

すまいる・あくしょん

子どもの笑顔を増やすために社会全体で大切にしたい行動



2026年2月10日
滋賀県子ども若者部
子ども若者政策私学振興課

目次

はじめに	… 1
1、「すまいる・あくしょん」更新にあたって	… 2
2、新「すまいる・あくしょん」について	… 5
3、各テーマについての解説	… 7
①心と身体 of 健康	
②多様性の尊重	
③安心安全な居場所	
④体験・学びの機会	
⑤デジタル・情報社会への対応	
⑥意見表明・社会参画	
⑦積極的に挑戦できる環境	
4、淡海・子ども若者プランとの関係	…35

子どもたちの笑顔を増やすために大切にしたいこと 「すまいる・あくしょん」

はじめに

「すまいる・あくしょん」が策定された当時、新型コロナウイルス感染症の拡大に伴い、子どもたちの遊びや学び、ふれあいなどの様々な体験の場所や機会が失われていました。滋賀県では、このコロナ禍における子どもたちの休業中や学校再開後の生活の様子や心境を把握するため、大規模なアンケート調査を実施しました。そして、集まった約3万人以上の子どもたちの声をもとに、国が示す社会全体の「新しい生活様式」とは少し違う視点から、子どもの笑顔を増やすための行動様式「すまいる・あくしょん」を策定しました。「すまいる・あくしょん」は、子どもたちの未来に繋がる指標であり、現在の滋賀県の子どもたちの声を聴き、子どもを真ん中に置いた社会をつくっていく、という考え方の原点です。

「すまいる・あくしょん」の策定から5年以上が経ち、子どもたちは今どのような思いで日々を過ごしているのか、また、子どもたちを取り巻く環境はどのように変わったのか。子どもたちの現状や課題、思いを把握するための「滋賀の子どもたちの声調査（標本調査・WEB調査）」の結果や、日頃から子どもたちと関わる方々へのヒアリングを踏まえ、「すまいる・あくしょん」がリニューアルします。

子どもとともに考え、子どもの笑顔のために行動することが、より良い社会の実現につながると考え、この新しい「すまいる・あくしょん」をもとに、引き続き地域・企業・団体の皆様と協力し、社会全体の行動変容を促進していきます。

経緯

R2

R3~R6

R7

コロナ禍

「子どもの声をきく」取組の強化

学校の臨時休業

子ども・子ども・子ども

子ども基本条例施行

淡海・子ども若者
プラン改訂
(R7~11)

すまいる・あくしょん策定

コロナ禍の子どもたちの生活の様子や心境を把握するため、大規模なアンケート調査を実施

- 集まった3万人の声をもとに、子どもの笑顔を
増やすための行動様式「すまいる・あくしょん」を策定



子どもたちの現状・課題把握

- ✓ 「滋賀の子どもの声調査」
統計学的手法に基づく標本調査・広くオープンに声を聴くWEB調査を組み合わせ実施



延べ約5,000件の回答

- ✓ 日頃から子どもと関わる方々へのヒアリング

- 主なヒアリング先
大学教授、大学生、学校教員、
保育士、塾講師、小学校PTA代表、
小児科専門医、子育て支援団体
のみなさま



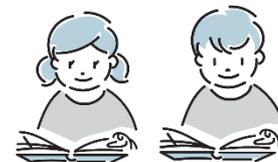
すまいる・あくしょん リニューアル

- 引き続き、地域・企業・団体の方々と協力し、社会全体の行動変容を促進

更新のポイント

- 「子どもの権利」を根幹に位置づけ、そこから派生する「子どもが自分自身のために行動できること」を「こどもあくしょん」、「子どもの権利を守るために大人が行動すること」を「おとなあくしょん」として整理。
- 新しく「挑戦」というキーワードを加え、子どもたちが夢や希望を持って挑戦していける滋賀を目指す。

統計学的手法に基づく標本調査と広くオープンに実施するWEB調査を組み合わせ、子どもたちの声を聴き、現状や課題を把握



標本調査

2,312人の回答

調査対象

- ① 県内の小学校(特別支援学校小学部を含む)に通う小学5年生および県内の中学校(特別支援学校中学部を含む)に通う中学2年生の男女約2,200人
- ② 県内在住の平成20年4月2日～平成21年4月1日生まれ(高校2年生世代)の男女1,000人

実施期間

令和7年9月～10月

調査手法

郵送・オンライン併用／無作為抽出

- ① 令和7年5月1日現在の県独自調査による小学5年生、中学2年生の児童生徒数を母集団情報として用い、県内7地域ごとの児童生徒数に比例して報告者数を割り当て、学級(クラス)単位の無作為抽出により選定
- ② 住民基本台帳を母集団情報として用い、県内7地域ごとの人口に比例して報告者数を割り当て、無作為抽出により選定

主な調査項目(選択肢中心)

- ・子どもの幸せ実感
- ・悩み事や相談相手
- ・子どもの居場所
- ・家族、家庭、地域について 等

WEB調査

3,078件の回答

調査対象

県内の小学1年生～大学生世代

実施期間

令和7年7月～8月

調査手法

WEB上で幅広くオープンに実施

<主な周知先>

- ・県および市町教育委員会を通じた各学校への周知
- ・子ども、若者支援団体への周知
- ・すまいる・あくしょん宣言登録企業団体への周知
- ・県HP、SNSへの掲載
- ・広報誌「教育しが(7月号)」への掲載

主な調査項目(自由記述中心)

- ・子どもの幸せ実感
- ・将来に向けて努力したいこと
- ・みんなが笑顔でいるために必要だと思うこと
- ・周りの大人や行政に伝えたいこと 等

現・すまいるあくしょん

R7滋賀の子どもの声調査結果概要【標本+WEB】

新・7つのあくしょん方向性

自分も周りの人も大切に



- 心・身体の健康と「幸せ度」との深い関わり
- 幸せ度や自己肯定感は年齢とともに低下傾向
- 幸せ度が0-3点の子どもの30.3%が「誰にも相談しない」と回答
- **まずは心と身体の健康が大切。周りを頼って、自分を守るための行動が必要**

①心と身体の健康

自分自身を大切に



頼れる場所や人を見つけよう



- みんなが笑顔でいるためには、個性を尊重すること、多様性を受容すること、いじめをなくすこと、対話を通じて理解すること等が重要であると回答
- **多様性を尊重し、他者を大切にしたいという子どもたちの想いを反映**

②多様性の尊重

ちがいをみとめ合おう



身体を動かしてしっかり遊ぼう
わくわく感動する気持ちを持とう



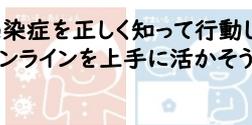
- 安心できる居場所の存在が増えるほど、「幸せ度」が高まる傾向
- 家や学校以外に行きたい居場所の多様なニーズ
- **一人ひとりの個性・状況に応じた多様な居場所があることが必要**

③安心・安全な居場所

ほっとする場所を見つけよう



感染症を正しく知って行動しよう
オンラインを上手に活かそう



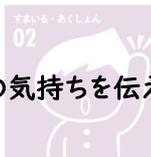
- 学校の授業以外で取り組んだ活動の種類が多いほど、自己肯定感が高くなる傾向
- **子どもが主体的に、自由に選びながら多様な体験ができる環境が必要**

④体験・学びの機会

体験を通して発見しよう



今の気持ちを伝えよう



- インターネット・SNS利用に伴い、虚偽情報や人間関係におけるトラブルに遭遇するリスクが増加
- 対話の中で自分の意見を持つ・伝えることを大切にしたいと回答
- **デジタル社会の中で、膨大な情報をもとに自分で考えることが必要**

⑤デジタル・情報社会

情報を活かして自分で考えよう



既存指標なし

- 「意見をきいてもらえる」という意識は、年齢が上がるにつれて低下傾向
- 高2世代の「社会を変えられる」という自己効力感は、全国調査の17~19歳の回答と比較して約13ポイント低い。
- 学業・人間関係・社会問題等の様々な大人に伝えたい悩みの声
- **子どもの声を尊重し、安心して声を上げられる環境が必要**

⑥意見表明・社会参画

気持ちや意見を伝えてみよう



- 困難に対する前向きな姿勢、将来への明るい希望は、年齢とともに低下傾向
- 学業・運動・デジタル・社会貢献など多様な分野で「できるようにになりたい」と具体的な目標を回答。一方で、「失敗するのが怖い」という声も
- **子どもたちが失敗を恐れず、夢や希望を持って挑戦していける環境が必要**

⑦積極的に挑戦できる環境

小さなことから挑戦しよう



「すまいる・あくしょん」とは…子どもの笑顔を増やすために社会全体で大切にしたい行動

「滋賀県子ども基本条例」が目指す社会(子どもの権利が守られ、子どもが笑顔で成長できる社会)の実現に向けて大切にしたいことについて、子どもたちの現状や課題・思いを踏まえ、子どもの視点からわかりやすい7つの行動として示したもの

子どもの権利

4つの原則: 差別の禁止・子どもの最善の利益・生命、生存及び発達に対する権利、子どもの意見の尊重

滋賀県子ども基本条例

- 子どもを「守られる存在」だけでなく権利の主体として位置づけ
- 基本理念を定め、行政・家庭・事業者等の責務を明示



具体的にどんなことをしたら良いの?



