

幼児教育における ICTの活用の在り方について

○ 社会において年々情報化が進展する中、個別最適な学びと協働的な学びを実現する学校教育の基盤的なツールとして、小学校では1年生から1人1台端末等の整備が行われており、幼児教育施設においてもICTを活用した取組 **補足イメージ①** が行われてきたところ。

一方、幼少期からの長時間使用による心身への影響等への懸念も指摘されている。 **補足イメージ②**

○ 幼児教育施設における乳幼児の活動におけるICTの活用については、乳幼児期は直接的・具体的な体験が重要であることを踏まえ、主に以下の目的・用途で行われている。

<記録する>

- ・記録（写真、音声、動画等）をして友達や先生と共有する
- ・記録をして繰り返し見る

<詳しく知る>

- ・拡大したり裏側・内側などを見たり、音や声を聞いたりする
- ・情報を探したり、より詳しく調べたりする

<表現する>

- ・表現活動を行う、表現の幅を広げる（製作物をコマ撮りしてアニメーションにする等）

<やり取りする>

- ・その場にはいない人とコミュニケーションをとったり、場を共有したりする

○ 一方で、ICTを活用した活動の実施に当たっては、以下のような課題も生じているところ。

- ・乳幼児の発達や活動のねらいに応じた活用となっていない
- ・物理的環境（機器のスペックやWi-Fi環境等）の整備が不十分
- ・不適切なコンテンツ（動画広告や不適切な情報等）の表示
- ・ICTの専門的知見の不足によるトラブル、操作上の問題

ICTの活用の際に感じた課題（例）

- ・簡単にいろいろなことが調べられるので図鑑や絵本を見る機会が以前より減っている。実際に見ることができたり、図鑑などを活用して調べることができたりするものに対しても安易に使っている。
- ・生き物の生態や種類、名前について、分からないときにパソコンなどで調べると、すぐに答えが分かる。しかし、安易にパソコンなどばかりを頼ってしまう傾向に陥ると、答えを知って満足という結果に終わってしまう。



・小学生から動画で折り紙の制作の仕方を教えてもらう取組を行ったが、画面を止めたり再生したりを繰り返さないとなかなか折り方がわからず、画面から読み取ることも難しくそうであった。

・音楽に合わせて体を動かす見本を、保育教諭から動画に変更したところ、保育教諭が見本の場合は子どもは皆が模倣できるが、動画を見本とすると一部の子どもは模倣という行動から、動画を見るという行動に変わってしまうことがある。

・幼稚園同士で5歳児がオンライン交流を行った。離れていることや地域が違うことは分かっているが、その距離感やオンラインで交流している意味の理解となると幼児には難しいと感じる場面があった。また、他者意識が未熟な幼児にとって自分中心で進めるため画面越しの相手のことを考えて表現するのは難しいことなのだと感じた。



・園児用タブレットがあるが、目的があって利用するのではなく、タブレットそのものを触ることが目的になり続けることがある。

園児によってはそこから離れられなくなる場合がある。

- ・動画の視聴などでは、幼児にとって魅力すぎたり、刺激が強すぎたりするためか、視聴を止められなくなることがあった。





幼児教育におけるICTの活用の方向性と懸念・留意点の検討に向けた論点（案）

◆ 小学校以上においては、児童生徒の端末や通信ネットワーク、周辺機器、デジタル教科書・教材・学習支援ソフトウェア等の要素で構成されるデジタル学習基盤を前提に、各教科等の授業改善のための効果的活用や情報活用能力の抜本的向上に向けて検討が進められている。また、家庭や社会においても、パソコンやタブレット等は日常的に使用されているとともに、幼少期からの長時間使用による心身への影響等への懸念も指摘されている。こうしたICT活用の懸念も踏まえ、要領・指針での示し方について、どのように考えるか。

◆ ICTの活用に当たっては、乳幼児期は直接的・具体的な体験が重要であることを踏まえ、乳幼児の直接的・具体的な体験の充実を図る道具として活用することとしてはどうか。

その際、乳幼児の直接的・具体的な体験を阻害する活用とにならないよう、どのような点に留意する必要があるか。

（主な留意点の例）

- ・乳幼児の発達や活動のねらいに依っていない活用
- ・乳幼児の発達にとって望ましくない活用
- ・ICTの操作の習得を目的とした活動
- ・乳幼児を一方向的に指導するための道具としての活用
- ・ICTに指導を委ねるような活用 など

※幼児教育における「情報活用能力」の整理について

- ・教育課程企画特別部会においては、「情報活用能力」について「情報技術の活用」に絞って示す方針が示されており、また、情報活用能力を構成する要素を、「①情報技術の活用」「②情報技術の適切な取扱」「③情報技術の特性の理解」と整理し、それを踏まえ情報・技術WGで議論を進めているところ。
- ・乳幼児の発達を踏まえると、幼児教育においては、これら①～③について、ICTを活用する際に体験するものである一方、資質・能力としての育成は目的としないこととする。

◆ 障害のある乳幼児への指導において、ICTは、効果的に活用できるツールであると考えられる。障害の状態など、一人一人の実態に応じた配慮において、ICTを適切に活用することが求められるのではないか。

（活用のイメージ例）

- ・触覚が過敏で、虫に直接触れない幼児に対して、タブレット端末で撮影した虫の映像を使って、質感や細かい点まで見るができるようにする。
- ・特定のことに強い関心をもつ幼児に対して、インターネットを使って専門的な内容が分かるサイトへアクセスするなどして、より詳細に調べることができるようにする。
- ・直接他者とコミュニケーションをとることが困難な幼児に対して、タブレット端末上で、あらかじめ登録してある言葉を読み上げるソフトを使って、友達や先生にしたいことや気持ちを伝えることができるようにする。

自分で見やすい大きさに拡大して
昆虫を観察（視覚障害）



歌遊びの歌詞や表現を手話付き動画
で視覚的に確認（聴覚障害）



写真や動画で一日の活動を振り返り、
主体的な行動につなげる（知的障害）



初めての活動に不安がある幼児が
見通しをもてるように、友達の活動
の動画を活用（発達障害）



5 歳児

『ここはクワガタ研究所』

～一緒に ICT 機器を使いながら、直接的に共有して遊ぶ～

島根大学教育学部附属幼稚園

事例
01

ダンゴムシの赤ちゃんの誕生をきっかけに「大人のダンゴムシの脚は 14 本だが、赤ちゃんダンゴムシの脚は 12 本である」という図鑑で得た知識を確認しようとするタツヤ。拡大鏡では難しかったが、デジタル顕微鏡で拡大して見ることによって確認することができ、「本当に 12 本だった！発見だ」と、その喜びや感動を教師や周りの友達に知らせ、共有しようとする姿が見られました。

