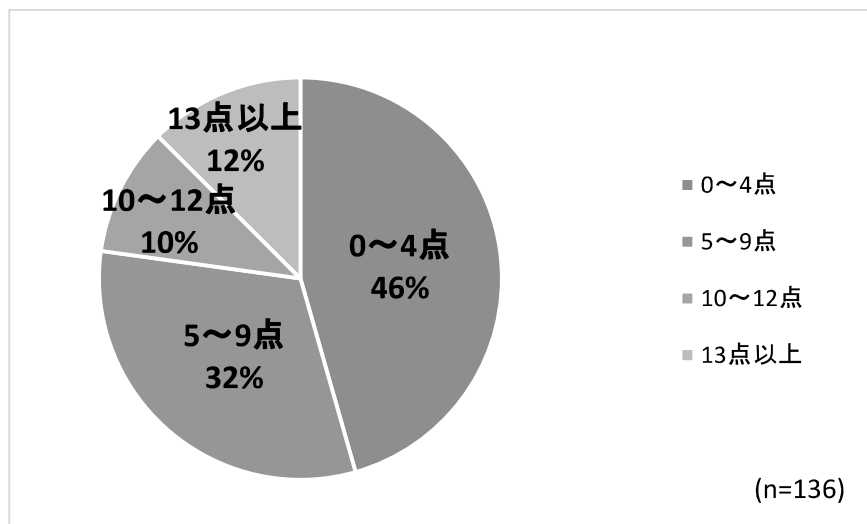


図 4-58 K6 スコア<sup>17</sup>

<sup>17</sup> 過去 30 日の間に、「神経過敏に感じた」・「絶望的だと感じた」・「そろそろ、落ち着かなく感じた」・「気分が沈み込んで、何か起こっても気が晴れないように感じた」・「何をするのも骨折りだと感じた」・「自分は価値のない人間だと感じた」の 6 項目について感じた頻度を、「いつも」～「全くない」の 5 段階の中から選択。K6 スコアでは、「いつも」：4、～「全くない」：0 として、6 項目の合計点を算出する。本調査では 6 項目全てに回答した方を対象にスコアを算出した。

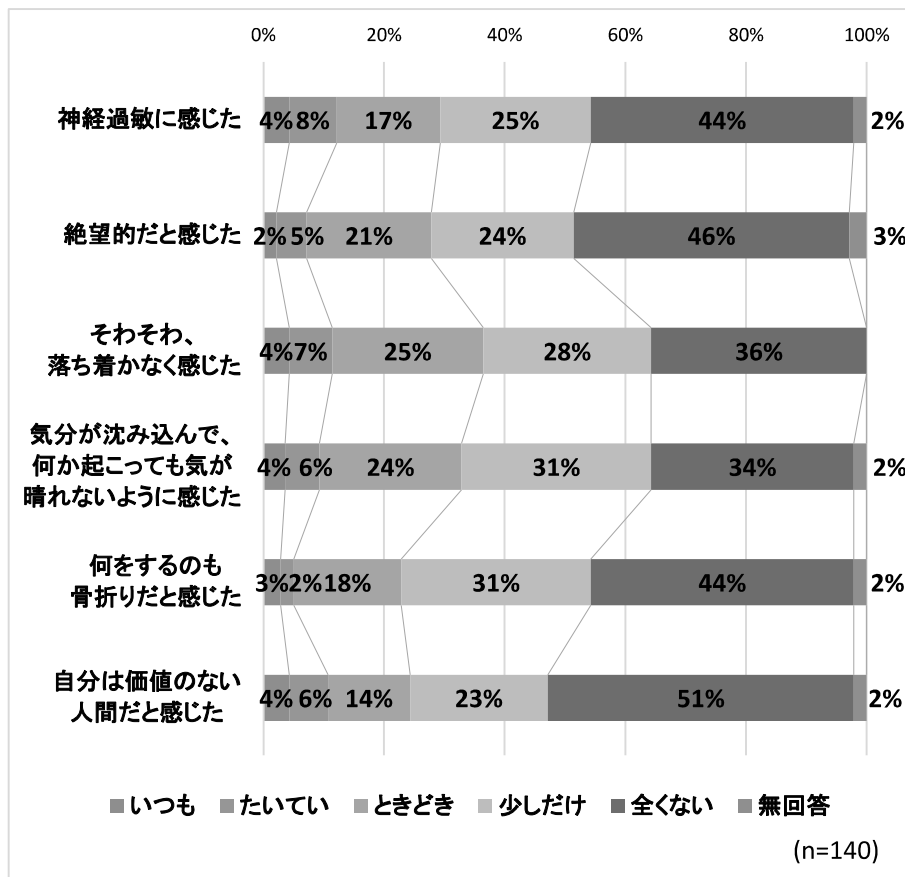


図 4-59 K6 各項目の回答

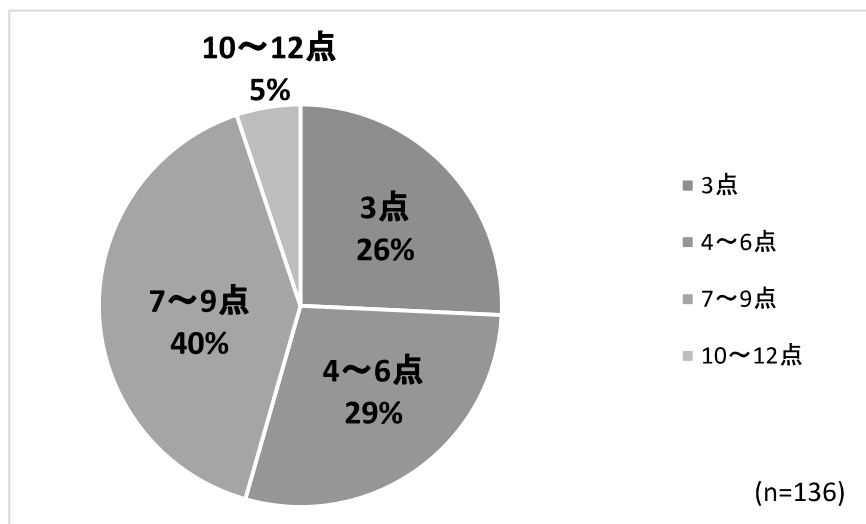


図 4-60 孤独感スコア<sup>18</sup>

<sup>18</sup> 「自分には人とのつきあいが無いと感じることがある」・「自分は取り残されていると感じることがある」・「自分は他の人たちから孤立していると感じることがある」の3項目について、「常にある」～「決してない」の4段階の中から選択。孤独感のスコアでは、「常にある」：4、～「決してない」：1として、3項目の合計点を算出する。スコアが高いほど孤独感が高いと評価する内容となっている。本調査では3項目全てに回答した方を対象にスコアを算出した。

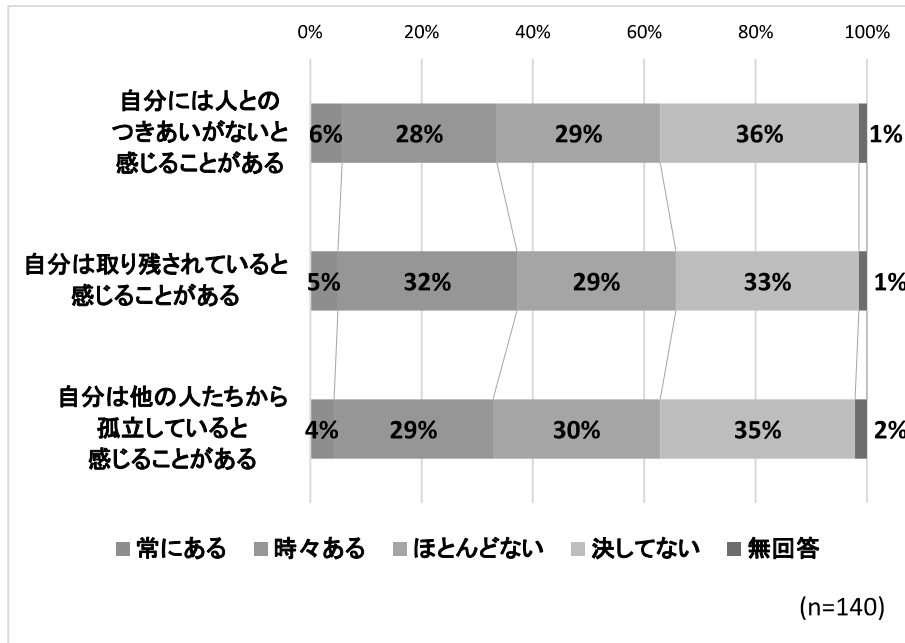


図 4-61 孤独感に関する各項目の回答

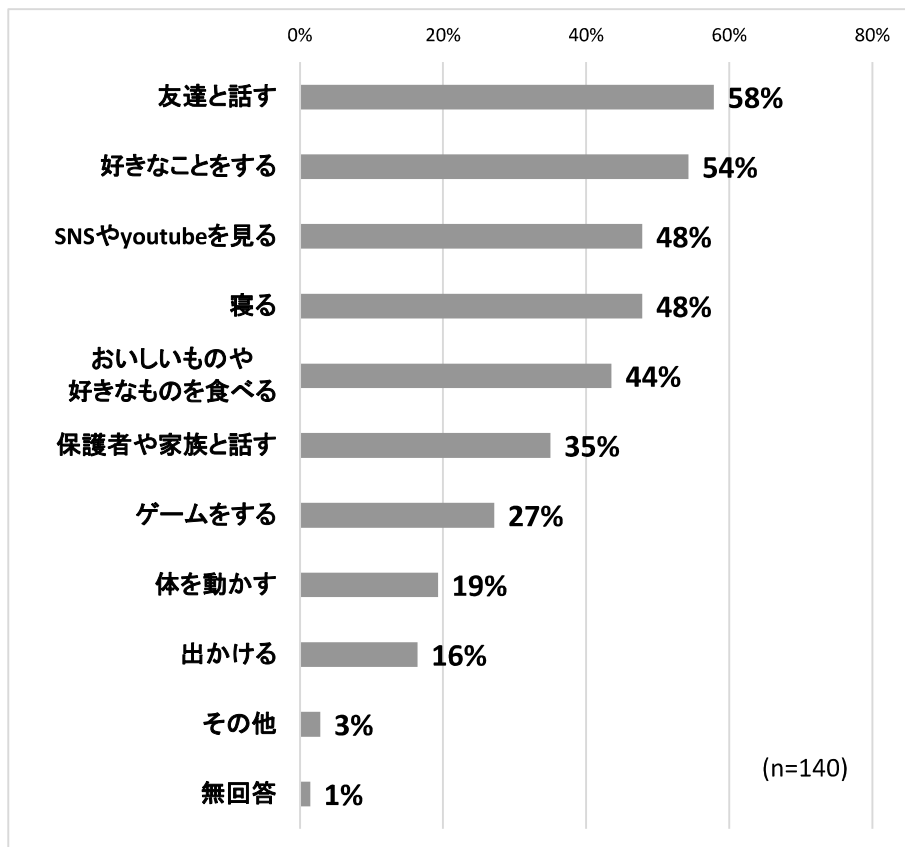


図 4-62 気分転換の方法（複数回答）

### (3) 家庭のデジタル環境

#### a. 単純集計

回答者の96%がスマートフォンを所持している（「スマートフォン（Android）」（33%）と「スマートフォン（iPhone）」（63%）の合計）。また、PCやタブレット端末については、「自分専用PC等あり」（33%）との回答が最も多く、「家族所有PC等あり、自由に使える」（31%）と合わせると6割超が自由に使えるPC等を持っているとの結果が得られた。家庭のインターネット回線では、「ある（使い放題）」（79%）が約8割を占めるものの、「ない」との回答も4%存在する。

家庭でのスマートフォンやPC等の用途としては、「勉強・学習」（86%）が最も多く挙げられた。次いで、「youtubeやTikTok等の動画視聴」（78%）、「友達とのコミュニケーション」（71%）となっている。ふだん遊んでいるデジタルゲームは、「スマートフォンでできるゲーム」（59%）が約6割であった。

自身のデジタルスキルについての認識は、「どちらでもない」（31%）、「ある程度スキルがある」（29%）、「あまりスキルはない」（28%）との回答が、いずれも3割程度となっている。「とてもスキルがある」（3%）、「全くスキルはない」（6%）は、いずれも数%であった。

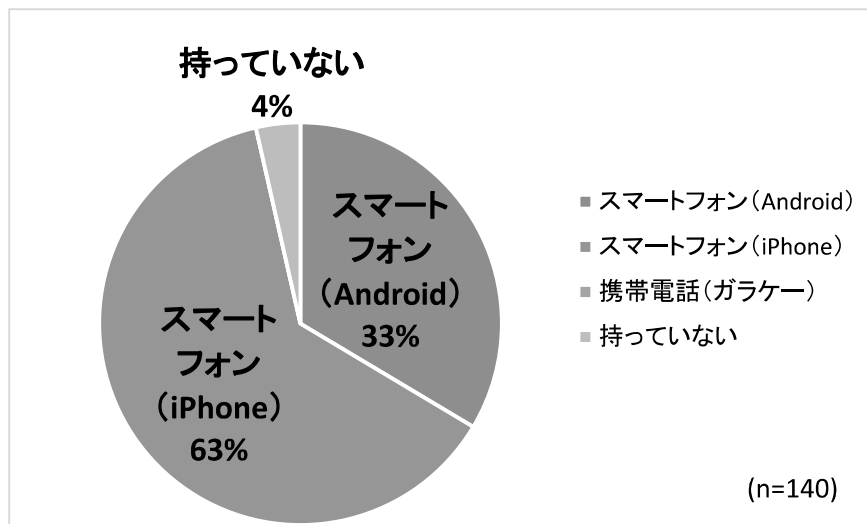


図 4-63 携帯端末の所持状況

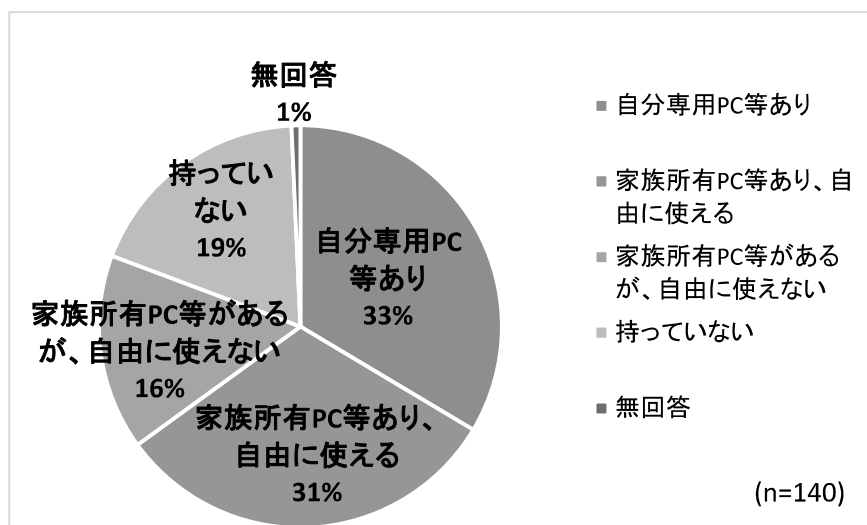


図 4-64 PC等の所持状況

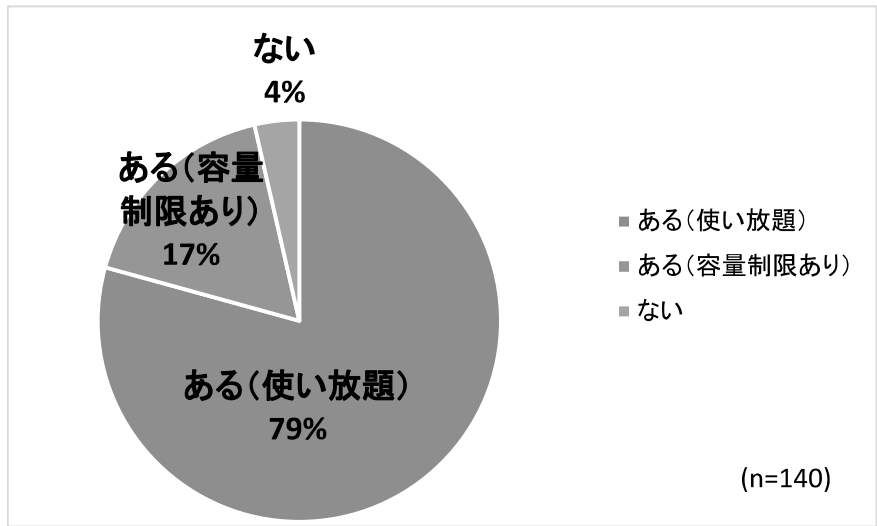


図 4-65 家庭のインターネット回線の有無

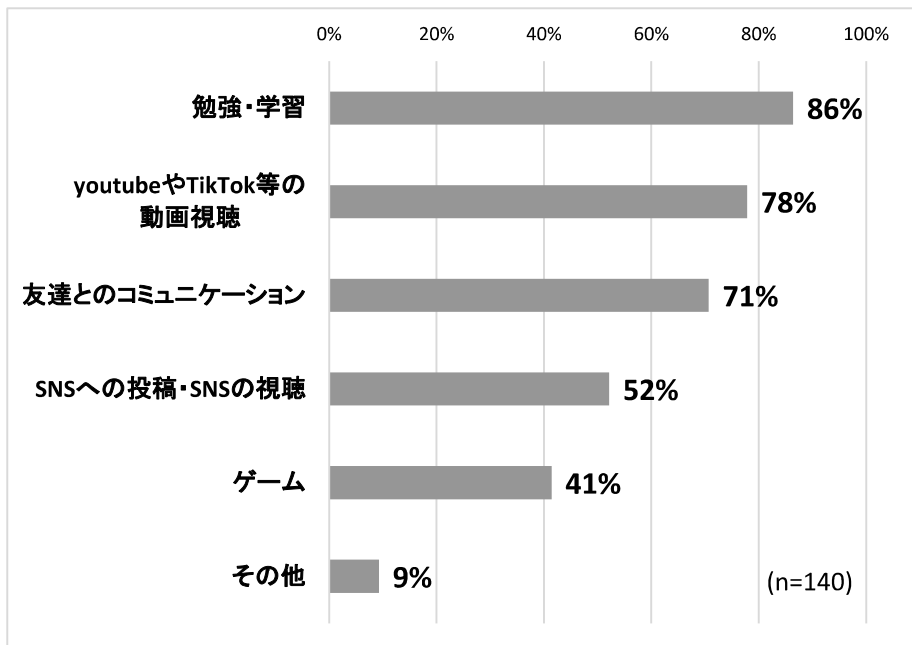


図 4-66 スマートフォンやPC等の家庭での使用目的(複数回答)