子どもたちの現状・課題は?
⇒子どもの声調査の実施

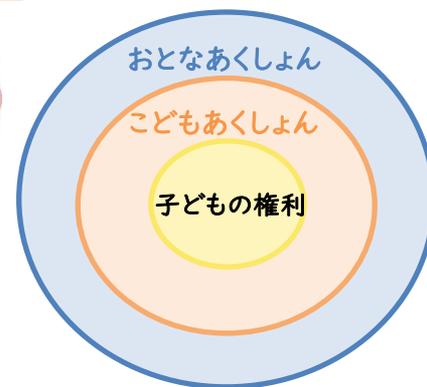
子ども・大人それぞれの立場からより実践しやすい形へ

新「すまいる・あくしょん」

こどもあくしょん: 子どもが自分自身のために行動できること



※概念図



おとなあくしょん: 子どもの権利を守るために大人が行動すること

- 01 心と身体の健康を支える
- 02 違いを認め理解し合える社会をつくる
- 03 安心して暮らせる多様な居場所をつくる
- 04 体験活動や学びの機会を増やす
- 05 情報との向き合い方を伝え一緒に考える
- 06 子どもの意見を尊重し行動につなげる
- 07 積極的に挑戦できる環境をつくる

滋賀県

「淡海・子ども若者プラン」に示された施策の推進/各市町との連携強化

企業

(例) ワークライフバランスの推進/子どもの体験・学習機会の提供等

団体・地域等

(例) 地域での子どもの居場所づくり等

「すまいる・あくしょん宣言登録」により事例の横展開

おとなあくしょん

子どもの権利を守るために
大人が行動すること

こどもあくしょん

子どもが自分自身のために
行動できること

積極的に挑戦できる
環境をつくる



⑦積極的に挑戦できる環境



⑥意見表明・社会参画



⑤デジタル・情報社会への対応



情報との向き合い方を
伝え一緒に考える



④体験・学びの機会



体験活動や学びの
機会を増やす



心と身体の健康
を支える



①心と身体の健康

自分自身を
大切に



②多様性の尊重

ちがいを
みとめ合おう



違いを認め理解し合える
社会をつくる



③安心・安全な居場所

ほっとする場所
を見つけよう



安心できる多様な
居場所をつくる



すまいるあくしょん

すまいる・あくしょん

子どもの笑顔を増やすために大切にしたい7つの行動について

01



自分自身を大切に

02



ちがいを
みとめ合おう

03



ほっとする
場所を見つけよう

04



体験を通して
発見しよう

05



情報を活かして
自分で考えよう

06



気持ちや意見を
伝えてみよう

07



小さなことから
挑戦しよう

こども
あくしょん

おとな
あくしょん



心と身体の健康を
支える



違いを認め理解し合える
社会をつくる



安心できる多様な
居場所をつくる



体験活動や学びの
機会を増やす



情報との向き合い方を
伝え一緒に考える



子どもの意見を尊重し
行動につなげる



積極的に挑戦できる
環境をつくる

すまいる・あくしょん ① 心と身体の健康



➤ 調査結果概要

- ✓ 子どもが感じる「幸せ度」の平均は大人と比較して高い傾向にあるが、年齢が上がるにつれて「7～10点」と回答する子どもの割合は減少。また、「幸せ度が低い」と感じる子どもは、「身体の健康」「気持ち・こころ」の満足度が著しく低い傾向
- ✓ 「自分が好き」という自己肯定感は、小学生から中学生に上がると約16ポイント低下
- ✓ 「幸せ度」が0～3点の子どもの30.3%が「誰にも相談しない」と回答

➤ 子どもと関わる方へのヒアリング

- ✓ 子どもたちにとって一番身近な存在の保護者(大人)の心身の健康も重要

すまいる・あくしょん①への導き

まずは心と身体の健康が大切。周りの大人を頼って、自分を守るための行動を

あくしょん例

【子ども】 心と身体の健康を優先する／自分の良いところを発見する／頼れる人を見つけ、助けを求める
十分な睡眠、バランスの取れた食事での体調を整える

【大人・社会】 子どもの悩みやストレスを理解し、不安を和らげる／相談できる場所の充実
地域のネットワークを活用した子どもの見守り／
笑顔で子どもと向き合えるよう自分自身の心身の健康を保つ／ワークライフバランスの推進・・・等



●【こども】自分自身を大切に

●【おとな】心と身体の健康を支える (Support)

滋賀の子どもの声調査(標本調査)結果抜粋 / ①心と身体の健康

子どもの幸せ実感

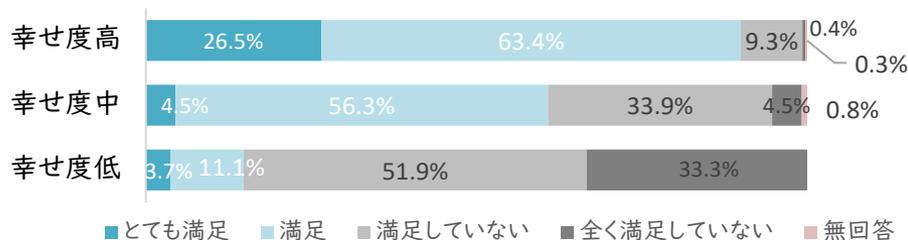
【問】今感じるしあわせについて、「とてもしあわせ」を10点、「全くしあわせでない」を0点とすると、何点くらいになると思うか。

※無回答を除く

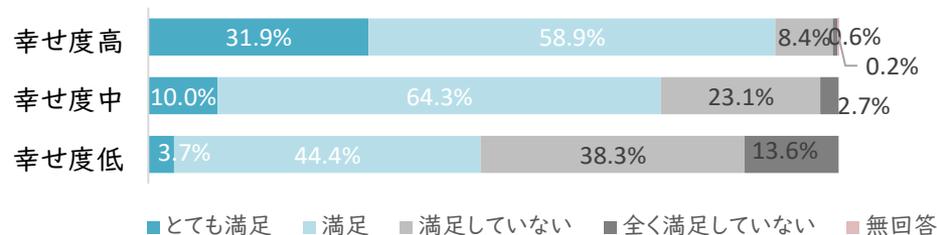
幸せ度	小5(平均8.1点) (n=837)	中2(平均7.4点) (n=844)	高2世代(平均7.2点) (n=819)
高:7-10点 (n=1699)	82.6%	70.5%	70.1%
中:4-6点 (n=490)	15.3%	25.1%	25.5%
低:0-3点 (n=81)	2.2%	4.4%	4.4%