また、クラスで飼っていたテントウムシのサナギが羽化することを楽しみにしていた子どもたち。サナギが羽化する瞬間（降園後）を教師が動画撮影し、みんなと一緒に見ることでできました。同じ画面を一緒に見ることで、気付いたことや感じたことを言葉で表現しながら感動体験を共有することができました。

その後、マサキがクワガタを見つけたことをきっかけに、子ども達は『クワガタ研究所』をつくり、自分たちでデジタル顕微鏡を操作し、クワガタの体を見たり、図鑑と見比べたりして、友達と一緒に遊びを進めていきました。



赤ちゃんダンゴムシの脚は何本？（図鑑で得た知識を確認したい）

見えないものをみる（拡大・静止）

知識を深める（知識を確認する）心が動く（発見の喜び）

喜びや感動を周りに伝える

幼児の興味関心・思い

幼児にとって ICT の果たす機能

ICT の機能による幼児の経験の深まり

直接体験へとつながる姿

ICT を活用してみて

- ・小さく、動き回ることで見えにくかったダンゴムシの脚を、ICT を活用し、拡大・静止させることで見る事ができた。
- ・羽化の瞬間等は、保育時間中に見ることは難しい。動画撮影することで、時間を超え、貴重な瞬間を見ることができた。
- ・園にモニターがなく、クラス全員で見る時にも頭を突き合わせて小さい画面を見ている。大きく映す手段（モニターなど）があれば、経験の質が変わっていたかもしれない。ねらいに応じて ICT 機器を選べるとより効果的に活用しているのではないかな。

- ・ ICT の特性を活かすことで、幼児は知識を確認するなど認識を深めたり、発見の喜びや感動体験で心が動いたりしている。同じ画面を友達と一緒に見て、感動体験を共有することで、より実感を伴い、生きた情報として心に落ちていき、更なる興味や活動につながった。
- ・ デジタル顕微鏡を使った遊びの積み重ねで、発見する面白さや喜び、ICT の良さを知った幼児は、新たな遊びを生み出し、場や ICT 機器を共有しながら、遊びを深めていっていった。

遊びや生活を豊かにするために

- ・ 同じ画面を見た時に、身近な人に喜びや感動を伝えたり、一緒に感動したりするなどのその場の空気を大事にしていくことで、幼児の遊びや経験が豊かになっていく。そのため、一つの端末を複数人で一緒に使い、直接的に共有することを意識する必要がある。



検索キーワード Q

#5 歳児 #デジタル顕微鏡 #生き物 #見えないものをみる



5 歳児

『友達と一緒に影をつくりたい！』

～いろいろな試しにより気付いた ICT 機器の特性を友達と共通のめあてをもって遊ぶ中で活かす～

三重大学教育学部附属幼稚園

事例
06

『かげええほん』をみんなで見たことをきっかけに、友達と一緒に影をつくること、なんの形が当てることを楽しみ始めました。しかし、実際に影を映していなかったことで、形の全体像が見えにくくイメージを共有しにくい姿がありました。ある日、書画カメラとプロジェクターをつなげて置いておくと、影がスクリーンに映ることに気が付き、影絵遊びを楽しんでいた子どもが「これで影を映してみたいよね！」と思いつきます。

教師が保育室にスクリーンを準備していると、そばにいた子どもたちが書画カメラにカラーセロファンを映し「うわー赤が映った！」「今度は緑色」と、色が映し出されることに驚き繰り返し試します。また、手で形をつくったり、お玉やフライ返しを持ってきたり、画用紙を好きな形に切ったりして、いろいろなものを映し出すことを楽しみます。さらに自分の頭が映っていないことに気付いた友達の姿をきっかけに、「この紙に近付くといいかも」と、紙（スクリーン）に近づいたり離れたったりして映るもの大きさが変わることに気づいていきました。

こうして試しながら ICT 機器そのもので遊ぶ経験が後に、劇遊びで友達と一緒に表現遊びをする場面で、思いを実現する道具の一つとして、この ICT 機器を選択することにつながりました。



友達と一緒に影をつくりたい！

いろいろな光で影が映せるかを試す

見えないものをみる（映し出す）

認識する（見方・考え方が変わる）

劇遊びで、友達と一緒に影をつくり出すことを楽しむ

幼児の興味関心・思い

直接体験へとつながる姿

幼児にとって ICT の果たす機能

ICT の機能による幼児の経験の深まり

直接体験へとつながる姿

ICT を活用してみて

- ・ ICT 機器に実際に触れ、書画カメラにセロファンや自分の手、ままごと道具、切った紙など、いろいろと置いてみることで、スクリーンにはっきりと色や形が映し出されるのがわかる。さらに、それらが実際に目にするものと違う映り方をするという面白さを体感する。また、スクリーンとの距離によって、映る影の大きさが変わることに気づいていく。

- ・ 自分たちがイメージした影を ICT 機器によって映し出したことで、どのような色や形、大きさで映るかがわかり、見え方が変わった。そのことが、遊びをより工夫する姿につながる。

遊びや生活を豊かにするために

- ・ ICT 機器に実際に触れ、自分と機器や、ものと機器との関係性を試す、そのことが自分が ICT 機器ならではの不思議さや面白さを感じる遊びとなる。この ICT 機器の特性そのもので遊ぶ経験が、その後自分たちの思いを実現することにつながっていく。
- ・ 影を映すために、懐中電灯や太陽の光で試すがうまくいかずプロジェクターの光を活用することに至った。ICT 機器ありきではなく、そこに至るまでいろいろと試す経験も大事にしたい。



検索キーワード Q

#5 歳児 #実物投影机 #プロジェクター #モニター #表現遊び #見えないものをみる





\ HOP /
01

きれいな星がいっぱい!
~おへやで星空を見てみよう!~

実際に見てみたいという声が上がリ、プロジェクターで遊戯室の天井にプラネタリウムを投影した。



活動内容

星座の絵本を読み七夕製作を行った。そこから星座に興味を持ち、天井にプラネタリウムを投影し、楽しんで観察する。

使用するICT機器・ソフト



タブレット プロジェクター 星座アプリ

\ HOP /
04 マンゴー生産農家さんに
育て方を教えてもらったよ



▲ビデオ会議システムを使って生産農家の方と交流している様子。



▲疑問に思った事を質問している様子。

活動内容

マンゴーを生産している方からマンゴーとマンゴーの苗をいただいたことをきっかけに、沖縄のことについて調べた。分からない事や疑問に思ったことは、ビデオ会議システムを通して直接農家さんに聞いてみる。

・子供の育ち・

- 🌱 社会生活との関わり
- 🗣️ 言葉による伝え合い
- 🌱 思考力の芽生え

使用するICT機器・ソフト



パソコン 液晶テレビ

・活動の発展・

- マンゴーが実れば、その調理方法についてオンライン上で質問しながらクッキングを行う。
- マンゴーだけではなく、その土地にちなんだ野菜なども育ててみる。
- その地域の食べ物・料理・伝統文化について知り、興味を深める。

\ STEP /
05 カメはどんなところに
住みたいのかな?