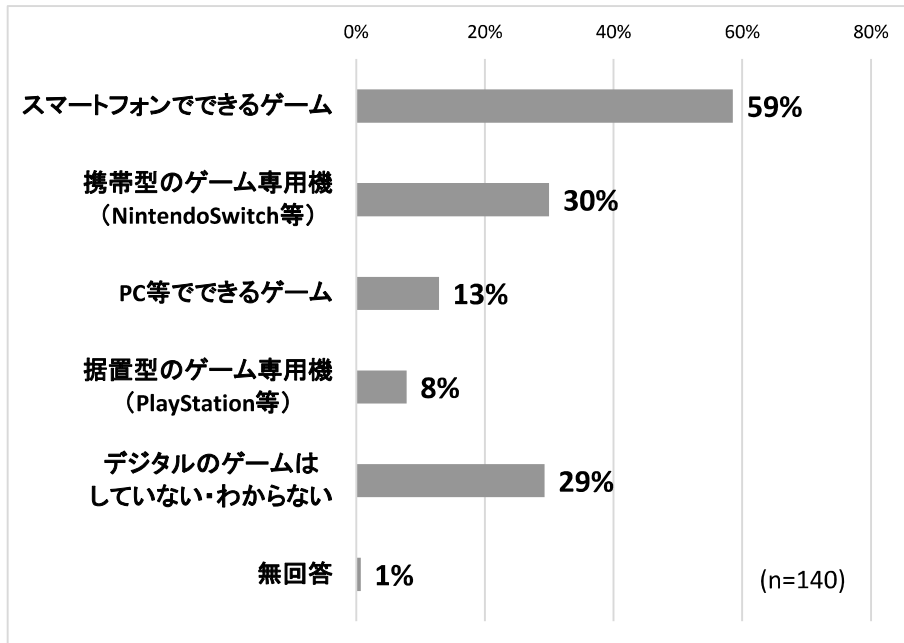


図 4-67 ふだん遊んでいるデジタルゲーム (複数回答)

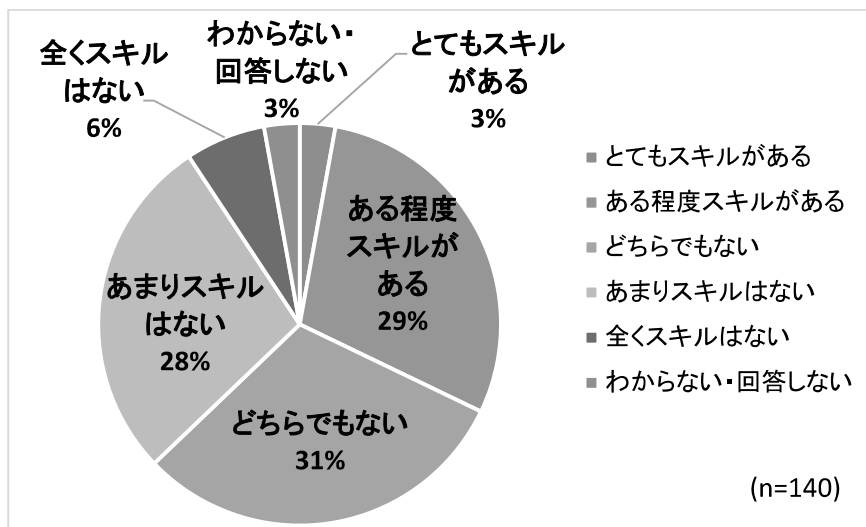


図 4-68 自身のデジタルスキル

b. クロス集計

家庭の経済的状況の感じ方別に自身のデジタルスキルについての回答結果を見ると、「とてもスキルがある」または「ある程度スキルがある」と回答した割合は、経済的状況を「普通」としたグループで25%、「苦しい」で28%、「大変苦しい」で41%となっている。

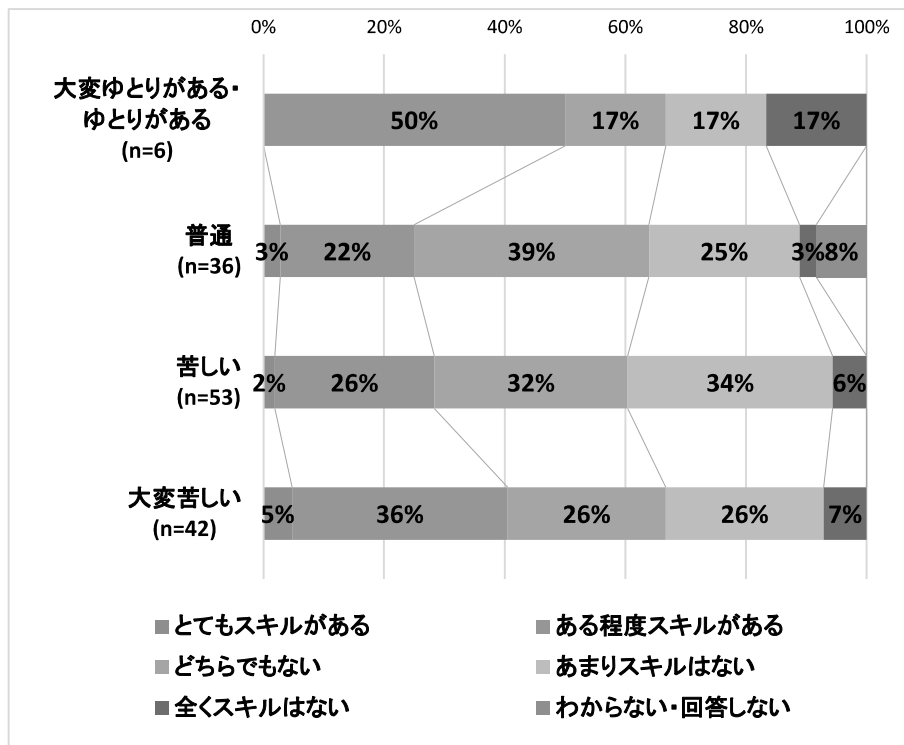


図 4-69 【家庭の経済的状況の感じ方別】自身のデジタルスキル

#### (4) オンライン居場所

##### a. 単純集計

オンライン居場所の利用経験では4人に1人が「ある」(24%)と回答した。最も多かった回答は「ない」(62%)であった。今後参加してみたいオンライン居場所としては、「オンラインゲーム」(35%)、「料理教室」(31%)、「トークルーム・チャットルーム」(27%)、「プログラミング体験教室」(26%)、「ヨガ・フィットネス・運動等の指導」(24%)が上位に挙げられた。「オンライン居場所に参加したいとは思わない」との回答は15%であった。また、オンライン居場所に期待する効果や役割では、「人とおしゃべり・社交」(34%)、「学習支援」(32%)、「リラクゼーション」(31%)を多くの回答者が選択している。

オンライン居場所を利用する際の不安や心配としては、「利用料金(回線料金を含む)」(40%)が4割と最多であった。「人間関係のトラブル」(33%)、「インターネット詐欺、ワンクリック詐欺」(31%)も3割を超えている。「特に不安なことや心配なことはない」は24%であった。

オンライン居場所がどのような日時に開催されるとよいかとの質問に対して、最も多かったのは「週末(土日)の夜」(51%)、次が「平日の夜」(44%)と、夜の時間帯での開催が望まれている。オンライン居場所に参加する場合、利用する端末(最も可能性の高いもの)として、半数超が「自分のスマートフォン」(55%)と回答した。「自分のPC等」は30%、「保護者のPC等」は11%であった。

オンライン居場所でカメラをオンにすることについては、「オンにしたくない」(56%)との回答が最も多く、半数を超えた。カメラをオンにしたくない理由としては、「顔が映るのが嫌だから」(84%)、「家の中が映るのが嫌だから」(58%)が上位となっている。

オンライン居場所に関する意見や感想では、他者との交流やコミュニケーションの場として肯定的に捉える意見、プライバシー保護の観点から不安を感じる声などが寄せられた。

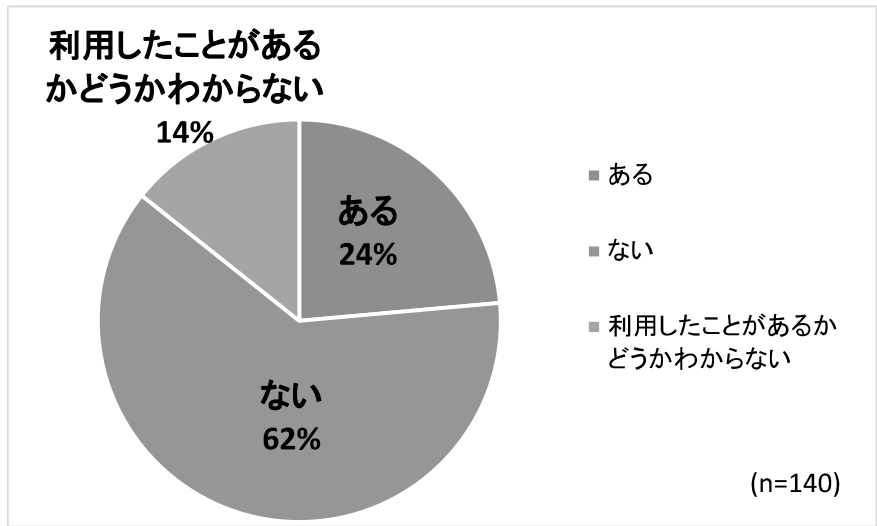


図 4-70 オンライン居場所の利用経験

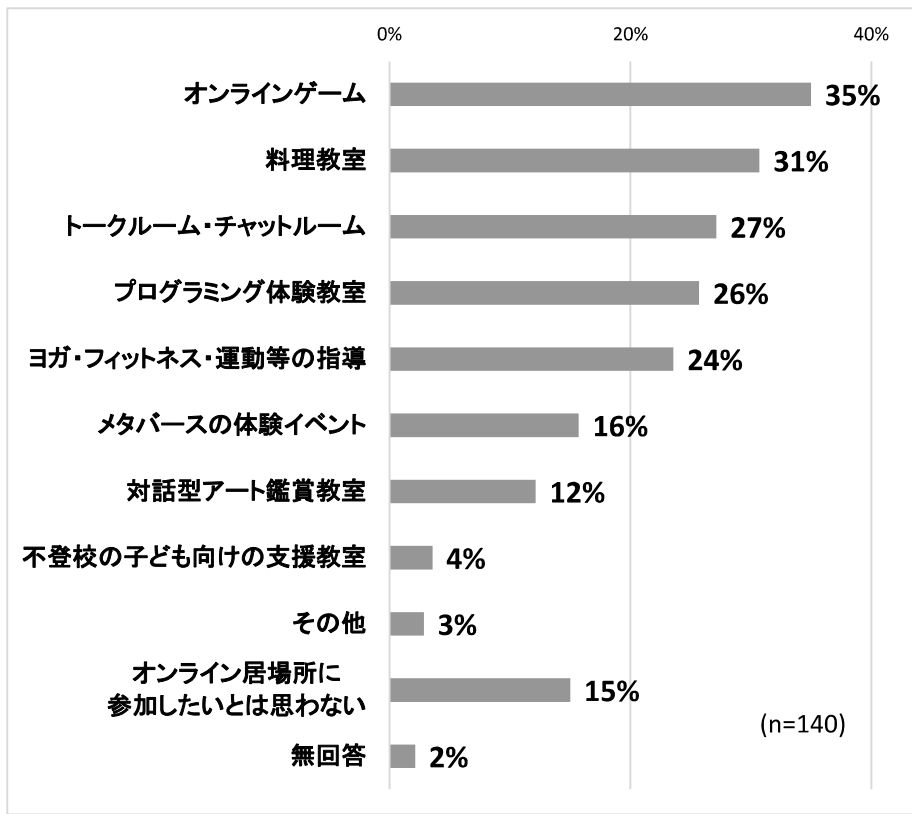


図 4-71 参加してみたいオンライン居場所 (3つまでの複数回答)