【参考】
R7県政世論調査
平均 6.56点

「気持ち・こころ」の満足度と幸せ度の関係

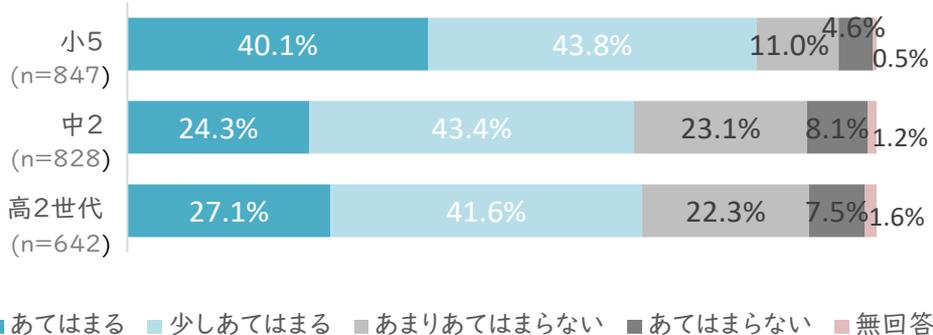


「身体の健康」の満足度と幸せ度の関係

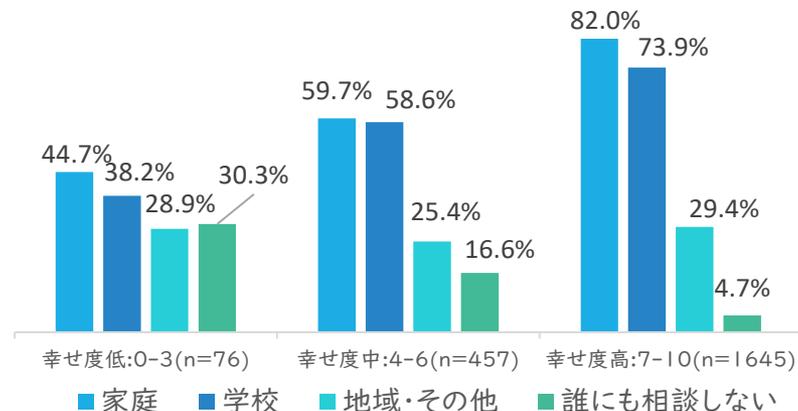


自己肯定感

【問】今の自分が好き



幸せ度別(高・中・低)の相談先の構成比



滋賀の子どもの声調査 (標本調査自由記述+WEB調査) / ①心と身体 の健康

➤ 自由記述のうち「①心と身体 の健康」に関連した記述を生成AIを用いて内容を要約・分析

Q 関心の集中

「疲労と休息のバランスの崩れ」への言及が多くみられ、学業や部活動等で求められていることと、個人のキャパシティの不均衡が焦点

⊕ ポジティブ要素

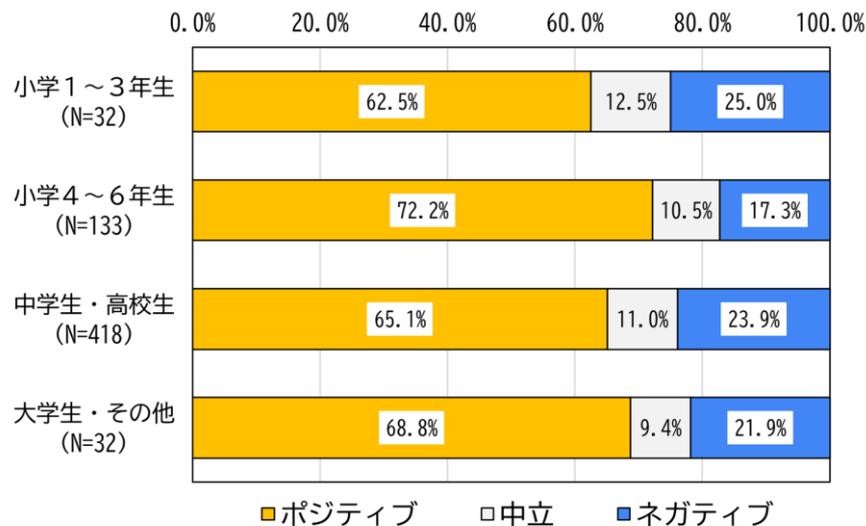
睡眠や食事など基本的な生活習慣が整っていることによる幸福感の高さや、家族からの支えに対する深い感謝の気持ち

⊖ ネガティブ要素

周りに合わせすぎて疲れてしまうことや、困った時に助けを求めることへのためらい、休息を取ることへの罪悪感

🔄 世代による違い

小学生は「体の不調」といった身体的な負担への言及が多いのに対し、中学生は「精神的な重圧(プレッシャーや疲労感)」といった心の負担について言及する傾向が見られた。



👤 要約

「休むことが難しい雰囲気」が、子どもたちの健康に影響を与えていることが示唆された。

子どもたちを取り巻く過度なプレッシャーを減らし、安心して自分の気持ちを表現できるような環境づくりが重要。

すまいる・あくしょん ② 多様性の尊重

【  旧あくしょん：自分も周りの人も大切に 】

➤ 調査結果概要

- ✓ 「みんなが笑顔でいるために必要だと思うこと」について、多様性を尊重し、他者を大切にしたいという思いを回答（自由記述抜粋）

人との接し方・コミュニケーション

- ・思いやりを持つことが大切
- ・自分と相手の違いを受け入れ、多様な個性を認め合う。
- ・困っている人がいたら助ける。
- ・言葉づかいに気をつけ、笑顔で接する。

いじめ・差別

- ・いじめは絶対にしてはいけない。
- ・差別をなくし、誰もが公平に扱われる社会へ
- ・性別、国籍、障害などによる差別をなくす。
- ・誰もが安心して暮らせる環境を作る。
- ・陰口や暴力は行わない。

社会とのかかわり方

- ・周りの人や社会全体を考える。
- ・色々な考え方や生き方を大切にする。
- ・大人も子どもも、お互いを理解し、協力する。
- ・古い考え方や当たり前と思っていることを見直す

➤ 子どもと関わる方へのヒアリング

- ✓ 「こうじゃないといけない」ではなく、多くの引き出しを持つ大人が「やわらかに」生きていくことが必要
- ✓ 子育て環境については「画一性」から「多様性」の転換期にある一方で、その先にある学校や大人社会が「画一性」で成り立っていることが多く、ギャップが生まれてしまうという意見が多数あがった。

すまいる・あくしょん②への導き

あくしょん
多様性を尊重し、他者を大切にしたいという子どもたちの想い

【こども】 他者への思いやりを大切にする／様々な背景・価値観を持った人がいることを知る

【大人・社会】 違いを尊重する文化の醸成／インクルーシブ教育の推進／相互理解を深める機会の創設…等



●ちがいをみとめ合おう

●違いを認め理解し合える社会をつくる
(Inclusion)

滋賀の子どもたちの声調査 (WEB調査) 結果抜粋 / ②多様性の尊重

【問】みんなが笑顔になるために必要だと思うこと (自由記述)

生成AIによる全体像の可視化・分析

Q 関心の集中

メイン観点: 行動の心掛け (1241件)

自分自身の行動や日頃の意識を見直し、周囲に良い影響を与えようとする意見が最も多く、一人ひとりが自覚を持つことを重視する傾向。

⊕ ポジティブ要素

メイン観点: 行動の心掛け (911件)

自発的な行動や前向きな姿勢が笑顔の連鎖を生むという、個人の行動変容がもたらすポジティブな波及効果に多くの共感が集まっている。

⊖ ネガティブ要素

メイン観点: 行動の心掛け (19件)

理想の振る舞いを継続することの難しさや、周囲との温度差など、個人の努力だけでは解決しきれない葛藤が見受けられる。

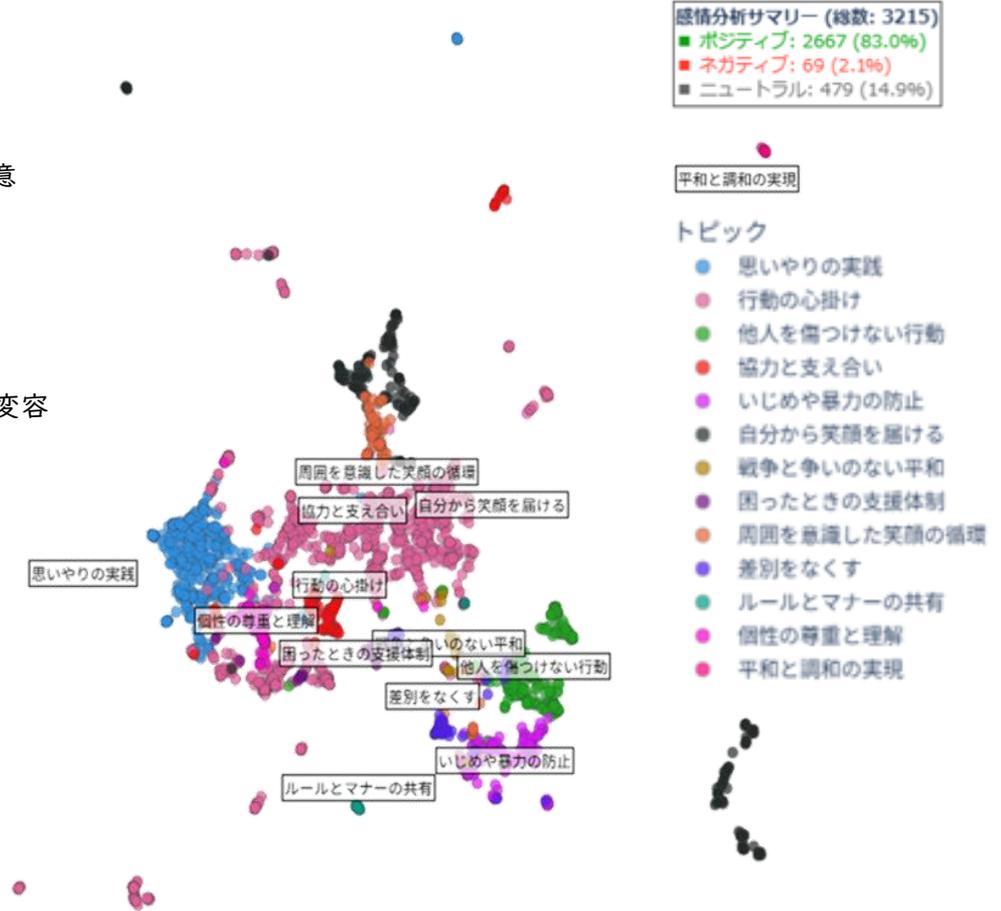
👨👩👧👦 世代間ギャップ

低学年は「人を傷つけない」等の具体的な行動規律を重視し、高学年以上は「他者への配慮」や「自ら笑顔を届ける」といったより主体的な関わり合い・働きかけについて言及する傾向が見られた。