▲カメが冬眠できそうな場所を、グループに分かれて探し、写真を撮る。



保護室で撮影した写真を液晶テレビに映し、グループごとに冬眠できそうな場所を発表し合う。

活動内容

保護者から頂いたカメに愛着を持ち、名前を決め、餌やりや散歩をするなど、世話をする姿が見られた。グループごとにカメが冬眠できやすそうな場所を探し、撮影・発表する。

・子供の育ち・

- 🌱 思考力の芽生え
- 🤝 協同性
- 🗣️ 言葉による伝え合い
- 🌱 自然との関わり・生命尊重

使用するICT機器・ソフト



タブレット 液晶テレビ

・活動の発展・

- 水族館の人とビデオ会議システムを使って交流する中で、カメの飼育の仕方について教えてもらう。
- カメの1日をタイムラプス（低速度撮影）でどのような場所を好むか調べる。

各保育所、認定こども園等における保育の内容面でのICTの活用に係る調査研究

こども家庭庁補助事業（社会福祉法人上名福祉会つるみね保育園）

活用内容	対象年齢	3-5歳	活用の概要	オンライン会議ツールを用いて海外の人々や国内の他園と交流
	活用の経緯	<ul style="list-style-type: none"> 2012年頃、園長がタブレット端末にやり取り遊び（いないいないばあ）を取り入れたアプリをインストールし、その映像をプロジェクターで映し出したところ、こどもたちがこれまでにないほど大きな歓声を上げる様子が見られた。この反応をきっかけに、園長がICT活用の可能性を強く感じ、保育の活動の中にICTを取り入れ始めた。 つるみね保育園は過疎地にあり、自然体験以外の近辺で得られる体験の種類が乏しいため、こどもの視野や活動の選択肢が狭まることを懸念している。そのため、都会に負けない学びと世界とのつながりを実現する手段としてICTを活用している。 		
	活用の詳細	<ul style="list-style-type: none"> オンライン会議サービスを活用し、10年間で500回以上の海外交流を実施している。園関係者の知人を通じて100回以上の海外在住者との交流を行っている。例えば右の写真は、カタール在住の方と接続し、現地の露天商を見学した時の様子である。 他県の保育園がスキー教室を実施していた際に、オンライン会議ツールで交流を行った。当該園は雪の降らない地域にあるので、双方のこどもたちは、自分達の地域とは異なる風景を画面越しに体験した。オンライン会議ツールを使ったじゃんけん大会を通じて、離れた場所にある他園のこどもたちと交流を行った。 		
	活用状況 (頻度、方法等)	<ul style="list-style-type: none"> 「ハイブリッド保育～9割のアナログ保育と1割のデジタル保育～」というICT教育方針のもと、ICTの実践時間は1週間に1回、15分と定めている。 		
活用の効果	<ul style="list-style-type: none"> 過疎地で科学館や博物館などの施設が身近にない環境でも、こどもたちがオンラインで海外や他地域の園とつながるといった経験ができた。 リアルタイムで双方向的に違う国や地域の様子を知ることができ、こどもたちの視野が広がった。 			
活用の留意点	<ul style="list-style-type: none"> オンライン会議を用いた交流については、週1回15～20分程度を目安とし、長時間の実施とならないよう強く意識している。これは、デジタルの使用が過度になると、自然環境の中での体験やアナログ活動の良さが損なわれると考えているためである。 			
機材・コスト	<ul style="list-style-type: none"> ICTを用いた保育を行う専用の部屋（「デジタルルーム」）を整備している。この部屋では、プロジェクター等が常設されており、ボタン一つで起動できるなど、保育士が簡単にICTを活用した保育を実践できる環境を整えている。 各クラスの担任には、タブレット端末を一人一台貸与している。 			
研修・指導体制	<ul style="list-style-type: none"> 月1回の職員会議の中で、必要に応じてICT活用についても議論・指導している。 保育士の発案により新たなICTを取り入れる際には、必ず園長がICT活用の場に参加し、こどもたちの反応を踏まえて、保育への取入れ可否を判断している。 			
今後の方針	<ul style="list-style-type: none"> ICTの活用は重要であるが、現状のようにアナログとデジタルのバランスを保った保育を継続していく。 海外や他の園との交流については、今後も拡充させていきたいと考えている。 			



ICTが乳幼児に与える影響への懸念について (こども家庭庁HPから引用)

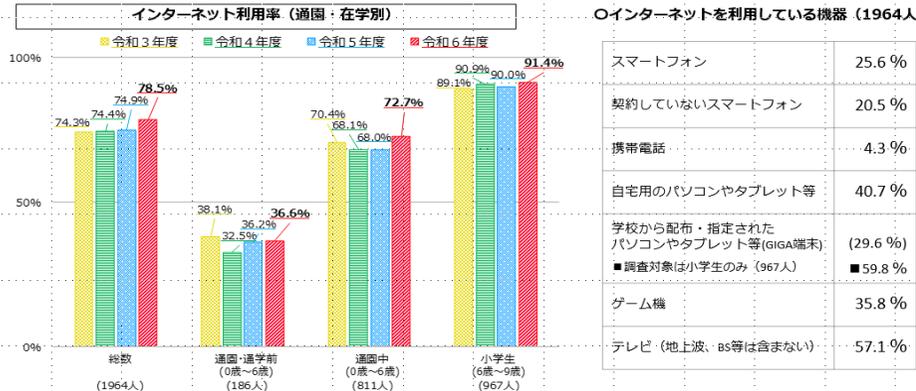
- 0～6歳の通園中のこどものインターネット利用率は令和6年度で7割超。1歳から5歳のインターネットの利用時間は平日一日あたり100分から110分程度とインターネットの長時間利用が進んでいる。
- 健康づくりのための睡眠ガイド2023においては『寝そべりながらデジタル機器を使うと、ディスプレイの視聴距離が近くブルーライトを浴びやすくなるため、寝つきや睡眠の質の悪化につながります』とされ、画面を見ている時間は2時間以内とすることが推奨されている。