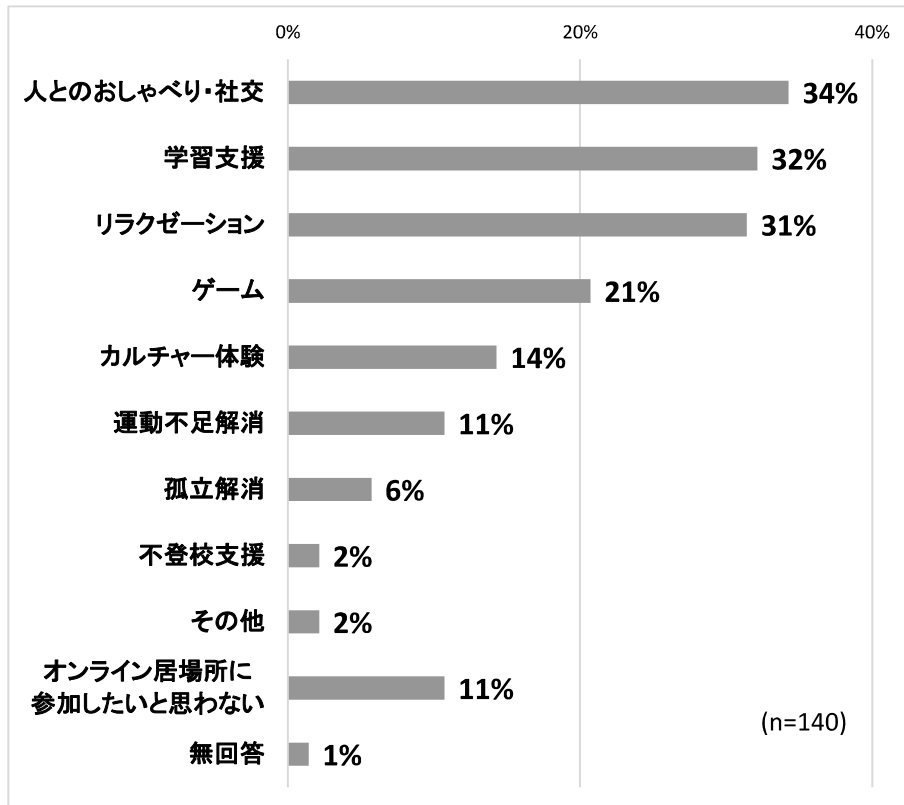


図 4-72 オンライン居場所に期待する効果や役割（2つまでの複数回答）

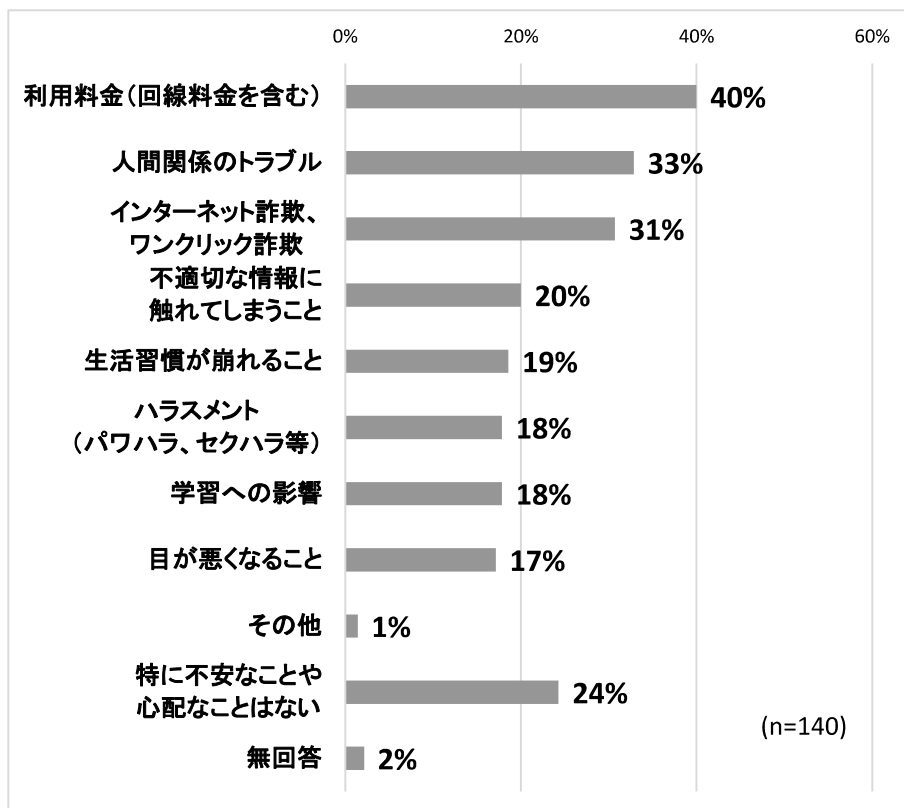


図 4-73 オンライン居場所利用に関する不安や心配（複数回答）

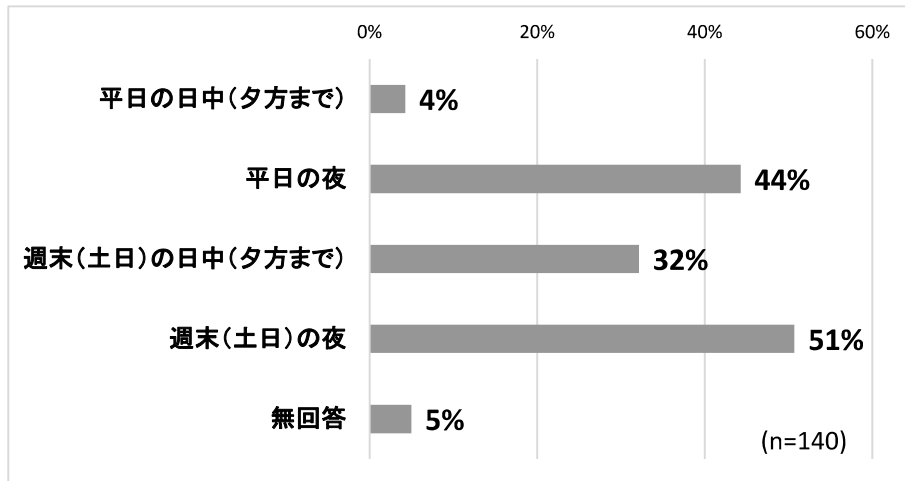


図 4-74 オンライン居場所の開催日・時間帯（複数回答）

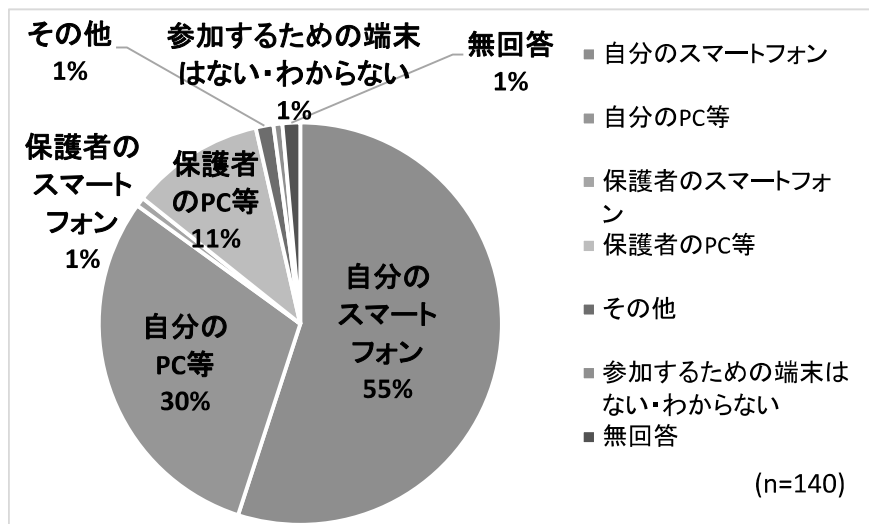


図 4-75 オンライン居場所参加に利用する端末（最も可能性の高いもの）

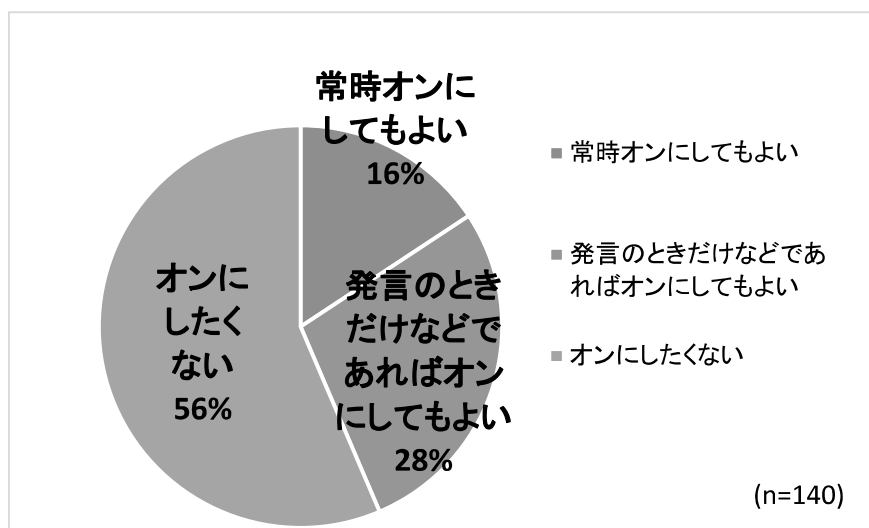


図 4-76 オンライン居場所でカメラをオンにすることについての考え

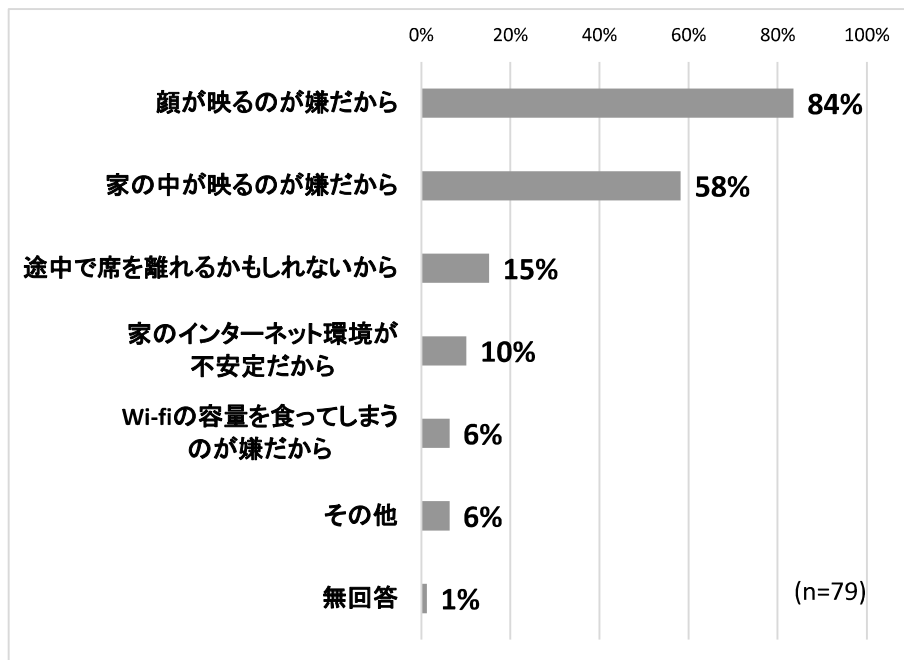


図 4-77 カメラをオンにしたいくない理由（複数回答）<sup>19</sup>

表 4-8 オンライン居場所に関する意見や感想

- いろんな人と交流できる場所がインターネットでしかも安全にできるならとても良いと思います！！
- 趣味の同じ人とコミュニケーションしてみるの楽しいと思います。人見知り解消も期待できる気がします。
- 単純にコミュニケーションを楽しむ場としての役割と、不登校などで自分の居場所・価値が分からない子などの自己肯定感を高めるような場。
- 自由だと何を話したりすれば良いのか分からない。VRとか興味があるが何をしたら良いのか分からないかも。
- 良い事だと思いますが、マイナス面ばかり気にしてしまいます。顔や名前などがバレて悪い様に拡散されたりして住所や学校がバレたりしないか不安です。いい人ばかりではないと思う。
- 人見知りなので顔出しで知らない方と話すのは怖い。
- プライバシーが守られるのか不安。
- 私にとって「居場所」は空間的な、対面できる意味があるので、できれば実際に行く方がいいです。
- 勉強が忙しいので、参加が難しいです。
- パソコン購入の補助金を出してもらいたいです。

#### b. クロス集計

男女別に参加してみたいオンライン居場所を集計すると、「料理教室」（女性 38%・男性 18%）や「ヨガ・フィットネス・運動等の指導」（女性 30%・男性 12%）は女性の回答割合が高く、「オンラインゲーム」（女性 29%・男性 47%）や「プログラミング教室」（女性 22%・男性 31%）は男性の回答割合が高いという結果が得られた。

K6 スコア別の参加してみたいオンライン居場所では、「料理教室」（スコア 0～4 点 27%・5～9 点 30%・10 点以上 39%）と「トークルーム・チャットルーム」（スコア 0～4 点 15%・5～9 点 33%・10 点以上 48%）

<sup>19</sup> オンライン居場所でカメラをオンにすることについての考えで「オンにしたいくない」と回答した方が対象。

で、K6 スコアが高い（心理的ストレス等の程度が高い）グループほど回答割合が高くなっている。

気分転換の方法別に参加してみたいオンライン居場所を集計した結果は、以下のグラフのとおり。気分転換方法として「体を動かす」や「出かける」と回答したグループでは「ヨガ・フィットネス・運動等の指導」を希望する割合が高い、「SNS や youtube を見る」や「ゲームをする」と回答したグループでは「オンラインゲーム」を希望する割合が高いといった結果が得られた。