😊 要約

笑顔あふれる社会には、個人の良識ある行動と思いやりの実践が不可欠であると広く認識されている。

単にルールを守るだけでなく、自ら他者に働きかける主体的な姿勢が、幸福なコミュニティ形成の基盤として重要だと考える傾向が見られる。



滋賀の子どもの声調査 (標本調査自由記述+ WEB調査) / ②多様性の尊重

➤ 自由記述のうち「②多様性の尊重」に関連した記述を生成AIを用いて内容を要約・分析

Q 関心の集中

性別、障害の有無、国籍等に基づく差別や不公平な扱いに対する強い違和感、公平な社会を求める声

⊕ ポジティブ要素

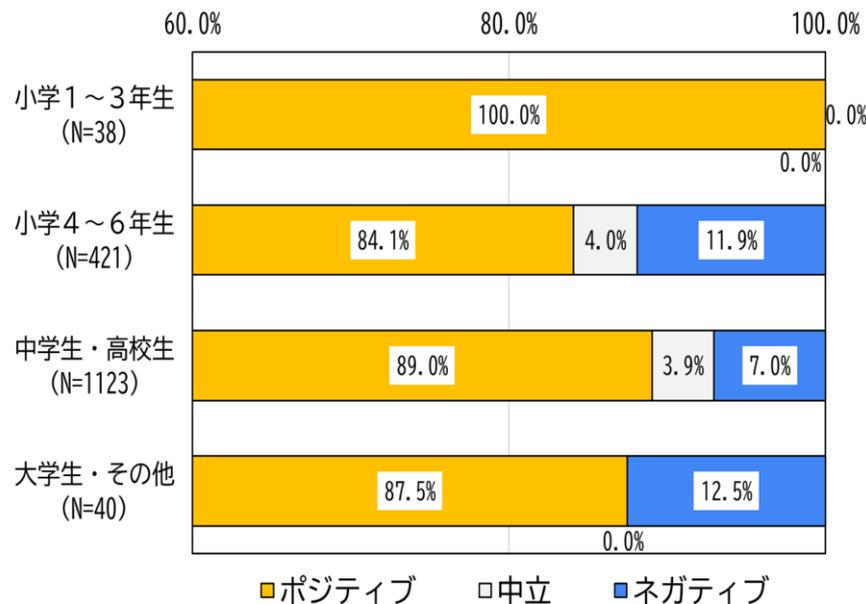
「違い」を当然のものとして受け入れ、共生を重視するインクルーシブな価値観

⊖ ネガティブ要素

学校で「周囲に合わせること」が求められる雰囲気や、個性を「周りとは違うもの」として排除しようとする集団の傾向、そして理想と現実のギャップに対する懸念

🌈 世代による違い

小学生は「仲間外れにしない」といった具体的な出来事に言及する一方で、中高生は「社会の仕組みの中にある差別」や「制度の不備」へ言及する傾向が見られた。



👤 要約

子どもたちは、一人ひとりの人権を大切にしたいという思いを持っているが、既存の社会システム(慣習や校則等)がその実現を妨げている現状に言及している。理想と実態のギャップを埋めるための環境整備が必要。

すまいる・あくしょん ③ 安心・安全な居場所

04  旧あくしょん：頼れる人や場所を見つけよう

➤ 調査結果概要

- ✓ 幸せ度が高い子どもは、「自分の部屋以外の家の中」や地域に居場所がある割合が高い傾向があり、幸せ度が低い子どもは自分の部屋以外に居場所が少ない傾向
- ✓ 家や学校以外に行きたい居場所としては、小学生は「大人への相談」、高校生世代は「一人で過ごせたり、何もせずのんびりできる」ことを希望する割合が高い。中学生は、「一人で過ごす」ことのニーズが高まる一方、「人との出会いや友人との交流」を求める割合も依然として高く、多様なニーズが混在していることがわかる。

すまいる・あくしょん③への導き

一人ひとりの個性・状況に応じた多様な居場所があることの重要性

あくしょん例 【子ども】 家や学校以外にも様々な場所・コミュニティがあることを知る／自分の状況・興味にあった「ほっとする場所」を見つける …等

【大人・社会】 子どもの状況に応じた多様な居場所の整備／地域コミュニティによる見守り多様な居場所に関する情報発信の強化…等

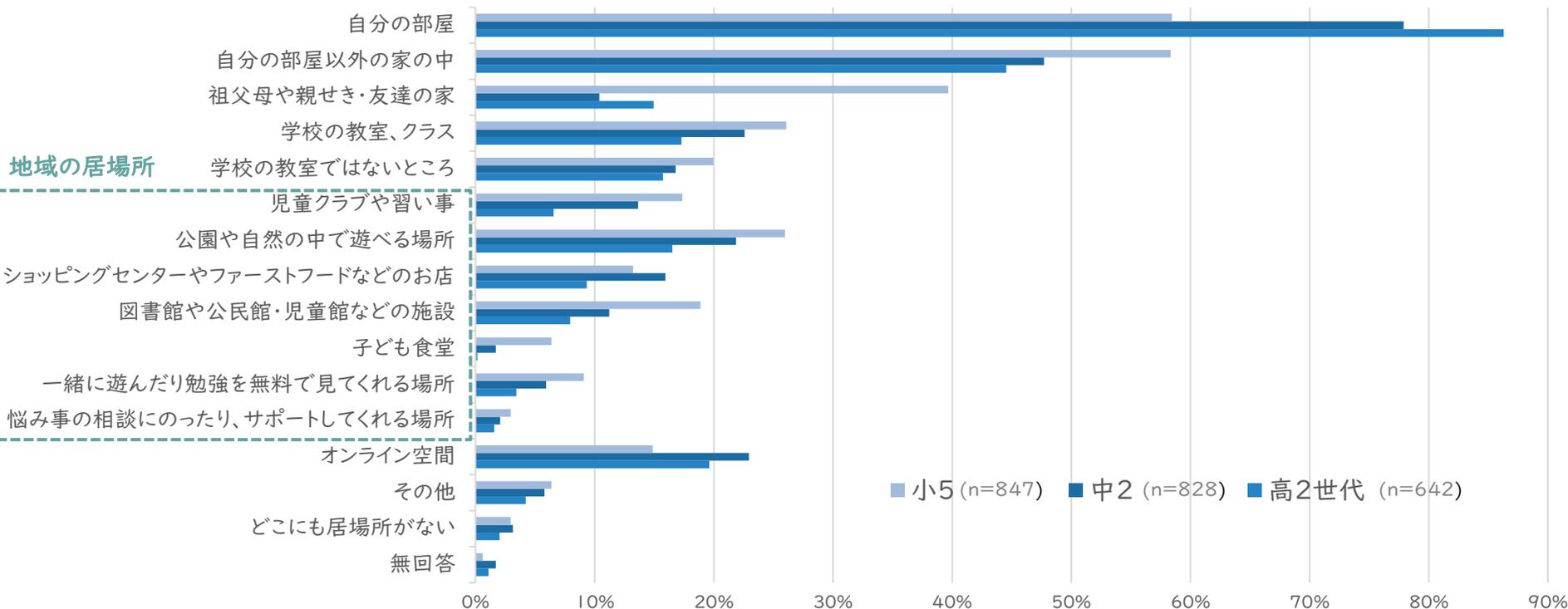


- 【こども】ほっとする場所を見つけよう
- 【おとな】安心できる多様な居場所をつくる (Comfort)

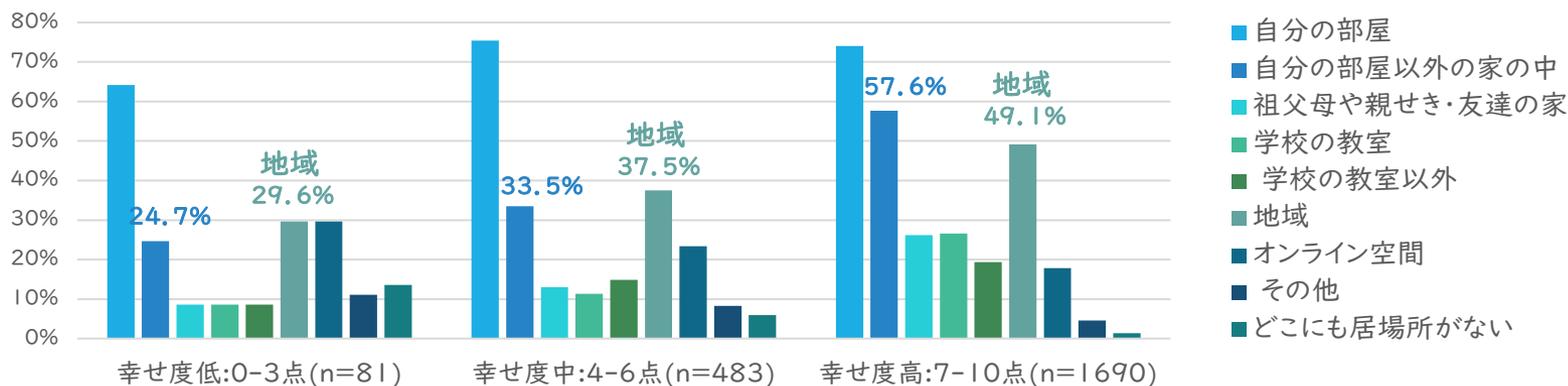
滋賀の子どもの声調査(標本調査)結果抜粋 / ③安心・安全な居場所

居場所の有無

【問】あなたには、「ここに居たい」と感じる居場所があるか。それはどんな場所か。(複数回答)