出典「令和6年度 青少年のインターネット利用環境実態調査 調査結果 (速報版)」

ポイント2 低年齢層の子供のインターネットの利用状況 - 1 (インターネット利用率)

調査した低年齢層の子供の保護者全員をベースに集計

- 低年齢層の子供の78.5%がインターネットを利用。通園中(0歳～6歳)では72.7%、小学生(6歳～9歳)では91.4%がインターネットを利用。
- インターネットを利用する機器は、テレビ(地上波、BS等は含まない)(57.1%)、自宅用のパソコンやタブレット等(40.7%)、ゲーム機(35.8%)が上位。



(注1) 「低年齢層の子供のインターネット利用率」及び「インターネットを利用している機器」は、調査した低年齢層の子供の保護者全員をベースに集計。
 (注2) 「令和5年度」の回答数は以下のとおり。総数(2160人) 通園・通学前(0歳～6歳)(235人) 通園中(0歳～6歳)(909人) 小学生(6歳～9歳)(1016人)
 「令和4年度」の回答数は以下のとおり。総数(2088人) 通園・通学前(0歳～6歳)(231人) 通園中(0歳～6歳)(916人) 小学生(6歳～9歳)(941人)
 「令和3年度」の回答数は以下のとおり。総数(2294人) 通園・通学前(0歳～6歳)(291人) 通園中(0歳～6歳)(1013人) 小学生(6歳～9歳)(987人)
 ※ (人)の数字は回答者数を示す。(低年齢層の子供の保護者 Q1-1、Q1-2)

出典「保護者向け普及啓発リーフレット (令和7年1月版)」

デジタル機器と上手につきあって、健康づくりについても考えよう

寝そべりながらデジタル機器を使うと、ディスプレイの視聴距離が近くブルーライトを浴びやすくなるため、寝つきや睡眠の質の悪化につながります。

座りっぱなしの時間、特に画面を見ている時間(テレビ視聴やゲーム・スマホ利用など)が長くなりすぎないようにしましょう。小・中高生は1日当たり60分以上からだを動かして、画面を見ている時間は2時間以下にすることが推奨されています。

▼「健康づくりのための睡眠ガイド2023」

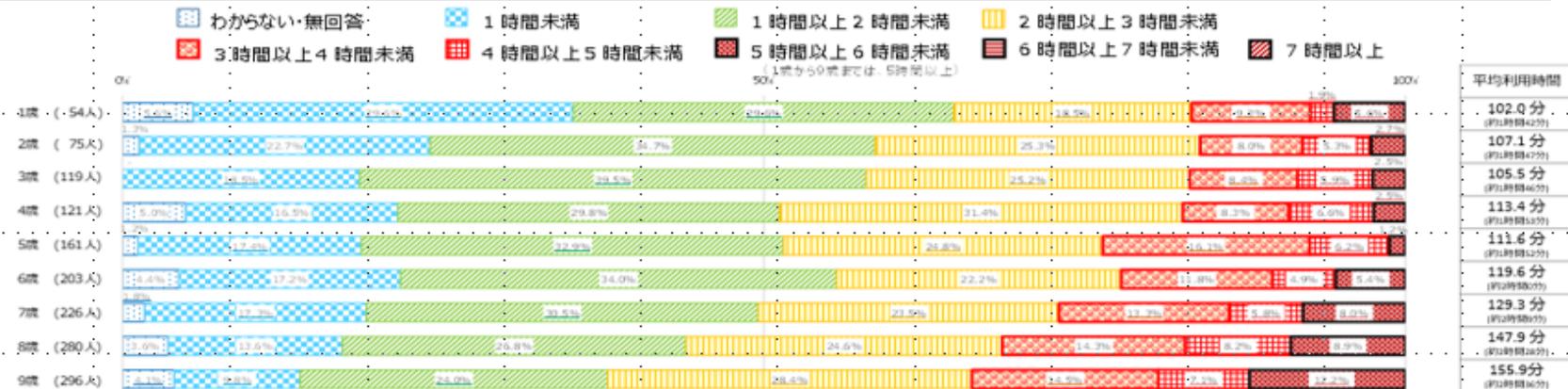
「健康づくりのための睡眠ガイド2023」(P15)ことも版を参考にして睡眠について考えてみましょう。

ワンポイントアドバイス

- あんしんフィルターやフィルターなどの「利用時間制限」
- スクリーンタイム (iPhone) の「休止時間の設定」
- Digital Wellbeing (Android) の「おやすみ時間モード」を活用するのもおすすめです。

出典「令和6年度 青少年のインターネット利用環境実態調査 調査結果 (速報版)」

インターネットの利用時間 (年齢別・利用機器の合計/平日1日あたり)



こども家庭庁・インターネットの利用を巡る青少年の保護の在り方に関するWG第四回 全国国公立幼稚園・こども園PTA連絡協議会 山崎会長ヒアリング（抜粋）

- 6歳を境に小学校に入学するまでにほとんどのこどもたちはインターネットを利用しているという環境にあるのが見てとれると思います。
- ゲーム機、契約していないスマホの部分はやはり少し保護者としては気になります。当然ゲーム機については直近でありました愛知の事件等、高校生ですが小さな子を持つ保護者としても、そういった悪影響を及ぼすかもしれない環境については小さな頃からどういう対応をしたらいいのかなというのは大きな課題になっています。
- WHOの2019年の「五歳までの子どもに関する運動・座位活動・睡眠に関するガイドライン」で、情報機器の画面を見る時間について、2歳まではゼロ、2歳から5歳までは一日1時間までが適切となっているのですが、実際、今回のこども家庭庁の調査によると、もう既に低年齢層のこどもの平均が2時間を超えている。さらに、今回言われている5歳まででも、もう110分を超えている。
- こどもたちの現場での体験としての遊びがより豊かなものとなるように活用していってもらえたら保護者としてはありがたいなと思っているのですが、この情報機器の件であったり保育・教育の件については、現場の先生方と話していると手探りとおっしゃっているのですね。保護者としては現場の手探りだけではなくて、こういったワーキンググループや国の機関を通じて指針を示していただけたらな、そういう必要があるのではないかなと思って関わっています。
- （これぐらいの年代のこどもがインターネットを使うときに、どのようなことが問題として起きているかということ、山崎様が御存じの範囲で構いませんので教えていただけるとありがたいなと思います。）大変不安に思っていることは、保護者の皆さんもそうなのですが、多く使用することによって例えば視力が悪くなるなど、身体的にどれほど悪影響があるのかとか、こどもが小さいので、ある程度保護者としてもハンドリングすることはできるのですが、一般的なことというのを知るチャンネルが少ないので、今回、こども家庭庁さんのほうでもパンフレットとチラシ等を作っていたいてしかるべきところに配布していただいたりしているのですが、そういった情報共有をするようなチャンネルを増やしていただけたら、保護者として孤立するということが起こらないと思うので、その辺に期待はしています。