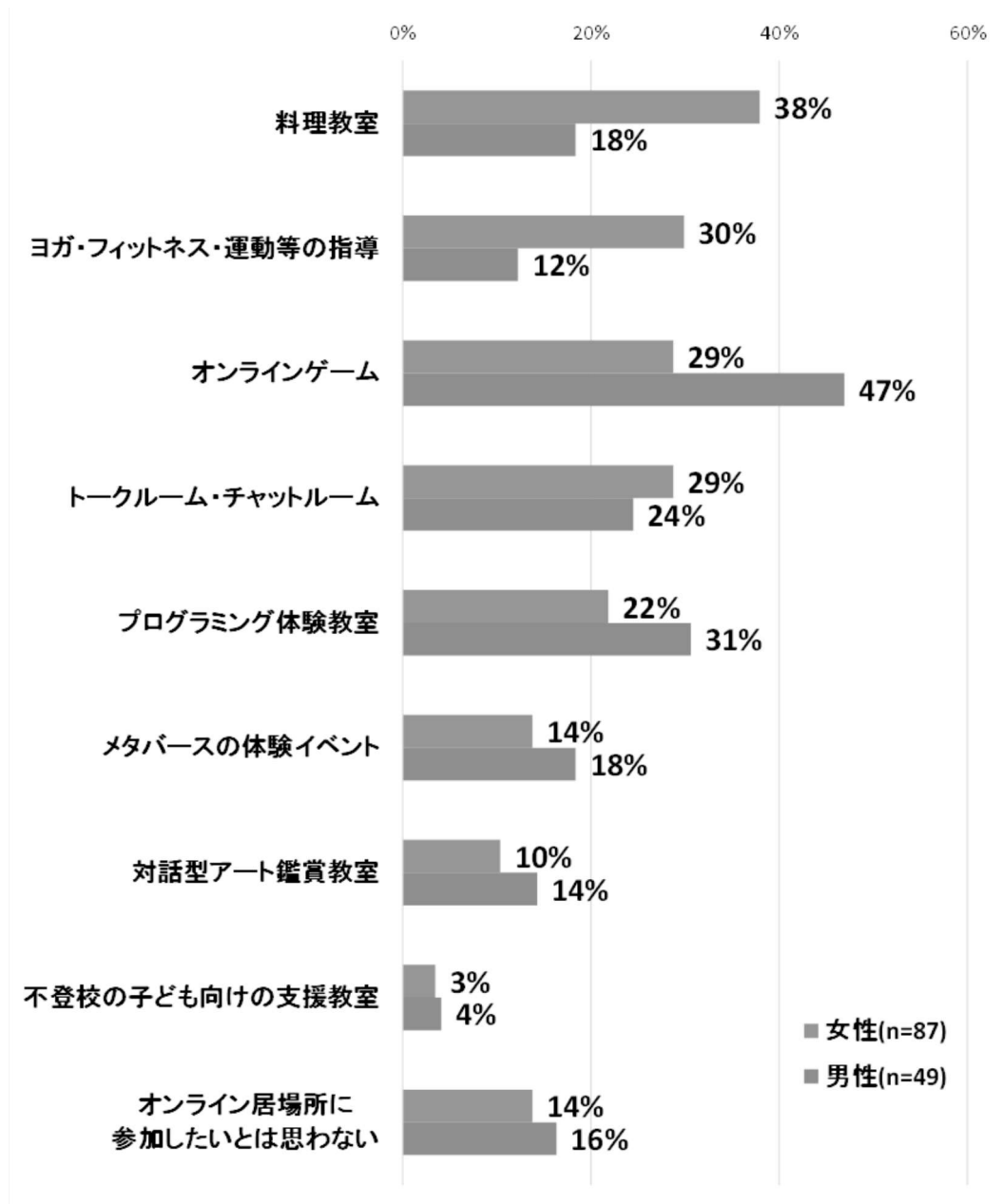


図 4-78 【男女別】参加してみたいオンライン居場所（3つまでの複数回答）

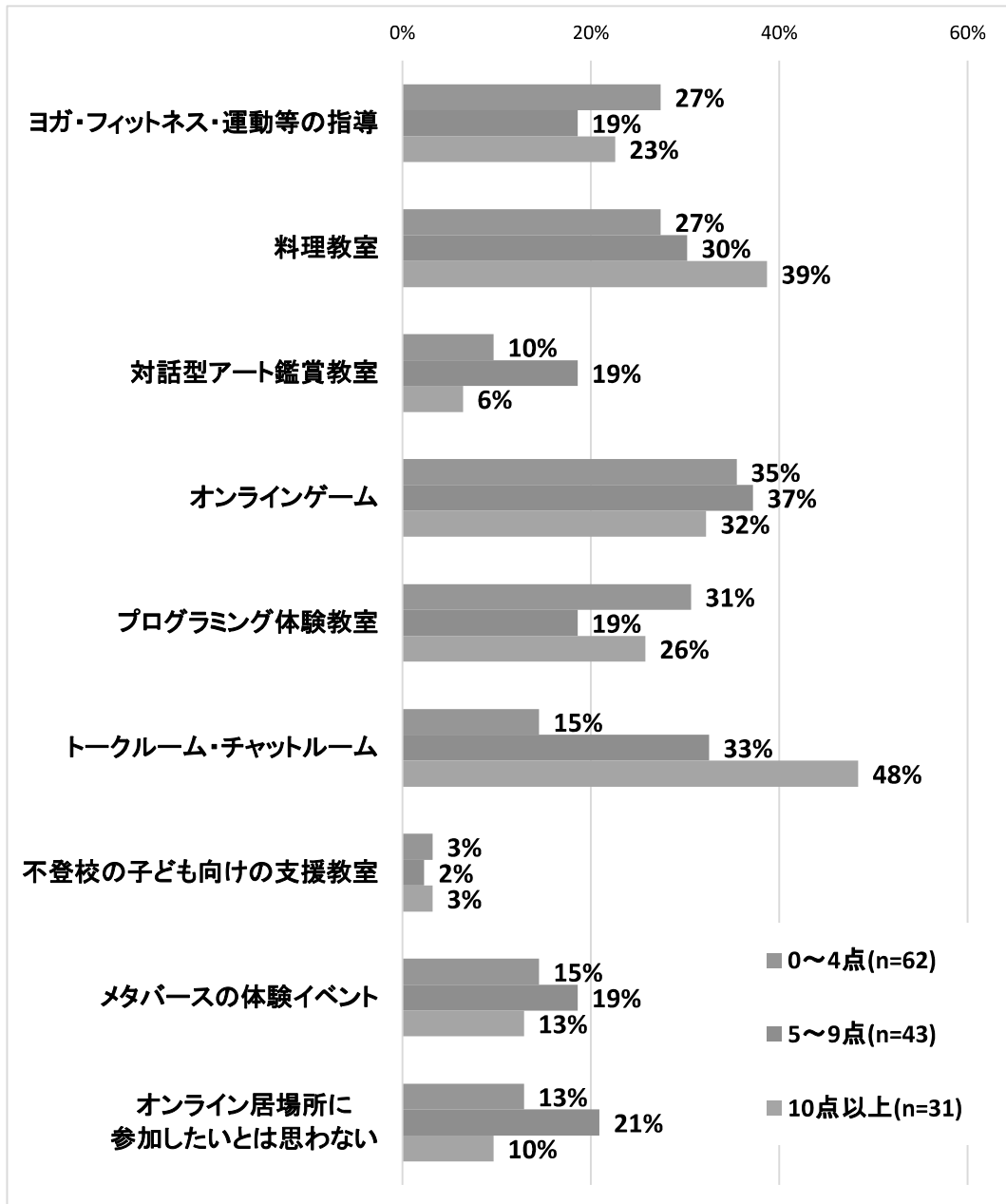


図 4-79 【K6 スコア別】参加してみたいオンライン居場所 (3つまでの複数回答)