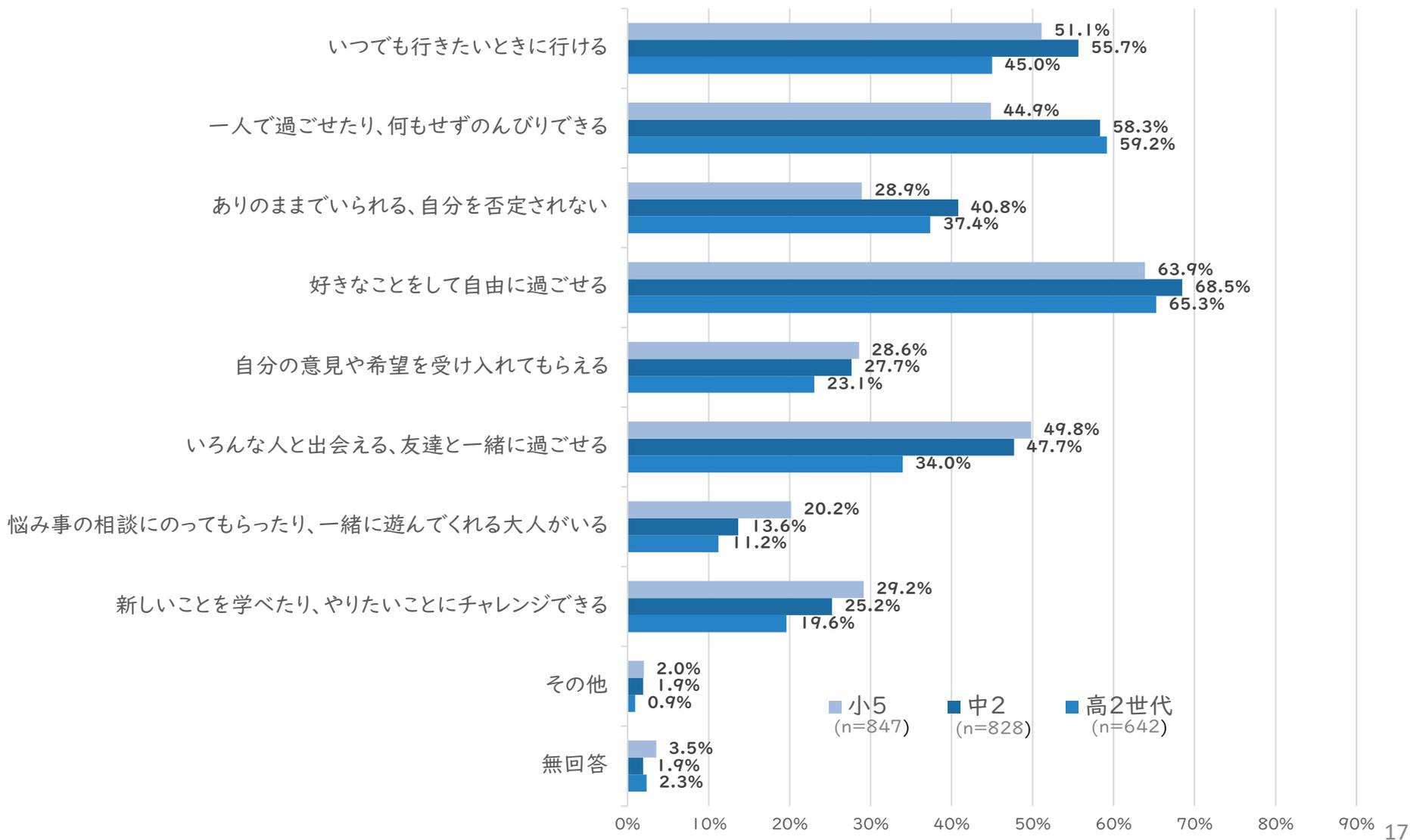
幸せ度別(低・中・高)の居場所の構成比



滋賀の子どもの声調査(標本調査)結果抜粋 / ③安心・安全な居場所

家や学校以外に行きたい居場所

【問】 家や学校以外に、行ってみたいと思える居場所はどのような場所か。(複数回答)



滋賀の子どもの声調査 (標本調査自由記述+ WEB調査) / ③安心・安全な居場所

➤ 自由記述のうち「③安心安全な居場所」に関連した記述を生成AIを用いて要約・分析

Q 関心の集中

物理的な場所の確保ではなく、心理的に「自分は受け入れられている」と感じられる「人とのつながり」を重視すること

⊕ ポジティブ要素

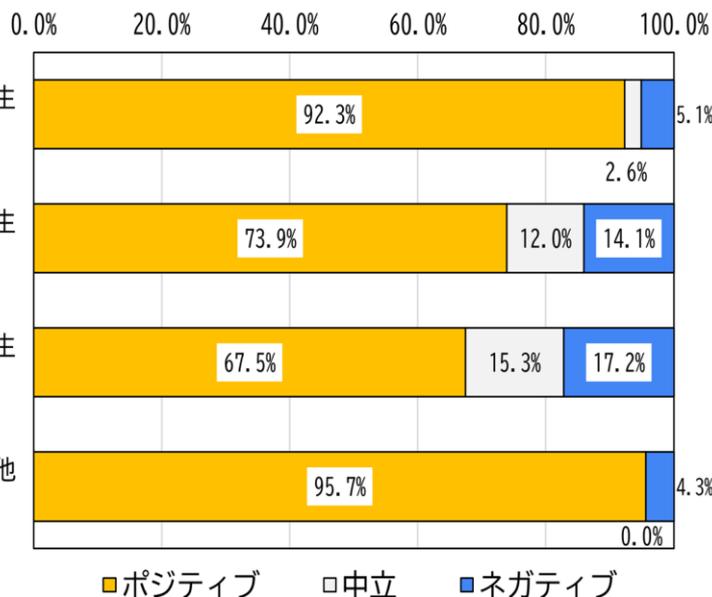
信頼できる人たち(家族、友人、先生など)とのつながりによる安心感、そして自分を否定されずに受け入れてもらえる経験

⊖ ネガティブ要素

家庭や学校以外の居場所が不足していること、それに伴う孤立感。物理的な危険(暗い夜道等)への不安

🔄 世代による違い

小学生は「物理的な危険(不審者・事故等)」を懸念する一方、中高生は「精神的な孤独」や「自己存在の不確かさ」に不安を抱く傾向が見られた。



👤 要約

子どもたちは、「自分が否定されることなく安心して過ごせる場所」を重要視しており、全ての子どもたちを支える多様な居場所の整備が必要。

すまいる・あくしょん ④ 体験・学びの機会



旧あくしょん：身体を動かしてしっかり遊ぼう／わくわく感動する気持ちを持とう

➤ 調査結果概要

- ✓ 学校の授業以外に取り組んでいることとしては、全世代で特に「文化芸術活動・スポーツ」に取り組んでいる割合が大きい。特に、「体を動かすこと」については、7割以上の子どもが週に1日以上実施。
- ✓ 学校の授業以外で取り組んだ活動の種類が多いほど、自己肯定感が高くなる傾向。

➤ 子どもと関わる方へのヒアリング

- ✓ 子どもたちの心身の健やかな発達には「リアルな体験」が不可欠。地域との交流や実践的な学びの場を増やすことで、子どもたちは社会との接点を持ち、将来に向けて必要なスキルや知識を習得していくことができる。
- ✓ 自分自身の「幸せ」の価値観を築いていくことが重要であり、自分らしく生きるために、様々な地域の方々との交流を通じて多様な価値観に触れることが大切。

すまいる・あくしょん④への導き

子どもたちが主体的に、自由に選びながら多様な体験ができる環境が重要

あくしょん例

- 【子ども】 「やってみたい」という気持ちを大切に／夢中になれるものを探す
実際に体を動かしたり五感を使うリアルな体験をする／体験から得た知識や気持ちを誰かに伝えてみる
- 【大人・社会】 多様な体験の機会を用意する／体験格差の解消／地域資源の活用
子ども向け体験イベントの一元的な情報発信／子どもが遊べる場所の整備・社会全体の理解促進
…等