⑦横断的リスクへの対応について (低年齢化、長時間利用、心身への影響、アルゴリズム)

「課題と論点の整理」に基づく工程表（2025年9月インターネットの利用を巡る青少年の保護の在り方に関する関係府省庁連絡会議）を加工して作成

<課題>

- インターネットを利用することが青少年のウェルビーイングに与える影響について、我が国では、特に、アルゴリズムによるリスクを含め、専門的な見地から十分に調査・分析されていない。
- アルゴリズムにより次々と情報が表示されることで、青少年が利用を中断できなくなったり、特定の情報や志向に誘導されてしまったりするという問題もある。
- 特に未就学児を含む低年齢層のインターネット利用のリスクについて状況把握が不足している。

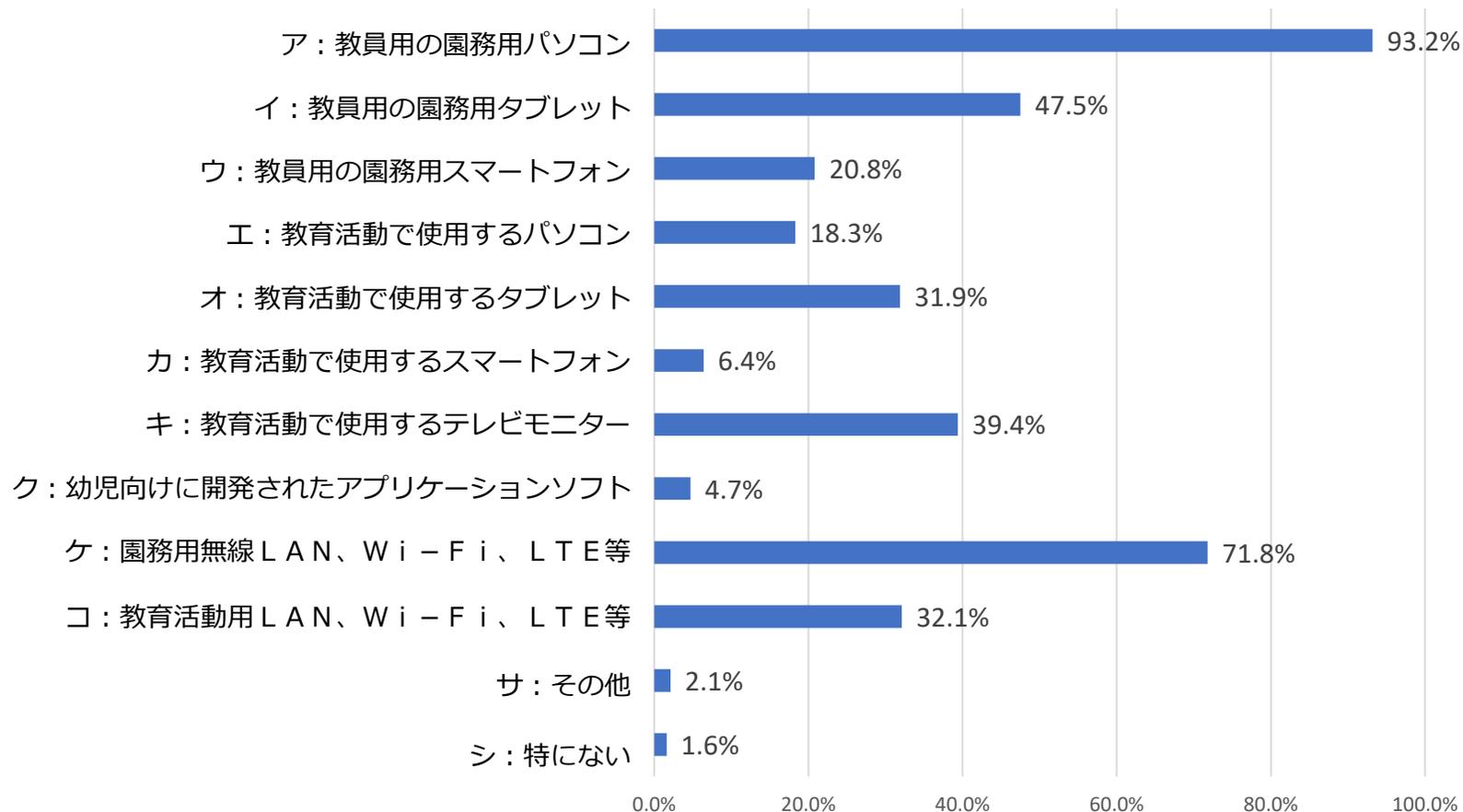
<論点>

- 1 インターネットの長時間等の利用や、A I 等によるアルゴリズムにより過去の検索履歴等に基づいて情報が表示されてしまう問題については、その具体的な内容や因果関係の有無等、心身への影響も含め、調査や専門的な分析等を行うことについてどう考えるか（※3、※4）。
- 2 調査対象や調査事項等を含めて、低年齢層のインターネット利用に係る実態把握を進めることについてどう考えるか。
（※3）厚生労働省が令和6年度に「ネット・ゲーム使用と生活習慣に関する実態調査」を実施。
（※4）「青少年が安全に安心してインターネットを利用できるようにするための施策に関する基本的な計画（第6次）」では、インターネットやスマートフォンの利用がこどもの心身の発達に与える影響を含め、様々な事業者の新たなサービスやアプリケーションの提供によって変化するインターネット環境が引き起こす課題を把握・分析し、それらに対応する施策の検討に資する調査を実施することとしている。