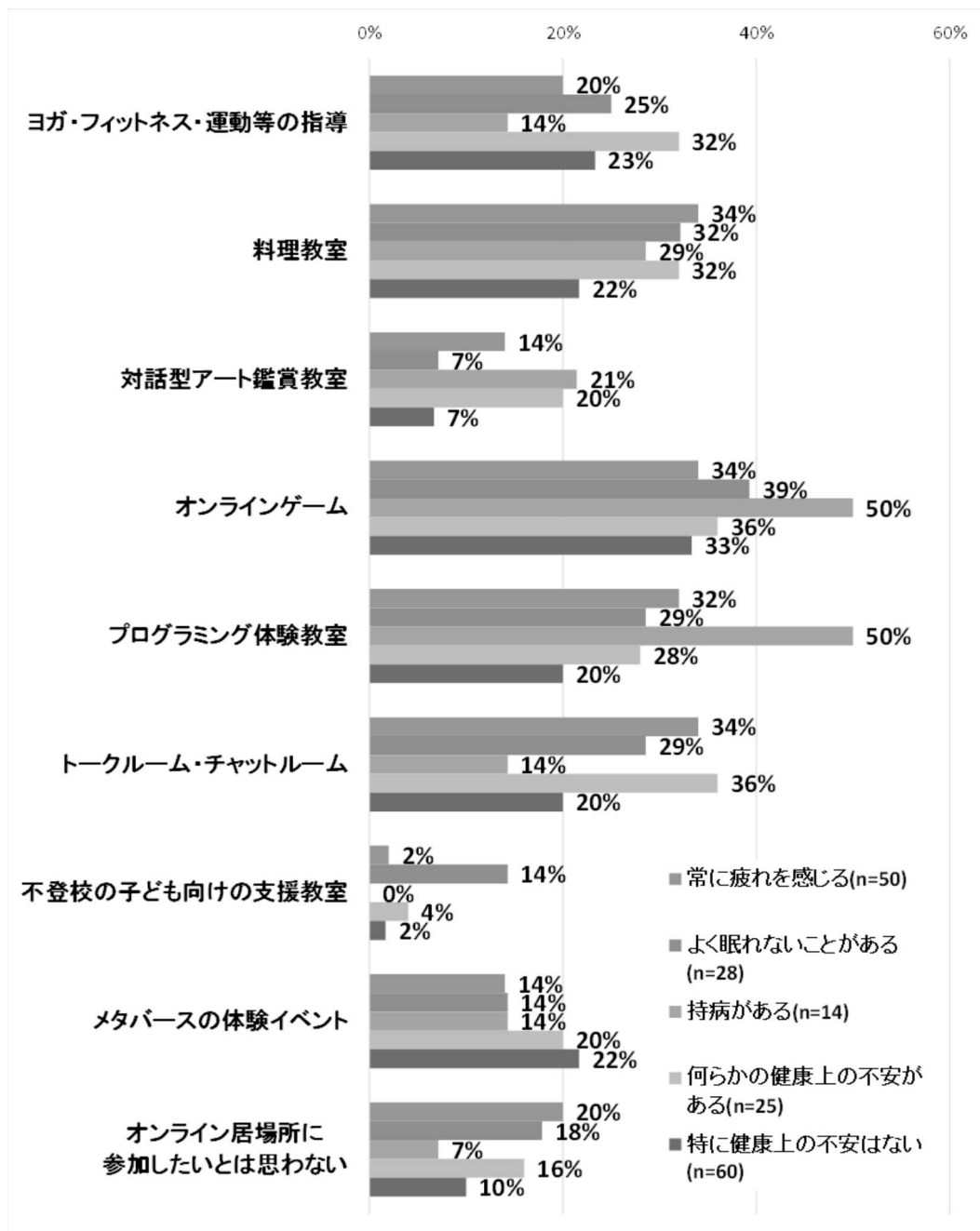


図 4-80 【体調別】参加してみたいオンライン居場所（3 つまでの複数回答）

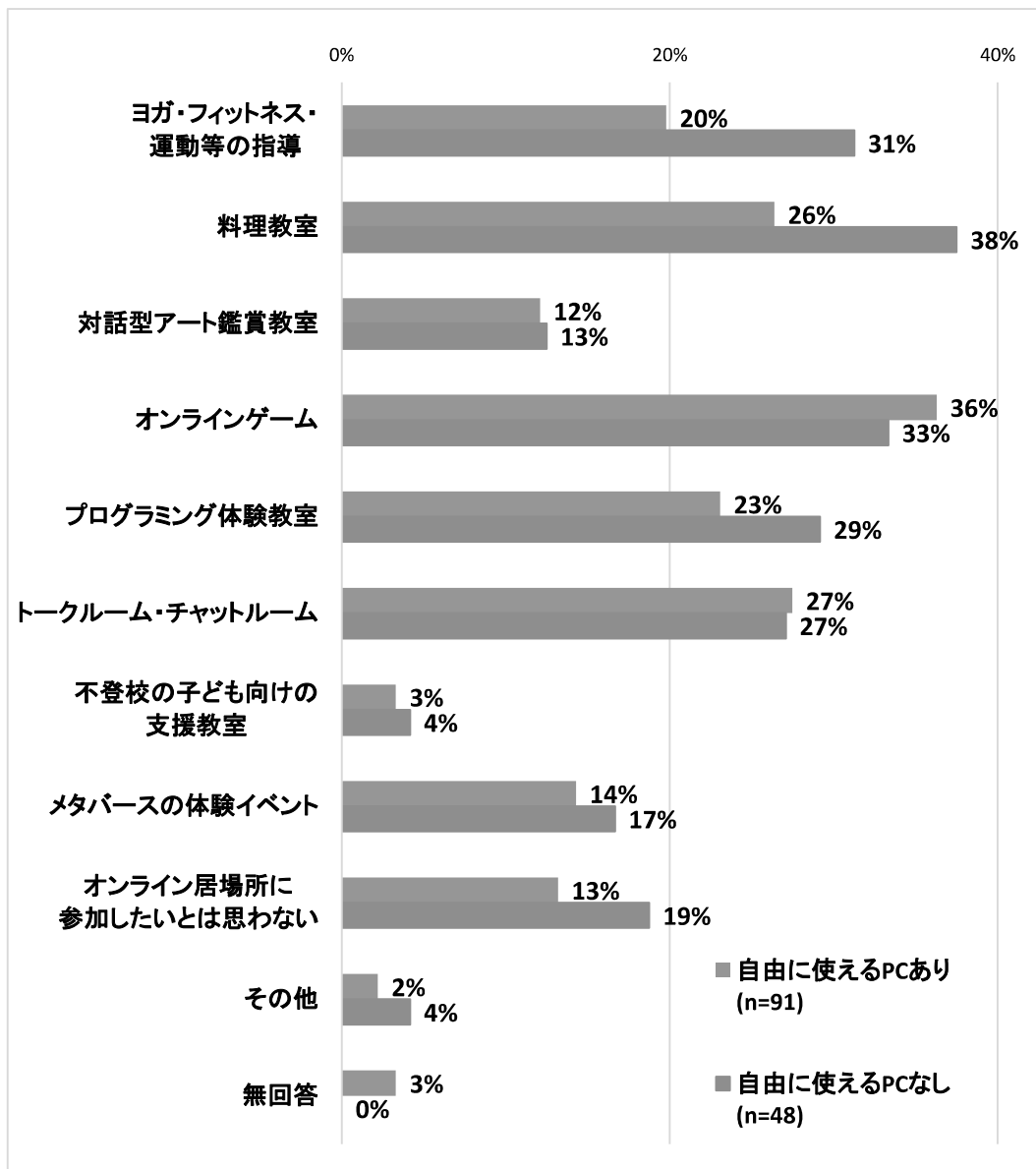


図 4-81 【自由に使える PC の有無別】参加してみたいオンライン居場所（3 つまでの複数回答）

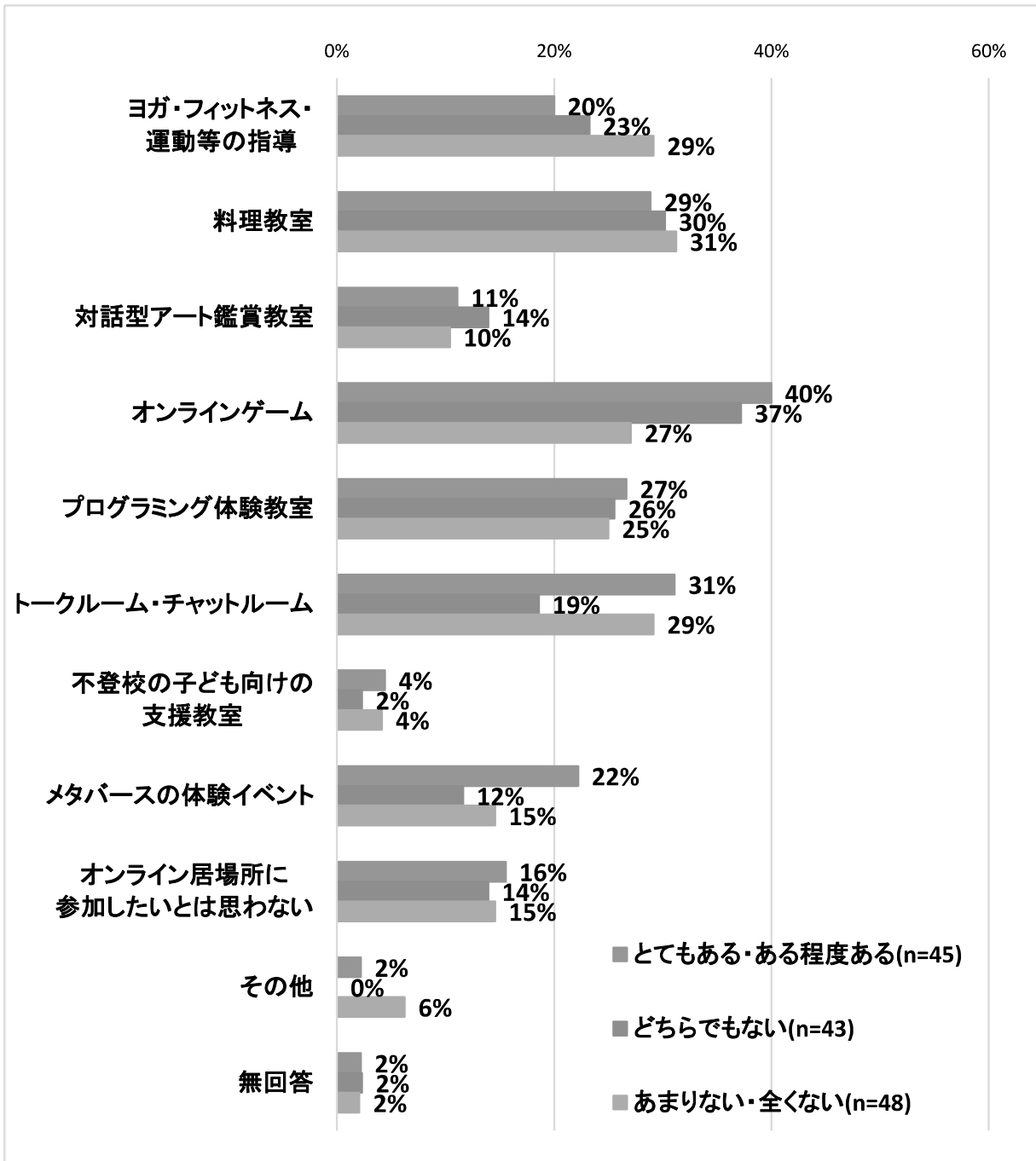


図 4-82 【デジタルスキルの認識別】参加してみたいオンライン居場所（3つまでの複数回答）

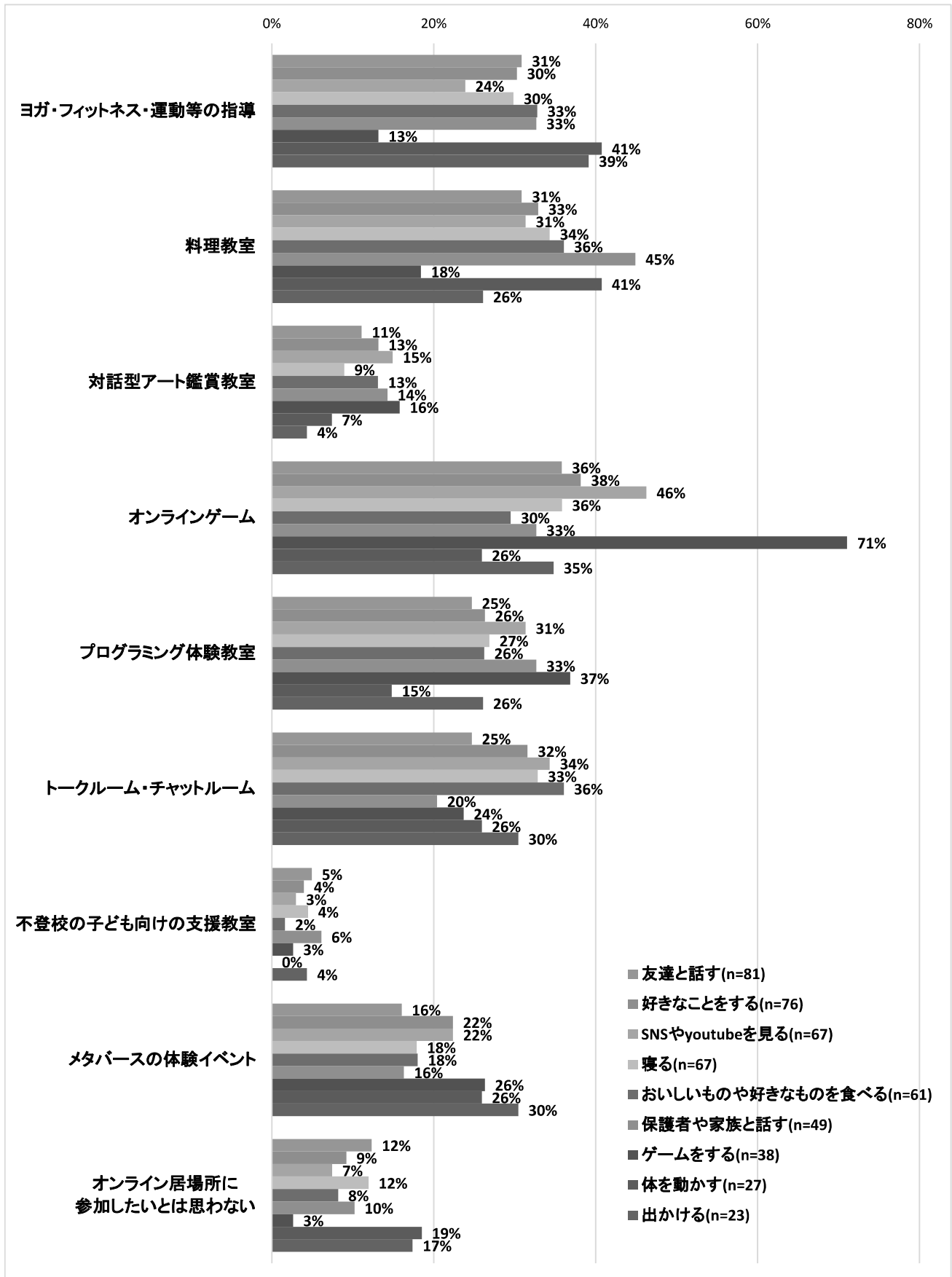


図 4-83 【気分転換の方法別】参加してみたいオンライン居場所（3つまでの複数回答）

### 4.3 オンライン居場所の試行

本事業で実施したアンケート結果からは、以下の示唆が得られた（再掲）。

- 子どもが低年齢であればあるほど、オンライン居場所のリスクを懸念する意見が多い。小学生の子どもについては保護者同伴のオンライン居場所、中学生以上については子ども単独で参加できるオンライン居場所がよいと考えられる。
- 保護者は学習要素や体験要素を含むオンライン居場所を希望。
- 高校生世代と保護者ではオンライン居場所への希望が異なる。高校生世代はゲームやコミュニケーション主体のオンライン居場所も希望。
- 小学生・中学生向けには学びや体験要素のあるオンライン居場所（小学生は保護者同伴）。高校生以上には、対人コミュニケーションスキルを磨くことを目的とした相互コミュニケーションのオンライン居場所を実施してはどうか。

また、オンライン居場所の設計にあたっては、アンケート調査や有識者からも指摘があった、心理的安全性やプライバシーの保護の観点に配慮し、設計を行うこととした。

上記の調査結果及び有識者会議での検討も踏まえ、本事業では以下のオンライン居場所を試行的に実施した。各居場所の概要については後述する。

表 4-9 本事業で実施したオンライン居場所及び概要

	名称	開催時期	カテゴリー	説明	対象	参加者数	案内配信数
1	オンラインお料理教室	11/26(日) ・13～14時	体験学習	お料理研究家と一緒にチョコレートサラミを作る	小学生とその保護者	18 (9組)	309
2	プログラミング教室	12/2(土) ・13～14時 ・15～16時 12/10(日) ・13～14時 ・15～16時	体験学習	マイクロビットを使って簡単なプログラミングを行う（マイクロビットは事前に配布）	小中学生	168	2,208
3	ぶちキャリア座談会～センパイに大学のときいてみよう～	12/21(木) ・19～20時	キャリア・コミュニケーション	高校生に、大人や先輩大学生が進学等の相談にのる	高校生	1	30
4	オンラインで推しを語ろう	1/16(火) ・19～20時	コミュニケーション	カードゲーム「推しの尊さを語る君と知ったかぶりの私へ」を行う	高校生	3	1,745
5	子どもヒヤリング～君が感じる嫌なこと、困ったこと、また、初めて知ったこと、好きになったことなど聞かせて～	1/20(火) ・19～20時	コミュニケーション	キッズドアの臨床心理士・居場所スタッフが悩みを聞く	中学生	5	120

#### 4.3.1 オンラインお料理教室

##### (1) 実施概要

- 対象：小学生、その保護者
- カテゴリー：体験型
- 内容：世界の料理を研究する専門家を講師として招き、海外の伝統的なお菓子（チョコレートサ

ラミ)を作る。

- 開催時期：11月26日（日）13時～14時
- 参加者数：18名（9組）

## (2) 参加後アンケート

アンケートには、愛知・岡山・香川・鹿児島県等の小学生7名（女性4名・男性3名）が回答した。7名全員が、参加して楽しかったかとの質問に「とてもそう思う」、また参加したいかとの質問に「はい」と回答している。

イベントが楽しかった理由では、1時間があったという間だった、普段作らないお菓子を作ることができて楽しかったといった回答が寄せられた。イベントに参加した子どもの保護者からは、子どもが楽しそうに参加していた、子どもと特別な時間を過ごせた、地方でも参加できるのはありがたいといった好意的な回答のほか、途中遅れてしまった時のために画面上にメモがほしいなどの要望も寄せられた。

- 回答者：小学生
- 回答数：7件（イベント参加者数：子ども9名）

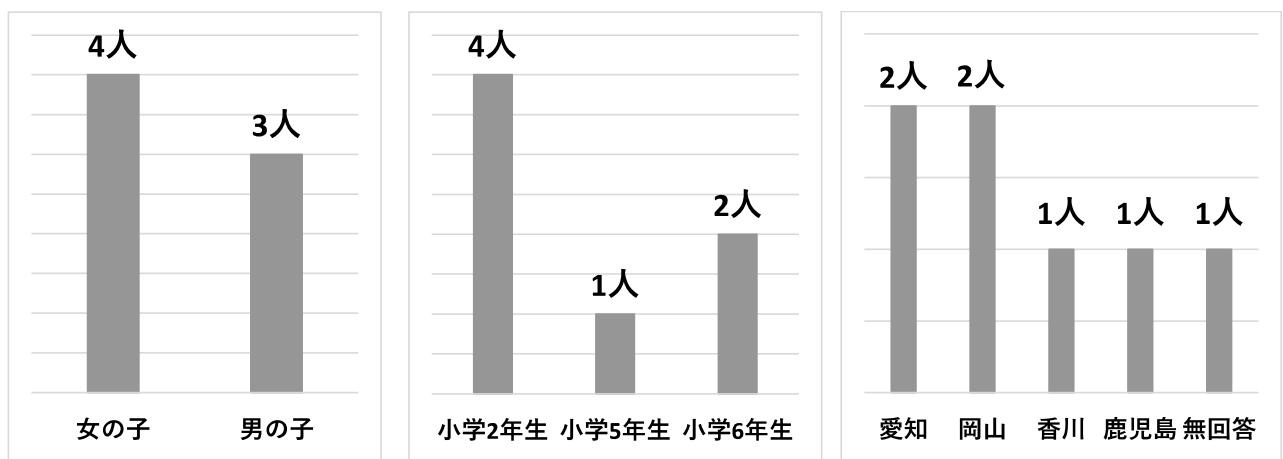


図 4-84 回答者の性別・学年・居住地

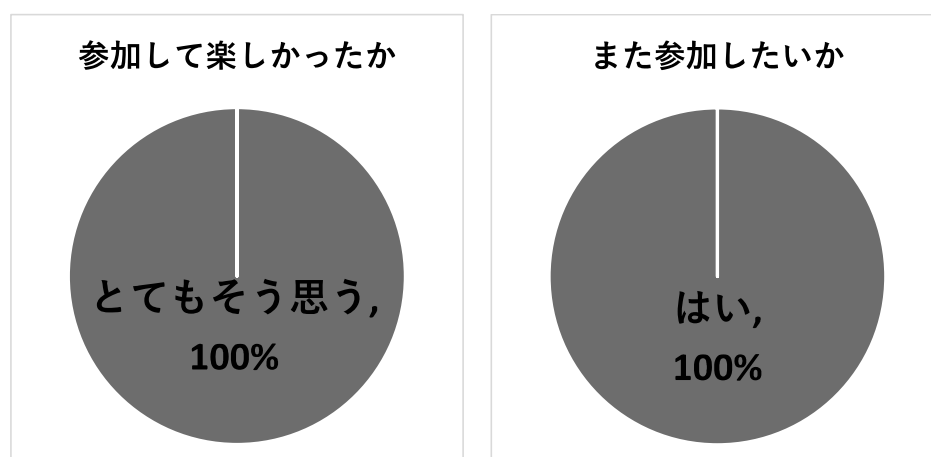


図 4-85 イベントの満足度

表 4-10 イベントが楽しかった理由

- いろんなおはなしをきけてたのしかった。
- たのしかった。
- 1時間がほんとにあっという間でした！固まるのを待ってる間も先生の話すっごい面白くて一瞬で15分ぐらい経っててびっくりしました。
- まぜたりするのが楽しかったです。
- オープンや火を使わなかったので簡単にできたので楽しかったです。
- おいしいものをつくれたから。
- 普段作らないお菓子を作ることができて、すごく楽しかった。

表 4-11 イベントへのメッセージ

- またやりたい。
- 楽しかったです。ありがとうございました。また参加したい。
- めっちゃ楽しかったです！！また機会があればよろしくお願いします。
- 楽しかったです。
- 短時間でお菓子作りができて楽しめました。初めて作ったけど簡単だったので一人で作ることもできると思いました。
- きんちょうしたけど楽しかった。またやりたいです。せんせいかわいいです。
- オンラインでできてすごく便利だった。家で気軽にできて、よかった。初めて作ったお菓子で楽しかった。

表 4-12 イベントに参加してみた保護者の感想

- 子供が楽しそうに参加してくれて、よかったです。また機会があれば参加してみたいです。
- 先生が可愛くて優しく、娘も大変喜んでいました。完成した物を今2人で食べましたが、とてもとてもおいしかったです！いい機会をくださりありがとうございました！
- 子供とすごく特別な時間を過ごせました。オンライン教室というものが初めてだったので、ドキドキしていましたが、子供が楽しかったと言ってきて参加できてよかったなと思えました。すごく貴重な機会を持たせていただきありがとうございました。
- 子供たちがワイワイしながらお菓子作りをして楽しそうでした。意外と男の子でも楽しくやってたのにビックリしました。
- オンラインでお菓子作り、最初はどんな感じになるかなあと考えていましたが、見本を見ながら作ることができてよかったです。また機会があればぜひやりたいです。
- 当選のメールが届いてから当日が待ち遠しくて、子どもたちもとても楽しみにしていました。いざ始まると、子どもたちは緊張で固まり（笑）…親の私は初めてのzoomの扱いが分からず…あたふたでしたが、お菓子づくりや世界の食べ物の話が楽しくて本当にあっという間の一時間でした。チョコレートサラミ、とても美味しかったです。子どもはさっそくその日の日記にお菓子づくりのことを書いていました。材料まで届けていただきとてもありがたかったです。この度は誠にありがとうございました。次回もぜひ参加したいです。
- 事前にセットが届くのがよかった。その時から意識して親子で楽しみに待てる。ズームだとお互いに他の家族がいる中での参加なので、聞こえない、聞き取りにくいことが多かった。なにをいれたり、どれだけ入れたり、画面の右端や左端くらいにメモがあればよかった。途中遅れてしまったら、わからなくなる。みんなで会話しながらというのではなく講師の先生からの一方的な料理教室なので、お互いの自己紹介はいらないと思う。いきなりの自己紹介は負担になる人も多いと思った。料理教室という、本当は人が集まらないと難しいことをオンラインという形で全国から参加できるのは、キッズ

ドアさんに感謝です。地方田舎でも参加できるのは私たちにはありがたいイベントで、休日の楽しい時間をありがとうございました。また機会があれば参加したいです。

### (3) 委員視察コメント

本イベントを視察した2名の委員からは、イベント全体について「とてもよかった」・「よかった」という肯定的な評価が得られた。食という重要なテーマについて楽しく学べる点、講師の手元が良く見えるような配慮、子どもが集中できる構成や時間設定などが評価されている。一方で、子どものペースを尊重するよう事前に保護者に伝える工夫もできるのではないかとの改善提案もあった。

表 4-13 オンラインお料理教室 委員視察コメント①

全体的な評価	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 評価：とてもよかった</li> <li>■ 理由：</li> <li>✓ 講師・運営が柔和な雰囲気と安心感のある場が作られていた。</li> <li>✓ また、手元カメラと顔が見えるカメラが用意されていることで、受講者側も情報を得やすく、また講師側もカメラの操作などで講座中に手間取ることがなかったため、オンライン講義にありがちなストレスをほとんど感じなかった。</li> <li>✓ 作業時間も適度に短く、小学生が集中を保っていたように思う。途中の作業が必要のない時間の世界のお菓子トークも面白く、子どもたちは惹きつけられているようだった。</li> </ul>
イベントの効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 評価：効果的であった</li> <li>■ 理由：</li> <li>✓ 食は人の生活の豊かさを支える重要な要素であり、それを生活環境によらず小さい頃から楽しく学べることは意義があると思う。</li> <li>✓ 「とても効果的であった」にしなかった理由としては、一部の保護者が子供より手を動かしてしまう場面が見られたからだ。個々の詳しい事情はわからないのでコメントをしづらい部分ではあるが、食品の包装を切る作業を子供から取ってまで保護者がやる場面が見受けられ、それをする必要があったのかは不明である。保護者なりに全体の進行を考えた上での行動だと思うが、是非こどものペースを尊重して欲しいと思った。また、子どものペースを尊重することについては、冒頭のあいさつなどで「運営側からのお願い」として喚起できそうな内容でもある。</li> </ul>
その他コメント	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 全体を通して素晴らしい内容だった。オンラインの活動としてとても勉強になった。</li> <li>✓ 今回の料理教室の内容であれば、10倍以上のキャパでできそうな印象を受けた。オンラインでの活動とは、それほどまでに可能性に溢れているのだと思う。</li> </ul>

表 4-14 オンラインお料理教室 委員視察コメント②

全体的な評価	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 評価：よかった</li> <li>■ 理由：</li> <li>✓ 1時間という短い時間だったが、構成や進行がしっかりしていたと感じた。お菓子作りを中心しつつ、その間に講義という形でバランスがよかった。</li> <li>✓ 講師が参加者とコミュニケーションをとりながら進めている様子が伝わった。</li> </ul>
イベントの効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 評価：効果的であった</li> <li>■ 理由：</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 今回作ったお菓子は内容を変えて楽しむことができるものであり、体験後にまた作ってみたい気持ちになるのではないか。</li> <li>✓ 海外のお菓子の紹介から、他国に興味を持つきっかけにもなるとよいと感じた。</li> </ul>
その他コメント	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 講師は参加者の進捗も確認しつつ進めていたし、手元が見えるように気を配っていた。</li> <li>✓ 複数人で作っている参加者は、過程を共有できて楽しそうだなと思った。一人だと同時進行でやることがあって少し大変かもしれない（作成過程は難しくなかったのが大丈夫だったかもしれない）。短い時間の中で完成まで持っていくことや、集中して参加してもらうことの難しさを感じたが、そのために進行や声かけを工夫していたと思った。</li> <li>✓ オンラインだと質問が出にくい可能性もあるので、そうしたときに参加申し込みの際の質問を取り上げるのはとてもよかった。</li> </ul>

#### 4.3.2 micro:bit でプログラミングに挑戦！

##### (1) 実施概要

- 対象：小中学生
- カテゴリー：体験型
- 内容：マイクロビットを使って簡単なプログラミングを行う。
- 開催時期：12月2日（土）13時～14時、15時～16時
- 12月10日（日）13時～14時、15時～16時
- 参加者数：168名

##### (2) 参加後アンケート

###### 1) 第1回・第2回

アンケートには40名が回答した。イベントの満足度では、「とても満足」が57%、「満足」が28%と8割超が肯定的な回答をしている。また、内容については、「とても分かりやすかった」（47%）が約半数であったが、難しいと感じた回答者も2割程度いた。