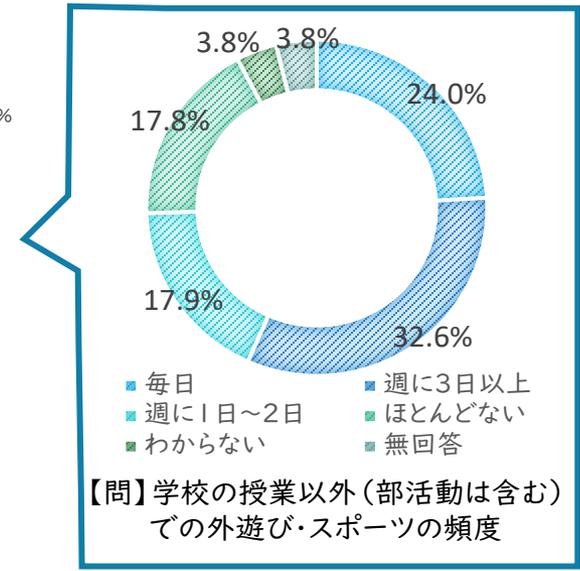
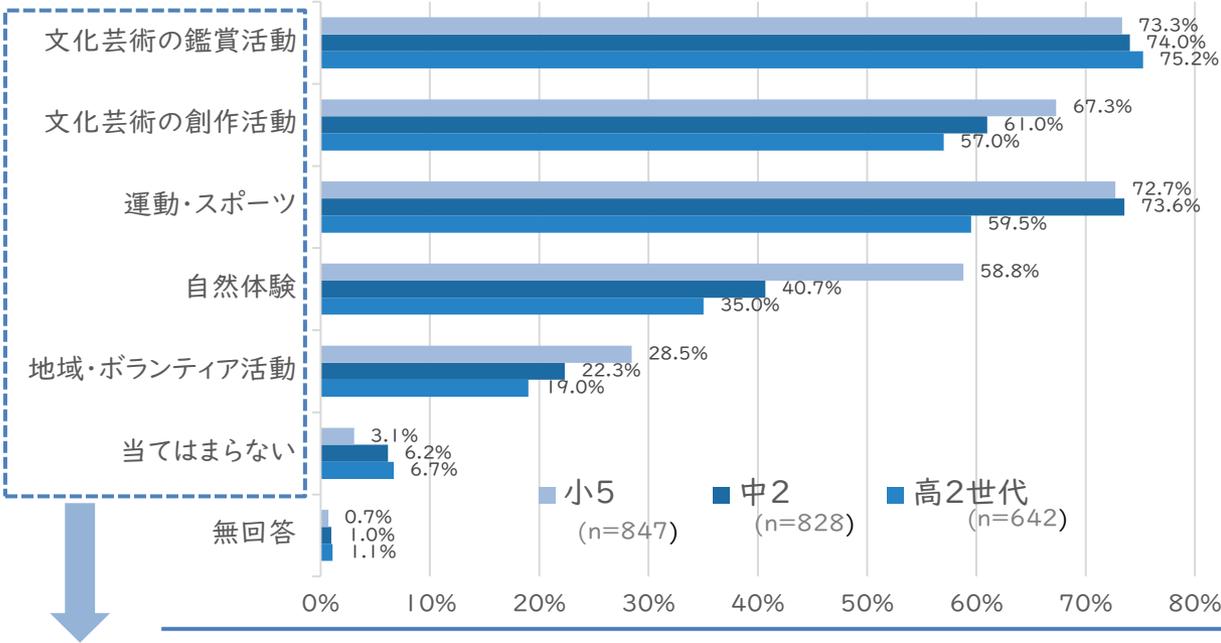


- 【こども】体験を通して発見しよう
- 【おとな】体験活動や学びの機会を増やす
(Experience)

「滋賀の子どもの声調査」(標本調査)結果抜粋 / ④体験・学びの機会

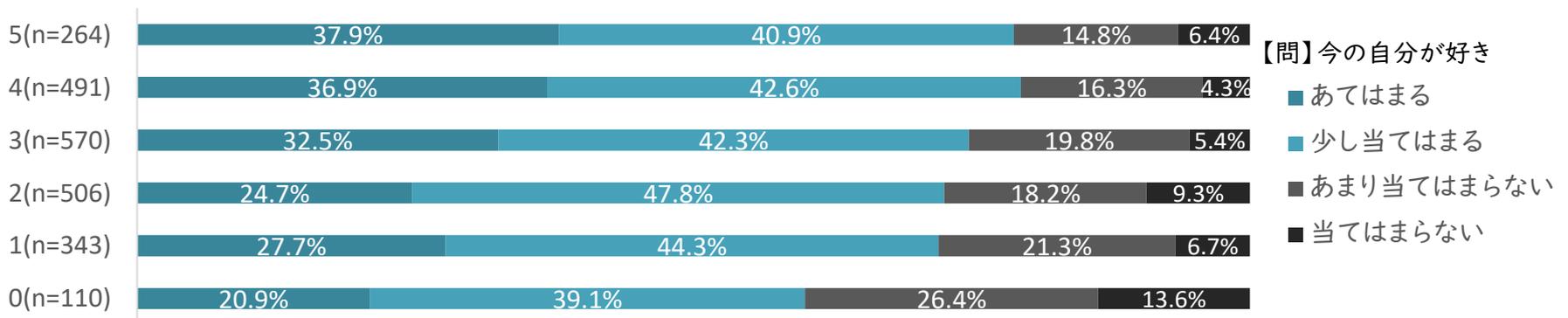
学校の授業以外で取り組んだこと

【問】過去1年以内に、学校の授業以外で取り組んだこと(複数回答・部活動は含む)



取り組んだ活動の種類の数と自己肯定感の関係

取り組んだ活動の種類の数が多いほど自己肯定感が高い傾向



滋賀の子どもの声調査 (標本調査自由記述+ WEB調査) / ④体験・学びの機会

➤ 自由記述のうち「④体験・学びの機会」に関連した記述を生成AIを用いて要約・分析

Q 関心の集中

「知的好奇心」の充足と、将来の可能性を広げるための「スキルを身に着けること」への意欲や、体験機会に差があることへの問題意識等

● ポジティブ要素

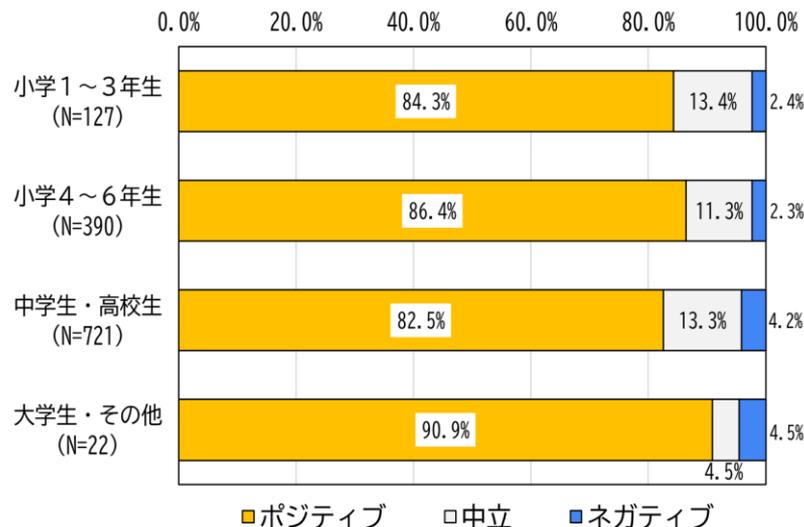
自己成長への意欲と、新しい体験に対する前向きな姿勢、多様な文化や価値観に触れたいという意欲

● ネガティブ要素

経済的な理由や住んでいる場所によって、体験の機会に差があることや、失敗が許容されない社会全体への雰囲気に対する懸念

🔄 世代による違い

小学生は「遊びを通じた学び」を求めるのに対し、中高生は「将来の仕事につながる資格や経験」といった、より実践的な学びを重視する傾向が見られた。



👤 要約

子どもたちの成長したいという思いは強い一方で、周囲の環境がその実現を後押してきていない状況が伺える。「体験機会の差」を解消し、結果だけでなく、努力する過程や意欲も評価する文化を育むことが重要。

すまいる・あくしょん ⑤ デジタル・情報社会への対応



旧あくしょん:感染症を正しく知って行動しよう／オンラインを上手に活かそう

➤ 調査結果概要

- ✓ 年齢が上がるにつれてインターネット・SNSの利用が増えるとともに、虚偽情報や人間関係におけるトラブルに遭遇するリスクが増加
- ✓ WEB調査では、多くの子どもたちが対話の中で自分の意見をしっかり持つ・伝えることを大切にしたいと回答

➤ 子どもと関わる方へのヒアリング

- ✓ AIが日常の相談相手となり、SNSの交流が中心となるなど、子どもたちを取り巻く環境は昔と大きく違う。
- ✓ 子どもの本質的な部分は変わっていないが、特に保護者の情報の取り方については顕著な変化を感じる。インターネットやSNSにより比較対象が増えたことによって不安になる人が多い。
- ✓ LINE等で短文で文章を送ることにより、真意が伝わらずトラブルになることがある。