R7年度			R8年度				R9年度		
7～9月	10～12月	1～3月	4～6月	7～9月	10～12月	1～3月	4～6月	7～9月	
こども家庭庁	令和7年度子ども・子育て支援等推進調査研究事業 (官民学コンソーシアムの設置に関する調査研究) ・インターネット利用がこどものメンタルヘルスに及ぼす影響に関する仮説の整理		実態調査について検討、実施				とりまとめ		
厚生労働省	令和6年度「ネット・ゲーム使用と生活習慣に関する実態調査」の取りまとめ ※こども家庭庁との結果共有								

參考資料

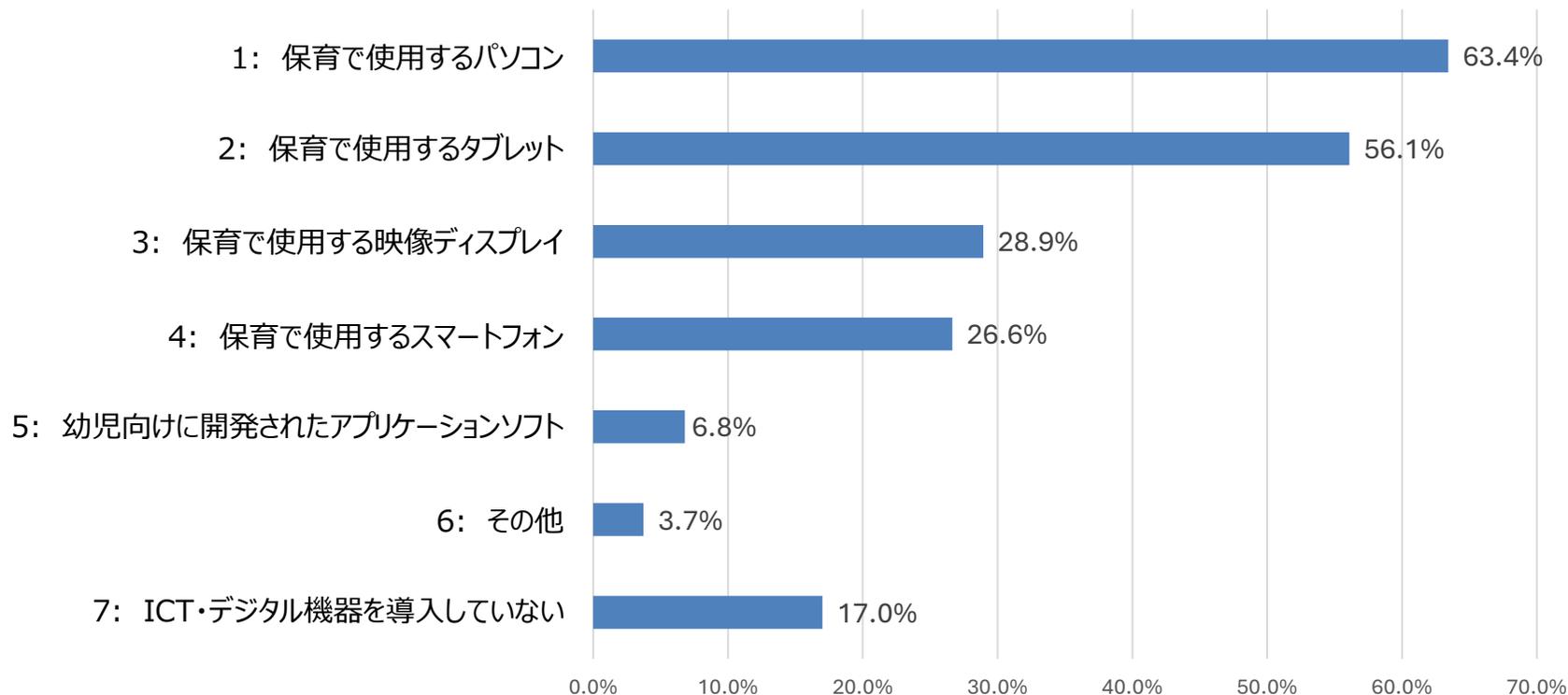
幼稚園



※1 母数：731

※2 複数回答

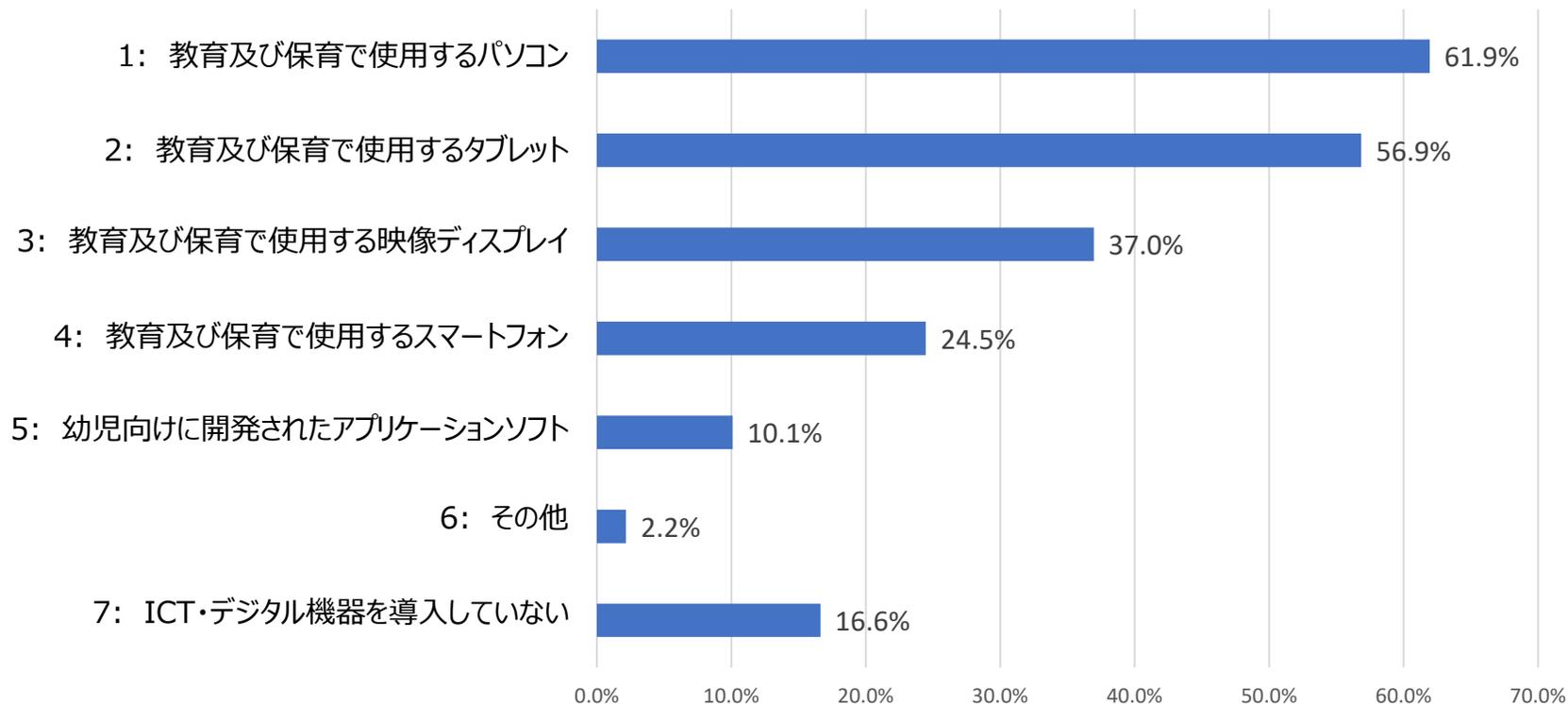
保 育 所



※1 母数：13,983（公設公営4,994、公設民営1,375、民設民営7,614）

※2 複数回答

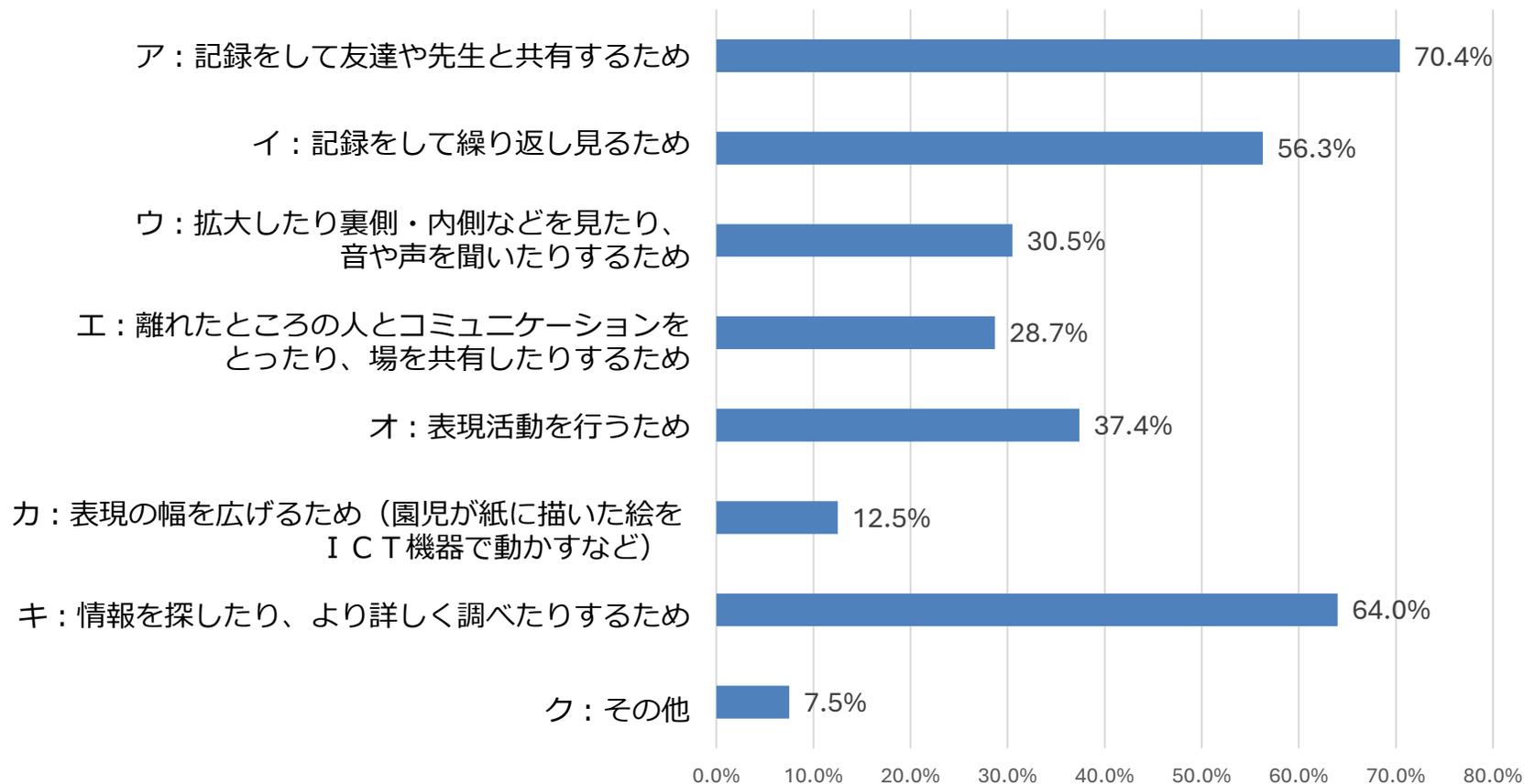