参加した子どもからは、プログラミングが好きになった、興味を持てた、楽しかったといった感想が多く寄せられた。一方で、声や顔を出すのが嫌だった、進むのが早くついていけなかったなどのネガティブな声もあった。保護者からも子どもと同様に好意的な感想が多く寄せられたものの、デジタル機器やZoomの操作に手間取ってしまったことを伝える声や、事前の案内及び当日の進行への要望もあった。具体的には、グループに入れなかった、オンライン用語もありあたふたした、イベント内で使用する画面共有のURLを事前に教えてもらえるとよい、全くの初心者向けの簡単な説明があってもよい、事前の案内に当日実施することの概要や流れが記載されているとよいといったことが挙げられた。

- 回答者：小学生・中学生
- 回答数：40件（イベント参加者数：54名）

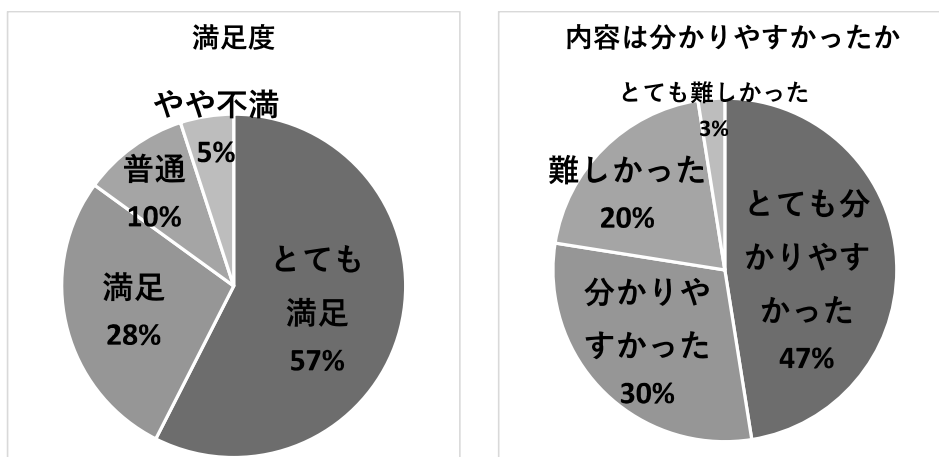


図 4-86 イベントの満足度

表 4-15 参加した子どもの感想

- プログラミングが好きになった。新たなものを作ることは新鮮で楽しかったので、もっとプログラミングがしてみたい。
- プログラミングにもっときょうみをもてたことがうれしかったです。
- 最初は難しいかなと思っていたけど、いざやってみるとやり方はわかりやすかったし、とっても楽しかったです！
- 今日のイベントでマイクロビットで出来ることがいっぱいあるということを初めて知って、とてもビックリしました。またいろんなことができるようにこんなイベントごあったら絶対参加したいです。ありがとうございました。
- スクラッチと違い、マイクロビットという実際に手に触れるものがあることで、プログラミングをやっているという実感があった。
- トラブルがあっちゃんとしてできなかったけれど、面白かった。
- 難しかったけどすごく楽しかったです
- 声や顔を出すのは嫌だった。パソコンとタブレットの 2 画面を見るのが大変でした。けれど、自分だけでスクラッチをやっているより、はるかに楽しかったです。
- 楽しみにしていましたが、ラグがあり音声が飛んでしまい説明を理解できずに終わりました。資料や参考書があれば自分で勉強します。
- 少人数に分かれてからは、参加者のお子さんの不具合の対応で終わってしまい進まなかったのもっとやりたかった。
- 進むのが早くてついていけなかった。

表 4-16 保護者の感想・要望

- パソコン関係が疎い私では教えられない、貴重な体験をさせていただき、ありがとうございました。できた！のよろこびが、本人のやる気にもスイッチがはいる、機嫌もよくなりました！
- 子供が講義終了後もプログラミングしてて音楽を楽しげに追加して明るいと楽しげな音楽、暗いと暗めの音楽、と発表してくれて驚きました、良いきっかけになったのではと思います！ありがとうございます。
- マイクロビットというものを知ることができて、新たなことにチャレンジしていくきっかけを持って大変嬉しく思います。子供もとても楽しんでいました。このような機会を作ってください、参加させて頂いたことに大変感謝しております。
- パソコン操作が苦手なため心配でしたが、私の助けは必要なく驚きました。あまり自分から進んで何

かをするタイプではなかったもので、いい経験になったようです。ありがとうございます！

- 1人で操作とリアクションは難しかったようでサポートは必要でしたが、興味を持てたようで良い機会になりました。ありがとうございました。
- 1時間でこんなにも充実した集中した楽しい学習ができた事に感動しています。プログラミングが好きな気持ちや自信がより豊かになるのを感じて、こうして理解を深めるためにいただいたこのオンライン学習のお時間もご指導も、いただいたマイクロビットセットも、本当にとっても嬉しいです。未来のお仕事に繋がっていく予感に喜びを感じます。
- お子さんが先生で驚きましたが、声をかけてくれたりして嬉しかったです。microbit をいただけて子供が喜んでいました。とてもいい機会になり、誠にありがとうございました。当日は興味を持って取り組んでいました。こんなこともできますというような事例の講座がまたあると嬉しいです。
- 事前の案内では、micobit と zoom は別の端末で、と伺っていたため別の端末で zoom を開いており、また画面共有用の URL も事前に頂いてなかったもので、皆さんのアクセスにも時間がかかり、せっかくのグループワークの時間があまり取れず、残念でした。今回は初回でしたので、次回参加の方には事前にご案内いただけると講師の方もスムーズに進められると思います。とはいえ、貴重な体験をさせていただきまして、ありがとうございました！
- グループに分かれた時に、グループに入れなかった様で何にも教えてもらえなかったです。ZOOM も初めてで操作や設定もわからず残念でした。教科書のような冊子があれば後から自分でも出来るのかな？と思いました。
- 子どもが恥ずかしがってビデオをオフにしてミュートにしたので、先生とコミュニケーションが取りづらくご迷惑をおかけしました。すみませんでした。子どもがいきなりやるには難しいかなと思っていましたが、簡単なものはサクサクできて勉強になりました。他にもいろいろ試してみたいと思います。
- 全く分からない人もいるから、はじまる前に軽く教えていただきたかったです。でも子供はわからないながらも楽しんでいたので、よかったです。ありがとうございました。
- どんどん進んでいくので、ついていくのが難しかったです。オンライン用語もあり、あたふたしてました。
- 何故か音声繋がらなかったもので、映像だけ見ながら進めました。子どもがマイクロビットを少し体験したことがあったのでなんとか出来ましたが、スピードが早くついていくのがやっとなかったです。事前用紙に進め方や、こんなことをやるという流れでも記載があればイメージ出来てついていきやすかったかなと思いました。初体験の子にはむずかしい内容だったかもしれません。貴重な体験をさせていただけました。
- 設定のトラブルなどで手間取って、課題ができないうちに終わり残念でした。繰り返し参加できる機会があるとよいと思いました。

## 2) 第3回・第4回

アンケートには、日本全国の小中学生 54 名が回答した。参加して楽しかったかとの質問に対しては、「とてもそう思う」が 61%、「そう思う」が 28%と、約 9 割が肯定的な回答をしている。また参加したいかとの質問に対しても 85%が「はい」と回答した。内容については、約 8 割が分かりやすかったと回答している（「とてもそう思う」46%と「そう思う」33%の合計）。なお、参加して楽しかったかとの質問では、小学生の方が中学生よりも「とてもそう思う」との回答割合が高かった（小学生 67%・中学生 50%）。

イベントの満足度の理由では、楽しかった、もっと色々挑戦してみたい、ゲーム感覚で学べたといった回答があった。また、イベントに対して、「学校でこのような授業がないためとても勉強になりました」、「オンラインでつながった時に、自分と同じくらいの年齢の全然知らない子達がいる、でも日本の違う所に

住んでいてそれでも知り合えた事に感動した。もっとコンピューターを勉強したいと強く思えた」といったメッセージが寄せられた。

イベントの感想・要望では、色々触ってみたいくて気持ちを抑えるのが大変だった、自分で質問して解決できていて成長を感じた、自分でプログラムを考えて楽しく参加していたといった、子どもたちの生き生きとした姿を伝える声が多く寄せられた。一部、事前の説明や当日の進行について改善を求める意見もあった。

- 回答者：小学生・中学生
- 回答数：54件（イベント参加者数：71名）

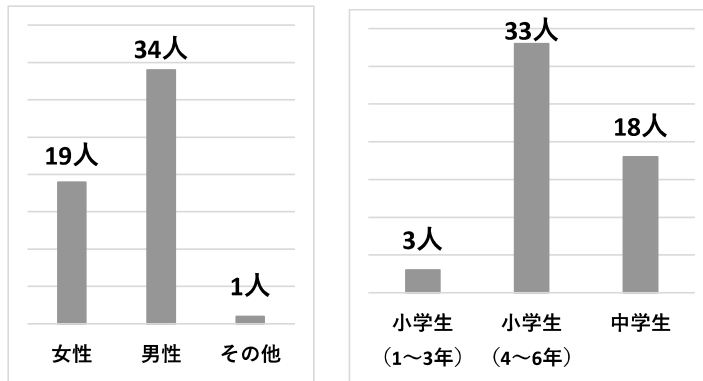


図 4-87 回答者の性別・学年

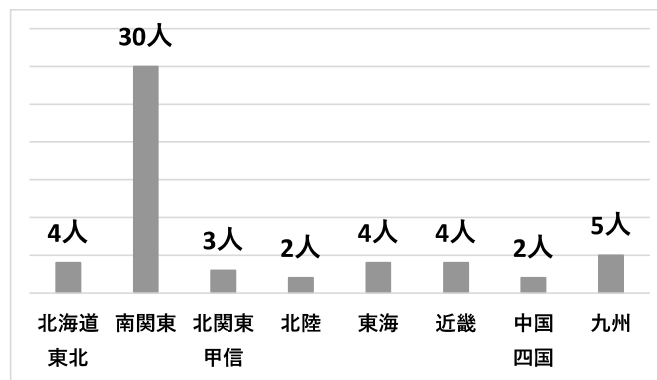


図 4-88 回答者の居住地

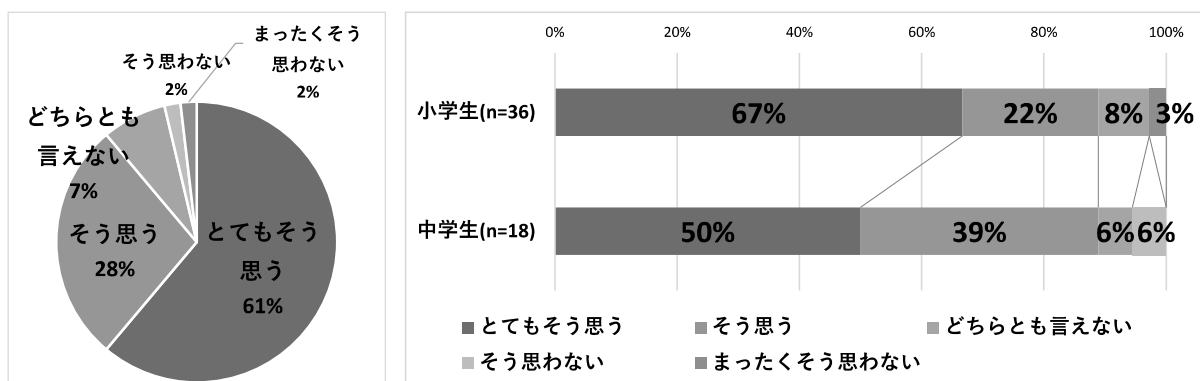


図 4-89 参加して楽しかったか (左：全体、右：学校種別)

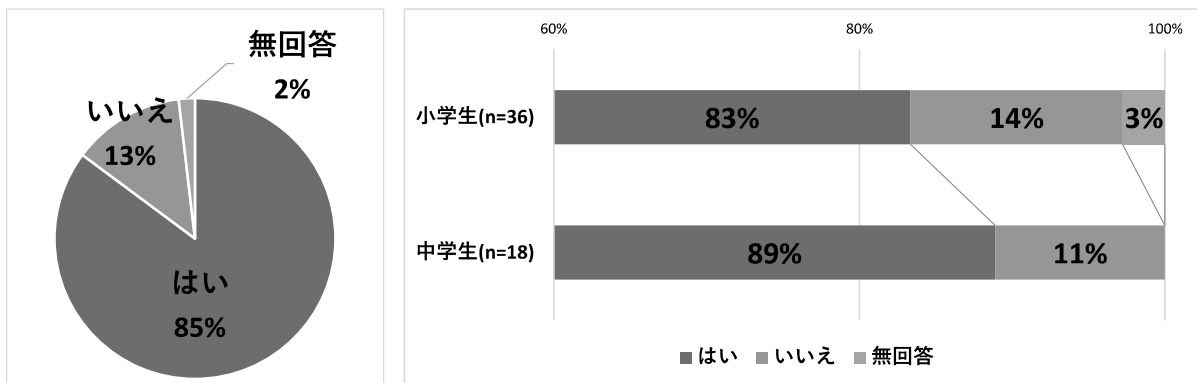


図 4-90 また参加したいと思うか (左：全体、右：学校種別)

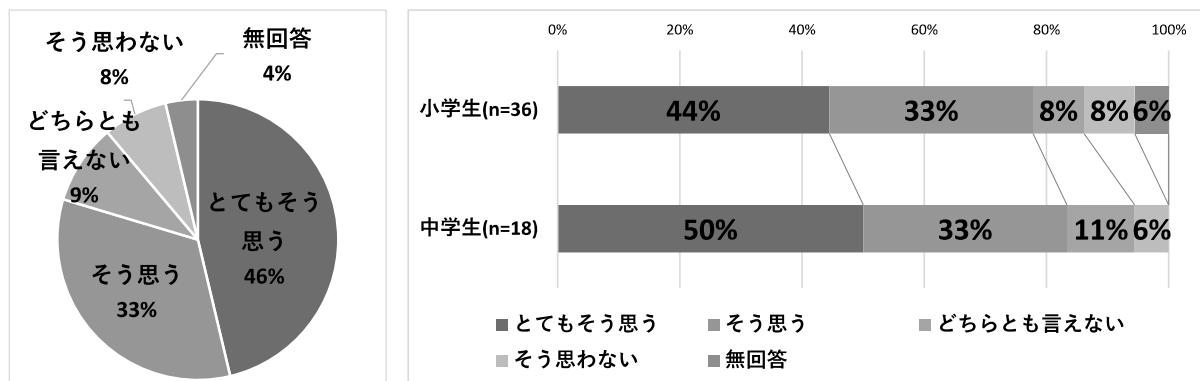


図 4-91 内容は分かりやすかったか (左：全体、右：学校種別)

表 4-17 イベント満足度の理由

- 自分で考えたプログラムをコンピューターに写せることが嬉しかった。
- みんなでプログラミングをして明るさを確認したりするのが楽しかった。
- やり方について教えてもらったりすることができたから。
- 今の時代プログラミングがとっても使われているからです。
- マイクロビットに興味を持って、色々挑戦してみたくなったから。
- ワクワクしたから。
- もっと難しいと思ってたのに、やってみたらで簡単で、色々な事が出来て楽しかった！
- プログラムを組むのが好きで、説明も丁寧だった。
- マイクロビットには、明るさや温度などのセンサーがたくさんあり、それを使うといろんなことができると思い、すごいなと思ったから。
- ゲーム感覚で学べて、分かりやすく指導していただいたから。
- すごいことが出来たと思った。
- 少しわかりづらかった。人数もおおくて聞きたいことがきけなかった。でも楽しかった。
- あまり時間が無かったから。
- 全くついていけず、フォローもなかったため。

表 4-18 イベントへのメッセージ

- ありがとうございました！！学校でこの様な授業がないためとても勉強になりました。
- 楽しかったので、また参加してみたいです。初めてマイクロビットに挑戦したけど、できたので良かったです。