すまいる・あくしょん⑤への導き

デジタル社会の中で膨大な情報をもとに自分で考えることの重要性

あくしょん例

【子ども】 情報の真偽を確かめる／自分の投稿でだれかを傷つけていないか考える
生成AI等の最新技術の使い方・活かし方を学ぶ／自分の考えを持つ

【大人・社会】 情報の扱い方を学び、子どもと共有する／デジタル機器の利用ルールを話し合って決める
情報リテラシー教育の推進 …等

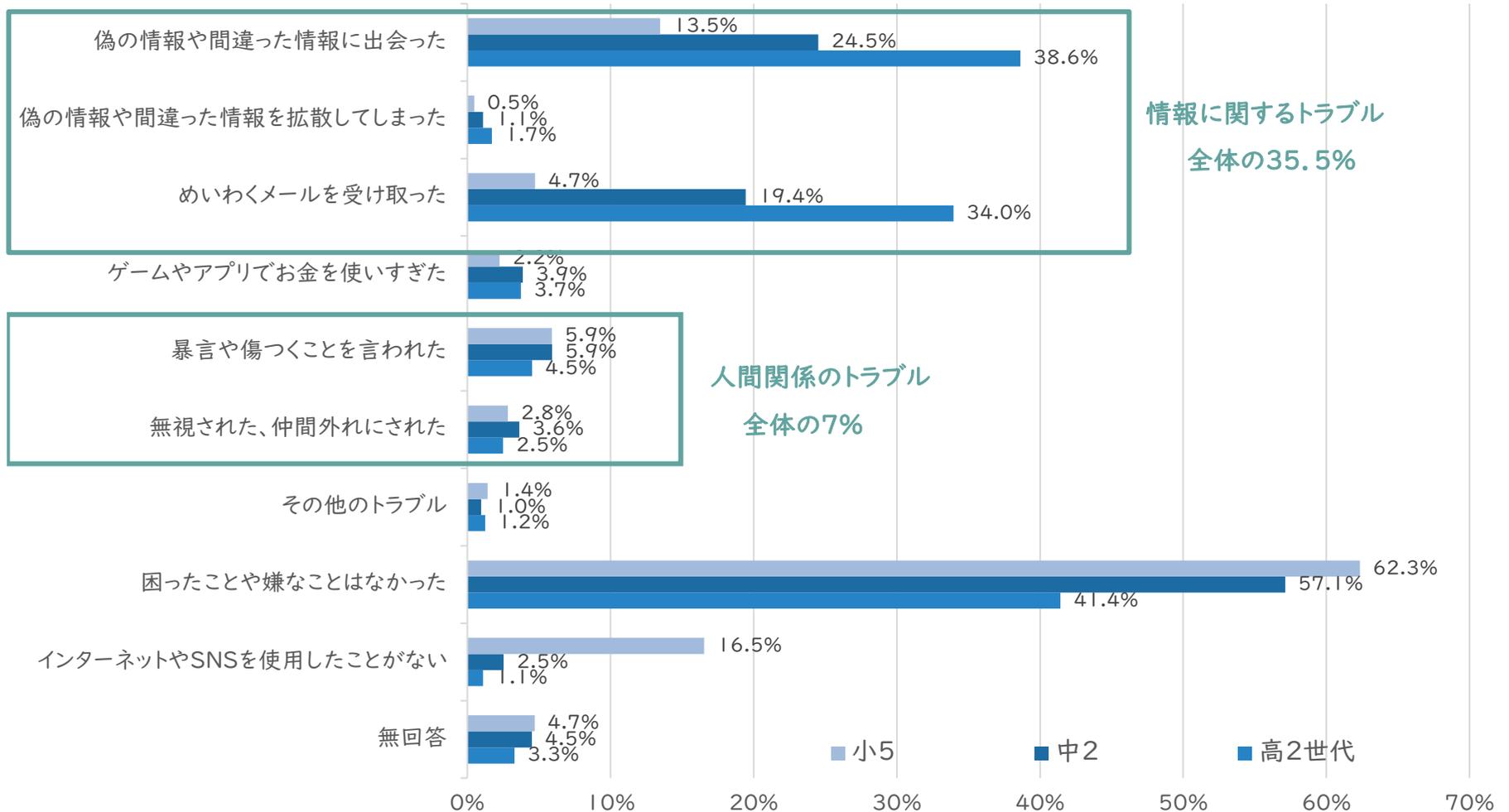


- 【こども】情報を活かして自分で考えよう
- 【おとな】情報との向き合い方を伝え、一緒に考える (Literacy)

滋賀の子どもの声調査(標本調査)結果抜粋 / ⑤デジタル・情報社会への対応

インターネットやSNSでの経験

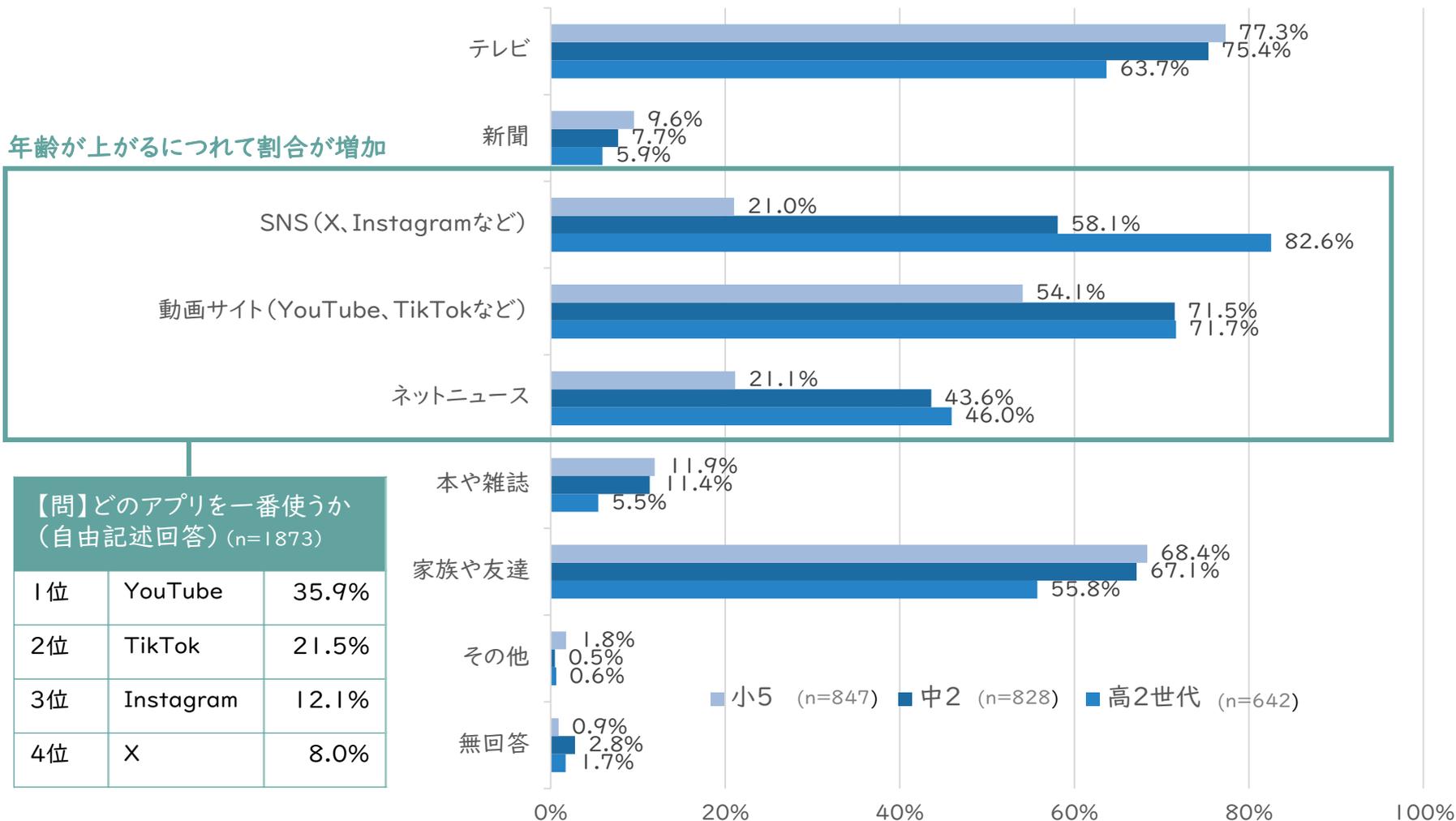
【問】過去1年以内のインターネットやSNS上での経験について(複数回答)



滋賀の子どもの声調査(標本調査)結果抜粋 / ⑤ デジタル・情報社会への対応

普段の情報の入手先

【問】 普段の情報は、どこで手に入れることが多いか(複数回答)



【問】どのアプリを一番使うか
(自由記述回答) (n=1873)