認定こども園



※1 母数：6,172（幼保連携型5,002、保育所型1,108、地方裁量型62）

※2 複数回答

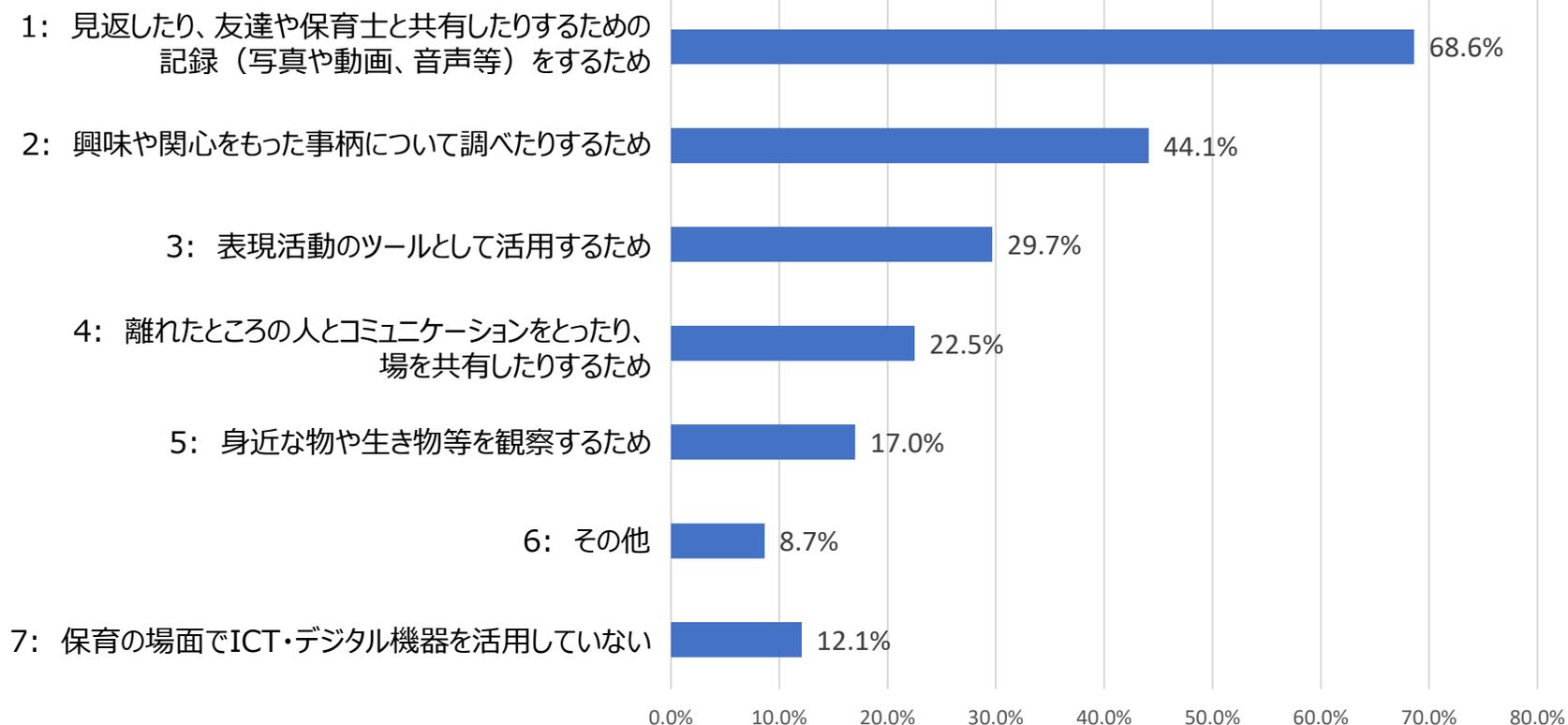
幼稚園



※1 母数：731

※2 複数回答

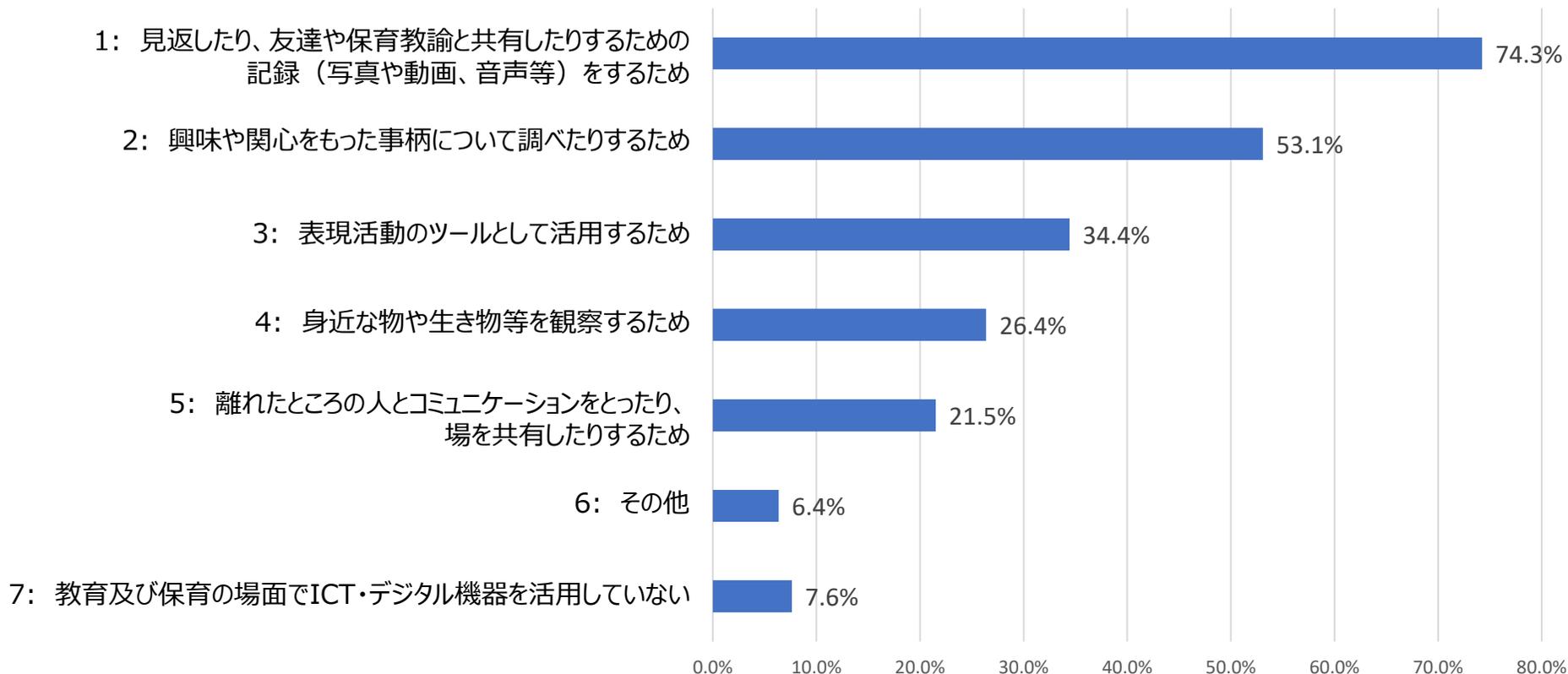
保 育 所



※1 母数：11,606

※2 複数回答

認定こども園



※1 母数：5,146

※2 複数回答