- 面白かったです。次はプログラミング言語での命令の出し方も知りたいです！
- Zoom なので、使い方も慣れていたので聞きやすかったです。やさしく教えてくれてありがとうございました。参加できて嬉しかったです。また、このようなキットが送られてくるイベントをぜひまた開催して欲しいです！
- グループに分かれてオンラインでつながった時に、自分と同じくらいの年齢の全然知らない子達がいる、でも日本の違う所に住んでいてそれでも知り合えた事に感動した。もっとコンピューターを勉強したいと強く思えた。
- 個別にも丁寧に教えてもらい理解しやすかったです。
- これから必要なスキルだと思います。特に女子は苦手意識も強いので、今度はスムーズにできるよう工夫してもらえたらうれしいです。
- プログラミングをもっと勉強したいです。
- 少し難しかったし、楽しかったので、もっと長い時間挑戦したいです！

表 4-19 イベントの感想・要望

- はじめて触れたプログラミングでしたので、とても楽しそうでした。色々触ってみたくて、気持ちを抑えるのが大変でした。セミナー後、音や文字をプログラミングして、試していました。貴重な機会をありがとうございました。
- 簡単な操作で沢山の応用が出来るようなマイクロビット！親の方が夢中になってしまいそうです！どんなことが出来るのか、息子と探してみたいと思います！ありがとうございました！！
- プログラミングのきっかけとなったとても良い取り組みだと思います。一人ひとりにマイクロビットが配布されたのもとても嬉しかったです。また、このような取り組みをしてほしいです。
- ブレイクアウトルームで少人数で教えてもらったのが良かったです。マイクロビットもいただけたので、引き続き作業できる機会がまたあればいいなと思いました。本日はありがとうございました。
- 分からないことや質問があったときに息子が積極的に聞ける雰囲気作りをしていただき、ありがたかったです。来年から学校でもプログラミング授業があるので前もって触ることができてよかったのと、マイクロビットをいただいたので、家でも触ることができ、とても喜んでいました。
- 思うように動かないとき、痙攣起こすかな？と見ていたけど、自分で質問して解決できていたので、成長を感じました。
- 古いPCしか持っていないので当日は無事に行えるか不安がありましたが、講座中はわくわくしっぱなしで子供よりも私の方が楽しめたかもしれません。子供の学びを通して親も成長出来たことを実感し、とても有意義な時間になりました。本当にありがとうございました。
- 時間を間違えて最後の方しか参加できませんでしたが、実際に自分で作ったプログラミングを見せて、感動してもらえたことで、自信がついたようでした。色々体験する機会の少ない子達ですが、このような機会を与えてくださり、ありがとうございました。
- リモートでしたがスムーズに参加できました。時間が短いくらいでした。個別対応が良かったと思います。もっと発展的なことにも挑戦させたいです
- 自分でプログラムを考えて楽しく参加していました。貴重な体験ありがとうございました。
- 私は仕事でやっているところは見えていないのですが、事前にやり方の説明も送っていただいていたので、それを見せたら子どもが自分で出来たので、良かったです。楽しかったと言っていて体験させてあげられて良かったです。
- 親子共に初めての事で、最初は戸惑いもありましたが、気付くと子どもが夢中になっていました。終わってからまだやりたいと言っておりましたので参加させて頂き本当に良かったと思っております。
- 簡単な操作なのですが、クリックするボタンの位置の説明がもう少し詳しいと時間短縮になると思ひ

まず、事前の説明書に本日の内容の基本のステップがあると分かりやすかったかもです。PC 操作で初めての操作はボタンの位置を探すだけに時間を取られがちですので。

- グループの方で、今からどんなことをするかをまず説明が欲しかったです。結果、何が正解かわからなかったです。グループの方の音声が届こえづらかったです。でも、入門としては楽しくできました。これからは繋げて欲しいです。
- 大勢いて、進行がどうなっているのか分かりにくかったし、時間が足りなかった。

### (3) 委員視察コメント

本イベントを視察した2名の委員からは、イベント全体について「とてもよかった」、「改善すべき点が目立った」との評価が得られた。「とてもよかった」の理由としては、プログラミング教室とオンラインとの相性の良さ、少人数グループに分けた説明・進行を取り入れていた点が挙げられた。「改善すべき点が目立った」では、時間的余裕の不足、個々のトラブルに対する即時のサポートの難しさが指摘された。イベントの効果については、「とても効果的であった」・「効果的であった」との肯定的な評価が得られた。プログラミング教育の重要性が高まる中で困窮家庭の子どもたちに体験機会を提供できた点などが評価された。

表 4-20 micro:bit でプログラミングに挑戦！ 委員視察コメント①

全体的な評価	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 評価：とてもよかった</li> <li>■ 理由：               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ マイクロビットを使用したプログラミング教室はオンラインと相性が良い。</li> <li>✓ 今回は参加人数が多かったが、少人数のブレイクアウトルームに分けて、それぞれのレベルに合った説明や進行ができていた点が良かった。</li> </ul> </li> </ul>
イベントの効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 評価：とても効果的であった</li> <li>■ 理由：               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ プログラミングを題材に選んだ点が素晴らしい。今回の試行の対象者である小・中学生は学校でプログラミング教育が必修化されていて、習い事でも人気がある分野だと思う。十分な教育機会が提供されない子どもたちに機会を提供するという点で、とても効果的であった。</li> </ul> </li> </ul>
その他コメント	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 参加した子どもたちが元気よく、真剣にプログラミングに取り組んでいた姿が印象的であった。</li> <li>✓ 教室終了後に講師やスタッフがオンライン上で次回に向けての改善点を話し合っていて、居場所を提供する側の本気度を感じた。</li> <li>✓ アンケートに協力した人には参考書を送付する取組もすばらしい。</li> </ul>

表 4-21 micro:bit でプログラミングに挑戦！ 委員視察コメント②

全体的な評価	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 評価：改善すべき点が目立った</li> <li>■ 理由：               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 全体的な感想として、よかった面も多くあったが、時間に余裕がないと感じた人もいるかもしれない。前半のグループへの参加がもう少しスムーズだとよかった。</li> <li>✓ 内容面では、ブロックを使ってプログラミングができるというのは興味深く、わかりやすかった。背後にあるコードを見せてくれたのもよかった。</li> <li>✓ 人数が多いので、個々のトラブルを即時にサポートすることには難しさを感じた。</li> </ul> </li> </ul>
イベントの効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 評価：効果的であった</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 理由：</li> <li>✓ 講師が身近な例を挙げてくれ、日常生活とプログラミングの技術を関連付けることができたように思う。教室が終わった後に、自分で応用してみようという意欲につながったのではない。</li> </ul>
その他コメント	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ トラブルがあり作業が遅れる人がいる一方で、一人で自由に進めてしまう人もいてバランスが難しいと感じた。</li> <li>✓ 全員の様子はわからなかったが、ブレイクアウトルームでは、少人数で参加者の画面を共有してサポートしており、他の人の進捗もわかるのでよかった。</li> </ul>

#### 4.3.3 ぷちキャリア座談会

##### (1) 実施概要

- 対象：高校生
- カテゴリー：キャリア・コミュニケーション型
- 内容：高校生に、大人や先輩大学生が進学等の相談に乗る。
- 開催時期：12月21日（木）19時～20時
- 参加者数：1名

##### (2) 参加後アンケート

アンケートには、神奈川県の高中生1名（女性）が回答した。イベントについては「大変満足」、「また参加したい」と回答している。詳細は以下のとおり。

- 回答者：高校生
- 回答数：1件（イベント参加者数：1名）

表 4-22 アンケート結果

性別	女性
学年	高校2年生
居住地	神奈川県
イベントの満足度	大変満足 また参加したい
満足度の回答理由	高校生は私だけだったにもかかわらず、丁寧に質問に答えてくださったり、応援して下さったのがすごく嬉しかったですし、自信につながりました！これからも自分の夢を叶えるために、勉強などより頑張っていこうと改めて思い直すきっかけになりました。このような貴重な機会を作ってください本当にありがとうございました！

##### (3) 委員視察コメント

本イベントは委員による視察なし。



#### 4.3.4 ダウトは誰だ！？みんなで推しを語ろう！

##### (1) 実施概要

- 対象：高校生
- カテゴリー：コミュニケーション型
- 内容：カードゲーム「推しの尊さを語る君と知ったかぶりの私へ」を使い、オンライン上で「自分の好きなもの」を語るとともに、他人の「好きなもの」を傾聴する。
- 開催時期：1月16日（火）19時～20時
- 参加者数：3名

##### (2) 参加後アンケート

アンケートには、東京都と福岡県から高校生3名（女性2名・男性1名）が回答した。イベントの満足度は「大変満足」が2名、「満足」が1名であり、全員がまた参加したいと回答している。

満足度の回答理由では、人数が少なく残念との声もあったものの、「今日集まった人たちと波長が合い、楽しく語り合いをすることができた」、「初対面の方と語り合うって難しいんじゃないかなあって思っていたけど、皆さん、好きなものとなるとたくさん話したくなるし、同じ推しの方を見つけるととてもうれしいので、簡単に仲良くなれた気がしてとても楽しかった」との好意的なコメントが寄せられた。

本イベントでは、参加者にイベント中に使用したカードゲームをプレゼントすることになっている。参加者からは、家族や友人と遊ぶ、近所の小中学生と集まった時に使うといった回答があった。

- 回答者：高校生
- 回答数：3件（イベント参加者数：3名）

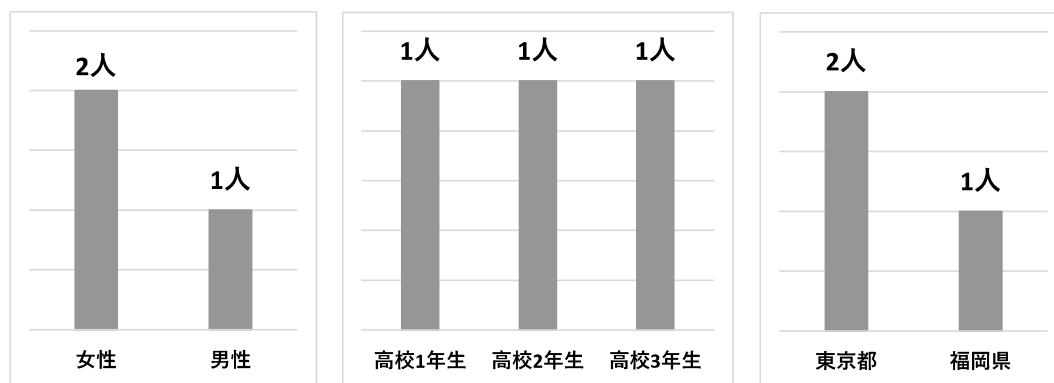


図 4-92 回答者の性別・学年・居住地

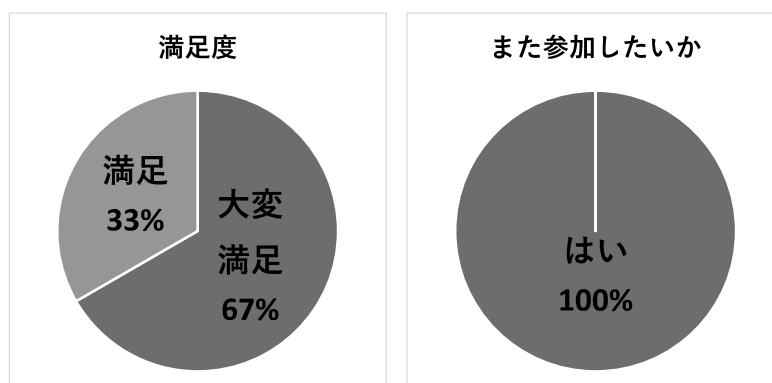


図 4-93 イベントの満足度

表 4-23 満足度の回答理由

- 全体的にとっても楽しかったが、人数が3人とあまり多くなかったのが少し残念だったため。
- スタッフの方も含め、今日集まった人たちと波長が合い、楽しく語り合いをすることができたから。
- 初対面の方と語り合うって難しいんじゃないかなあって思っていたけど、皆さん、好きなものとなるべくたくさん話したくなるし、同じ推しの方を見つけるととてもうれしいので、簡単に仲良くなれた気がしてとても楽しかったです。もっと相手のことを知りたいと思えるいいゲームだなと思いました！意外と初対面だからこそ面白さのあるゲームかもしれません。

表 4-24 イベントへのメッセージ

- 推しを語れて、とても楽しかったです！！皆さんの推しを聞くうちに、気になったものもいくつかあって、自分の興味の幅が広がりました。元からボードゲームが好きだったので、今回の機会は私のためにあるのかと思うくらいでした（笑）ありがとうございます。このゲームをいただいたら、家族や友人で沢山遊びます！！
- 近所の小中学生と集まった時、遊ぶものがなくてスマホみただけとかになったりすることがあります。それでもいいけれど、ボードゲームとかできたらもっと仲良くやれそうだなと思っていたところにこの企画を目にしたので応募してみました。ボードゲームは意外と2000円とかお値段がして手が出せずにいたので、とてもありがたいです。企画していただいてありがとうございました。

### (3) 委員視察コメント

本イベントを視察した2名の委員からは、イベント全体について「よかった」との評価が得られた。評価の理由としては、子どもたちが推しというテーマで徐々にうちとけ、盛り上がっていったことが挙げられた。また、見知らぬ高校生同士が安心して語り合える場ができていたことなども評価されている。その他に、委員からは、背景画像やBGM等Zoomの使い方を工夫することで、より楽しいイベントとできるのではないかとといったコメントも寄せられた。

表 4-25 ダウトは誰だ！？みんなで推しを語ろう！ 委員視察コメント①

全体的な評価	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 評価：よかった</li> <li>■ 理由： <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 最初は緊張気味だった参加者が、推しを語り合いながら打ちとけていく姿が印象的であった。</li> <li>✓ 事前や当日のキャンセルにより参加人数が少なかった点が残念であった。</li> </ul> </li> </ul>
--------	---

イベントの効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 評価：効果的であった</li> <li>■ 理由：</li> <li>✓ 運営側が進行をきちんと管理しており、見知らぬ高校生同士が安心して語り合える場をオンラインで提供した点に意味がある。</li> </ul>
その他コメント	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 参加者もスタッフも楽しそうに語り合っていた。語り合うテーマの選択も良かった。</li> </ul>

表 4-26 ダウトは誰だ！？みんなで推しを語ろう！ 委員視察コメント②

全体的な評価	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 評価：よかった</li> <li>■ 理由：</li> <li>✓ 子供達が後半に向けて盛り上がり行っただけでよかった。最初は子供達と同様に職員も緊張していた様子だった。しかし、進むにつれて子供達の表情がだんだんと明るくなっていった。今回の活動内容が子供達の興味や関心に合っていたことが大きな要因ではないかと思う。特に喋りたいことがある子供たちが多かった印象。</li> <li>✓ 運営において zoom の使い方（BGM など）を工夫することで、子供達の居心地の良さや活動への参加意欲をもっと高めることができるのではないか。</li> </ul>
イベントの効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 評価：効果的であった</li> <li>■ 理由：</li> <li>✓ 継続していくことで子供たち自らがこの教室を運営できるようになると、また新しい展開があるのかなと感じた。</li> </ul>
その他コメント	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ スタッフは子供達一人ひとりに丁寧に声をかけ、温かく見守っていた。また、子供達の発言に耳を傾け、積極的に応答していた。このようなスタッフの温かい関わりが子供達の安心感や信頼感を醸成し、子供達が活発に発言できたのではないかと感じた。</li> <li>✓ 背景画像やフィルターの活用など、子供達の興味や関心を刺激したり、活動をより楽しくしたりすることができると思うので、zoom の活用方法などディスカッションしてもいいかなと思った。</li> </ul>

#### 4.3.5 子どもヒヤリング～きみが感じる嫌なこと、困ったこと、また、初めて知ったこと、好きになったことなど聞かせて～

##### (1) 実施概要

- 対象：中学生
- カテゴリー：コミュニケーション型
- 内容：当団体の臨床心理士・居場所スタッフが参加者の悩みを傾聴する。
- 開催時期：1月20日（火）19時～20時
- 参加者数：5名

##### (2) 参加後アンケート

アンケートには東京都の中学生5名（女性2名・男性3名）が回答した。イベントの満足度は「大変満足」が3名、「満足」が1名、「とても不満」が1名であり、全員がまた参加したいと回答した。

満足度の回答理由としては、スタッフが話しやすい、楽しい会話ができたといったことが挙げられている。満足度で「とても不満」を選択した回答者も「最初は緊張してたけど楽しかった！」と回答しており、回答者全員がイベントを概ね楽しむことができたと推察される。

- 回答者：中学生
- 回答数：5件（イベント参加者数：7名）

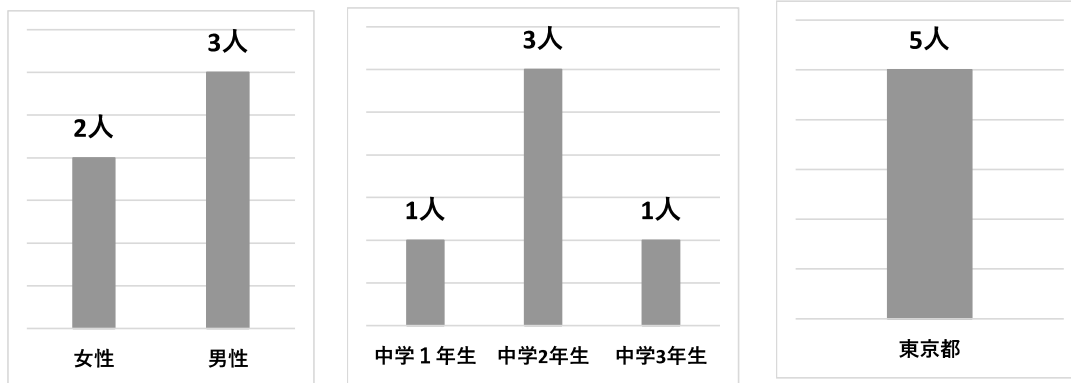


図 4-94 回答者の性別・学年・居住地

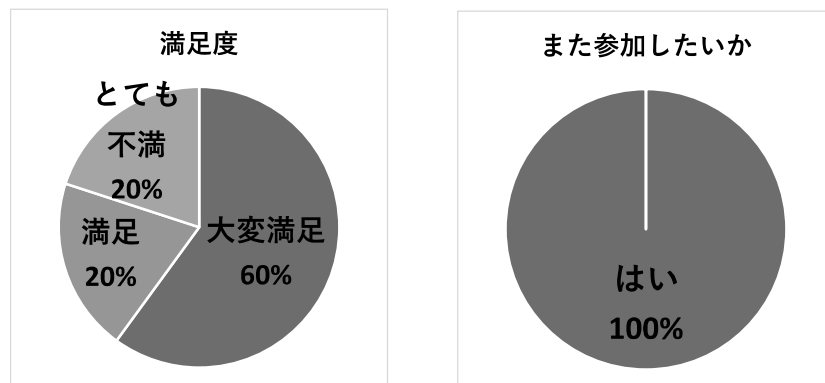


図 4-95 イベントの満足度

表 4-27 満足度の回答理由

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● スタッフの方がとても話しやすかった。</li> <li>● 最初は緊張してたけど楽しかった！</li> <li>● とても楽しい会話ができただから。</li> <li>● 楽しかったからです。</li> <li>● たのしかったから。</li> </ul> |
|---|

表 4-28 イベントへのメッセージ

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● 楽しかったです！</li> <li>● 参加させてくれてありがとうございます！楽しかったです！</li> </ul> |
|---|

### (3) 委員視察コメント

本イベントを視察した1名の委員からは、イベント全体について「よかった」との評価が得られた。全

体の雰囲気や盛り上がりなど居心地の良い空間ができていたことを評価しつつ、より深い交流のために運営の工夫が有効との指摘もあった。また、第 3 の居場所としてはとても効果のある取組みとのコメントもあった。

表 4-29 子どもヒヤリング 委員視察コメント

<p>全体的な評価</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 評価：よかった</li> <li>■ 理由： <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 学生とスタッフが笑顔で談笑する様子が見られ、全体的に和やかな雰囲気だった。雑談から共通の話題を見つけ、盛り上がっているグループが多かった。居心地の良さを感じられる空間作りが成功していた。</li> <li>✓ 一方で、個人の悩みを深く掘り下げのような場面は少なかった。より深い交流を促進するためには、テーマを設定したグループワークや、悩み相談しやすい環境作りが有効と考えられる。</li> </ul> </li> </ul>
<p>イベントの効果</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 評価：効果的であった</li> <li>■ 理由： <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 第 3 の居場所としてはとても効果がある取組みだと感じた。</li> </ul> </li> </ul>
<p>その他コメント</p>	<p>—</p>

## 5. 分析・考察

### 5.1 オンライン居場所の運営にあたっての示唆

オンライン居場所の試行的運営を通して得られた、子どもを対象としたオンライン居場所の運営における気づきや注意点は以下のとおりである。

- ✓ 事前準備
  - 居場所の円滑かつ効果的な運営のため、運営スタッフ間での事前の情報共有と準備が重要。イベントの目的や全体の進行、子どものプライバシー等を守るために注意すべき点等について、スタッフ全員が共通認識を持つ必要がある。
  - 事前準備について、運営側での準備が不足した回があった。特に関係者が多くなったイベント（キッズドアの学習会スタッフが参加）では、より時間をかけた準備が必要であった。
- ✓ 技術的な準備
  - 技術的な専門家スタッフに参加いただいたイベント（マイクロビット）では、そのことが効果的であった。また、講師がオンライン配信の環境で工夫を行ったイベント（料理教室）では、その工夫が効果的との評価を得た。一方、運営側の技術的準備が不足したイベントが一部あり、進行が遅れた場面があった。運営側の技術的な習熟が必要。
- ✓ 参加者への配慮
  - 参加中に自分や家の様子等が映ることをストレスに感じる場合もあるため、カメラオフの選択肢を可能な限り用意し、参加者にも事前に伝えることが必要。
  - 無理に発言しなくてもよいなど、子どもが安心して参加できるような配慮や周知も重要である。
- ✓ 事前の人間関係の有無
  - 事前の人間関係があって成立したイベント（キャリアトーク、お悩み相談）と事前の人間関係なく成立したイベント（その他）に分かれた。イベント内容によって、事前の人間関係があることで円滑な進行が可能となるイベントがある（複数回実施によって人間関係が構築されていくケース含む）。
  - ただし、事前のリアルな人間関係（当団体の居場所事業参加者）がある場合には、「なぜオンライン居場所なのか」という位置づけや理由が強く求められる。
- ✓ 参加者の選定
  - 推し語りイベントでは、事前アンケートを行い、参加者選定を行ったことが効果的であった。イベントによっては事前の情報収集を行うことも必要。
- ✓ 参加への動機づけ（プレゼント）
  - 料理教室、micro:bit、推し語りでは参加者にプレゼントを配布した。これらのイベントでは参加応募数がかなり多かったことから、イベントによっては参加への動機づけも検討すべき。
- ✓ 参加への動機づけ（参加者に「刺さる」呼びかけ）
  - 「AO 入試に 2 週間で合格」というフレーズで参加を呼び掛けたところ、参加者はそれに引き付けられて参加したとの意見があった。

### 5.2 困窮家庭の子どもに特化した支援の必要性

GIGA スクール構想によって、学校教育の中でデジタル端末やインターネットが頻繁に活用されている

ことによって、家庭においてもデジタル端末やインターネットを使用しないと宿題や学習に取り組むことが難しいケースが出てきた。ところが、一部の学校を除き、学校で提供されているデジタル端末は家庭での利用が全面的に解禁されていないため、家庭のデジタル環境が子どもの学習格差に直結してしまっているのが現状である。また、困窮子育て家庭は、経済的な理由等から、子どもに体験活動をさせることが難しいケースが多い。これはオンラインやデジタルにおける体験でも同様である。したがって、家庭のデジタル環境の格差は、子どもの体験格差にもつながってしまっている。

今回のアンケート調査からもわかるとおり、経済的に困窮している家庭は子どもが自由に使える PC 等や利用制限のないインターネット環境が十分ではない。したがって、デジタル格差が新たな子どもの教育や体験格差につながらないように、困窮子育て家庭のデジタル環境を整えるところからの支援が不可欠であることがわかる。特に、家庭のインターネット環境への支援としては使い放題の Wi-Fi、家庭のデジタル端末への支援としては子どもが自由に使える PC の支援が必須である。

### 5.3 不登校支援以外の、体験の格差を補うようなオンライン居場所も効果的

本事業では、不登校支援以外のオンライン居場所の可能性を探索した。アンケート調査では、学習支援目的のオンライン居場所以外に（本事業では学習支援のみのオンライン居場所は支援対象外であるため考察対象外）、多様な体験を求める声が上がった。また、学校種に応じて保護者のニーズが異なること、また、高校生段階では保護者と子どものニーズに違いがあることなどが明らかとなった。

オンライン居場所の試行を通じて、学校種に応じてオンライン居場所の内容だけでなく、参加方法についても違いを設けることが適切である可能性が示唆された。例えば、小学生以下には親子参加のオンライン体験が有効であり、中高年生以上には子どもだけの参加で自主性を育むオンライン体験が有効であるなどの可能性が示された。

また、今回は体験や学び要素とコミュニケーション要素の複合的な体験を提供したが、参加者の事後アンケートからは、高い満足度が示されるとともに、自由記述でも多数の感想が寄せられた。このことから、子どもの体験格差はオンライン上の居場所提供を通じて補うことができる可能性が示唆されたといえる。

このことから、経済格差を、オンライン上の学びや体験の格差につなげないようにするための支援が今、まさに求められているとともに、実際にオンライン上で体験の格差を補うような支援が極めて有効である可能性が示唆された。本事業の成果を活かし、不登校支援以外の、体験格差を補うようなオンライン居場所の取組を国や自治体が支援することで、困窮子育て家庭の体験格差を埋めることができる可能性がある。リアルの体験と比べて、施設や設備の初期投資さえ行えば、オンライン上の体験活動の提供は比較的費用対効果に優れているといえる。すみやかな施策検討が求められる。

### 5.4 今後の検討課題

一連の調査からオンライン居場所の試行までを有識者とともに分析したところ、有識者より以下の指摘があった。

- オンラインやデジタルを体験していないと、自分のデジタルスキルを適切に把握できない。早期からオンラインやデジタルの体験をさせることが重要。
- 身近なテーマ（例：食）から、多様な体験につなげるオンライン居場所の設計が重要。
- オンライン居場所で、親や学校の先生ではない「大人」（例：子ども支援の専門家や子ども支援に従事するスタッフ）が子どもを支援することの有効性がある。
- 初対面の参加者同士の心理的安全性の確保が重要（カメラオフへの配慮など）

- 遠くの人とつながることができるというオンラインの強みを活かすべき。地方在住の子どもと都市部在住の子どもをつなぐオンライン居場所の有効性。
- オンラインを知らない親が子どものオンライン利用を妨げている可能性あり。保護者向けのオンライン・リテラシー向上支援が重要。
- アンケート調査では、子どもの現在の体調別にクロス集計をしたところ、「学校に行くことができていない」と回答したグループで、「不登校の子ども向けの支援教室」を希望する割合が高くなっている（それ以外の体調別には違いはそれほどなかった）。不登校の子どもについては独特のニーズがある可能性がある。

これらについては、今後オンライン居場所を支援する施策の中で継続的に検討されるべき課題といえる。

## 6. 成果の公表方法

### 6.1 オンライン事業成果報告会

本事業については、広く社会に発信するため、オンライン上で事業成果報告会を実施した。実施概要は以下のとおりである。

- 報告会件名：「オンライン居場所」事業報告会
- 日時：2024年3月19日（火）12:00～13:00
- 形態：Zoom
- 参加者数：47名（実際の参加者数）

こども家庭庁 「NPO 等と連携したこどもの居場所づくり支援モデル事業」

### 困窮家庭の子どもへの有効な活用を考える

- オンライン居場所 事業報告会 -

困窮世帯の保護者とお子様に対し実施したアンケート結果\*をご紹介します。参加いただいた方に、調査レポートを配布いたします。  
\*困窮家庭を対象に実施。回答数 保護者 916、お子様 140

Q. あなたのご家庭にはインターネット回線はありますか。  
→困窮子育て家庭の1割弱が「ない」と回答

ない 9%  
ある (容量制限あり) 15%  
ある (使い放題) 75%  
(n=916)

開催概要

日時：2024 **3/19** (火) 12:00～13:00

形態：オンライン (Zoom) 参加 URL は申込者にお送りいたします。

申込：以下 URL または二次元バーコードよりお申込みください。  
<https://forms.office.com/r/z4ETdcrArp>  
申込締め切り...3/18(月)12:00

お問い合わせ rad@kidsdoor.net KIDS DOOR 認定 NPO 法人キッズドア

図 6-1 事業成果報告会の集客用チラシ

本報告書の内容に沿って、事業成果を報告したのち、参加者からの質疑応答を受け付けた。質疑応答は以下のとおりである。



- 【質問】塾に行けない子どもについては、大学生と子どもつなぐようなオンライン居場所も重要ではないか。
- 【回答】本事業は、学習支援のみのオンライン居場所は対象外であったため、本事業の中では実施しなかった。しかしながら、当団体では別の事業でオンラインの学習支援を提供している。大学受験支援や英語学習支援を行っており、有効性を確認している。

- 【質問】オンライン居場所の実施はどの程度の人員体制で運営されていたのか。
- 【回答】居場所によって異なっている。外部の技術スタッフや専門家を講師として招聘したケースもあった。最大 20 名から最小では 3 名である。

- 【質問】子どもたちには、学校で 1 人 1 台 PC が与えられているが、それらをオンライン居場所でも活用することは難しいのか。せっかく与えられているのだから、使えたら良いのではないかと思うが。また、コロナ禍には、各家庭に Wi-Fi を貸す取組をしている自治体もあったと記憶している。そうした取組は今も行われていないのか。
- 【回答】学校で配布された端末の利活用については、そのとおりと思う。自治体によって家庭での活用方針に違いがあると聞いている。学校内の利用に限定されているケースなどがあると聞いている。Wi-Fi の配布についても、自治体により差があると聞いている。また、中学生までは利用できても、高校生以上になると使えなくなるというケースもあると聞いたことがある。

- 【質問】コミュニケーション要素が大きなオンライン居場所を開催する場合、人間関係等の大きなトラブルを防止する策としてどのようなものが考えられるか。
- 【回答】今回はトラブルは発生しなかったが、事前の想定としては、ブレイクアウトルームの活用を考えていた。また、参加申込時に事前に参加者情報を把握しておくことも重要だろう。例えば、カメラをオンにすることに抵抗がある参加者がいることを把握できた場合には、あらかじめ事務局から積極的にカメラオフでも参加できる旨を周知するなどの対策が有効と考えられる。
- 【回答】さらに、困窮家庭の子どもについての専門的な知見を有し、トレーニングを受けた大人が運営スタッフとして参加することが極めて重要である。

- 【質問】参加者同士の個人情報保護やトラブルのことに思いがいたっておらず、今回の報告会で気づくことができた。参加者同士は匿名（ハンドルネーム）参加ができたのか。
- 【回答】初対面の参加者が参加する居場所が 4 つ実施された。そこではハンドルネーム参加も可能とし、個人の裁量に任せた。
- 【回答】今回のオンライン居場所の運営にあたっては、参加者同士が初対面であっても、事前に何らかの形で当団体とつながった経験がある家庭が多かった。したがって、完全な一般参加者ではなかった点が重要ではないかと考えている。参加者同士は初対面でも、弊団体への信頼感があることが前提だった。「キッズドアがやるオンライン居場所ならば、個人情報やトラブルの点で心配がないだろう」という気持ちが参加者側や参加者の保護者にはあったのではないかと考えている。通常の活動の中での信頼感が、今回のオンライン居場所事業には効果的に働いたと考えている。

- 【質問】オンラインとリアルとの相乗効果としてはどのようなものが想定されるか。
- 【回答】当団体の実際の例では、対面で実施している学習会の際、台風等が来ると休会としなければならなかったところ、オンライン導入以降はオンライン学習会に切り替えることができている。オンライン居場所を提供することで、子どもや家庭の IT リテラシーが向上されていくことが期待できる。そうした相乗効果は今後さらに増えていくと考えている。

## 6.2 事業成果のホームページでの発信

本事業成果報告書を当団体ホームページへ掲載し、広く一般に情報把握する。



こども家庭庁 令和5年度 NPO 等と連携したこどもの居場所づくり支援モデル事業  
子どものオンライン居場所事業報告書

2024年3月  
認定 NPO 法人キッズドア

※本報告書のデータや資料、文章等を引用いただく際は、以下のような形で本報告書からの引用であることを明記してください。

例) 出典：認定 NPO 法人キッズドア「子どものオンライン居場所事業報告書」（こども家庭庁 令和5年度 NPO 等と連携したこどもの居場所づくり支援モデル事業）





KIDSDOOR

認定NPO キッズドア