1位	YouTube	35.9%
2位	TikTok	21.5%
3位	Instagram	12.1%
4位	X	8.0%

➤ 自由記述のうち「⑤デジタル・情報社会」に関連した記述を生成AIを用いて要約・分析

Q 関心の集中

デジタルツールの利便性を認める一方で、それに伴うリスク(誹謗中傷・流出)への警戒

⊕ ポジティブ要素

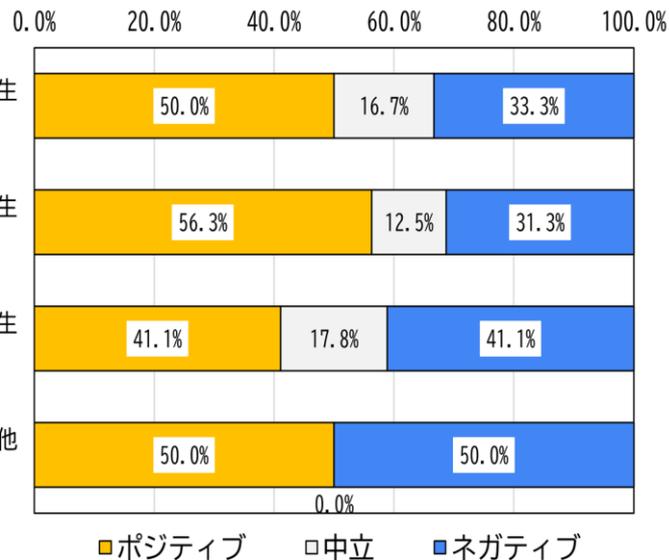
情報収集、クリエイティブ活動、コミュニティ形成のためのツールとしての主体的な活用

⊖ ネガティブ要素

デジタルタトゥー等への潜在的な恐怖。学校教育におけるICT活用に関する不満(制限過多・本質的利用の不足等)

🔄 世代による違い

小学生はデジタル技術を「エンターテインメント(ゲームや動画)」として捉えるのに対し、中高生は「社会の基盤や人とのコミュニケーションに不可欠なもの」と認識する傾向が見られた。



👤 要約

デジタルネイティブ世代である子どもたちは、デジタルの利点と課題の双方を深く理解している。単なる利用制限ではなく、リスクを管理しながら適切に活用するための「実践的な情報活用能力」の育成が求められている。

すまいる・あくしょん ⑥ 意見表明・社会参画



➤ 調査結果概要

- ✓ 「意見を聴いてもらえる」という意識は、年齢が上がるにつれて低下傾向。また、高2世代の「社会を変えられる」という自己効力感は、全国調査の17~19歳の回答と比較して約13ポイント低い。
- ✓ 学業・人間関係・社会問題等の様々な大人に伝えたい意見や悩みを回答(自由記述を抜粋・要約)

滋賀県に関すること

- ・娯楽施設やイベントを充実させてほしい
- ・地域活性化につながる取り組みや情報発信を強化してほしい
- ・琵琶湖の環境を守ってほしい
- ・交通アクセス改善と、子どもの安全対策強化

学校に関すること

- ・学習スペースや図書室を充実させてほしい
- ・校舎やトイレの老朽化へ対応してほしい
- ・先生ともっとコミュニケーションをとりたい
- ・身体が不自由な子どものためにエレベーターをつけてほしい

個人的な懸念・悩みごと

- ・「将来が心配」や「不安」といった、漠然とした将来への懸念
- ・「ストレスが多い」や「負担を感じる」など、精神的な負担を訴える声
- 「お金の心配」や「物価が高い」といった金銭面に関する不安

すまいる・あくしょん⑥への導き

子どもの意見を尊重し、安心して声を上げられる環境が必要

あくしょん例

- 【子ども】 自分の気持ちを信頼できる人に伝える／子どもの意見表明権について知る
地域や社会の課題に関心を持って調べてみる／伝えたい意見を発信してみる
- 【大人・社会】 子どもの意見表明権を守る／「子どもだから」と勝手に決めつけない
聞いた意見を尊重し、フィードバックに繋げる／子どもにわかりやすい説明を心がける
子どもが安心して気持ちや意見を言える環境をつくる …等



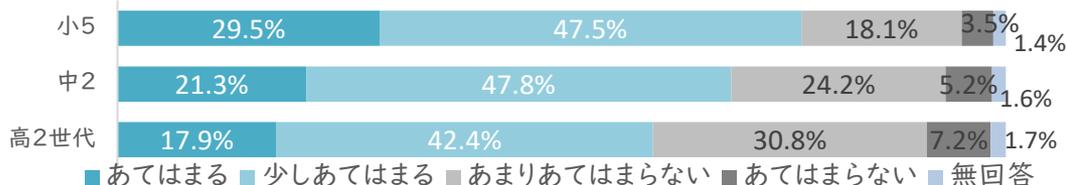
- 【こども】気持ちや意見を伝えてみよう
- 【おとな】子どもの意見を尊重し、行動につなげる (Respect)

滋賀の子どもの声調査(標本調査)結果抜粋 / ⑥意見表明・社会参画

意見をきいてもらえる実感

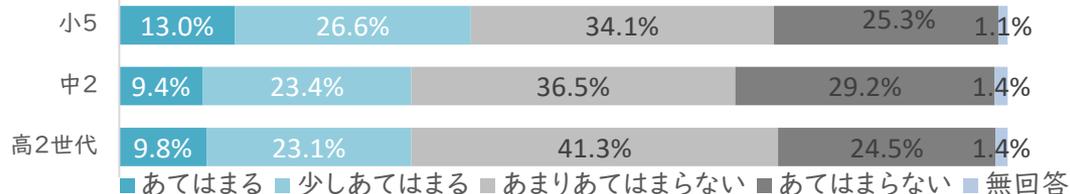
小5 (n=847) 中2 (n=828) 高2世代 (n=642)

【問】社会において、自分に関係することについて、意見や気持ちを聞いてもらえる



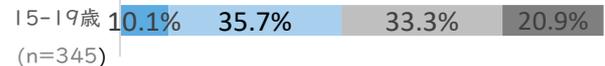
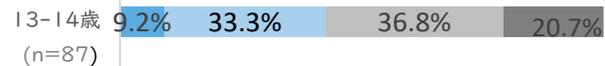
自己効力感

【問】自分の行動で、国や社会を変えられると思う



参考:全国調査

【問】社会において、こどもが、自分に関係することについて、意見や気持ちを聞いてもらえると感じますか。



■ 感じている ■ やや感じている ■ やや感じていない ■ 感じていない

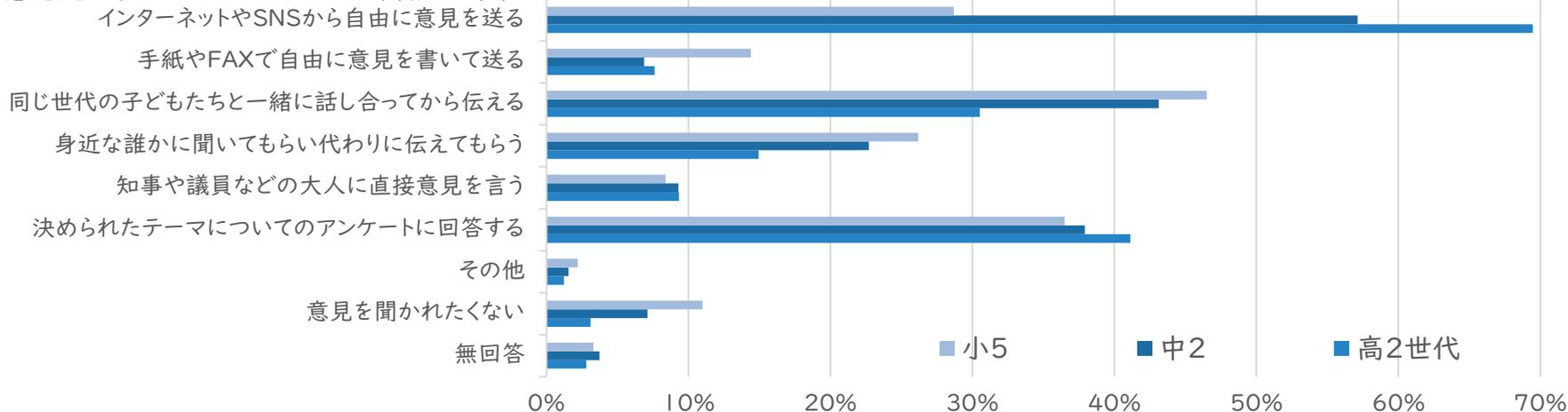
※こども家庭庁「R5我が国と諸外国の子どもと若者の意識に関する調査」調べ

【問】自分の行動で、国や社会を変えられると思う



※「日本財団『18歳意識調査』調べ <http://www.nippon-foundation.or.jp/>

【問】意見を言いやすいと思うもの(複数回答)



滋賀の子どもの声調査 (WEB調査) 結果 / ⑥意見表明・社会参画

【問】大人や行政に伝えたいこと (自由記述)

生成AIによる全体像の可視化・分析

Q 関心の集中

メイン観点: 子どもとしての権利と選択肢 (812件)

教育や生活での自由、個性の尊重など、一人の人間としての権利を大切に、意見を聴いてほしいという声に関心が集中している。

⊕ ポジティブ要素

メイン観点: 滋賀の魅力と課題 (220件)

滋賀の豊かな自然や住みやすさを肯定的に捉え、その良さを維持しながらより良い街にしてほしいという前向きな期待が見られる。

⊖ ネガティブ要素

メイン観点: 子どもとしての権利と選択肢 (554件)

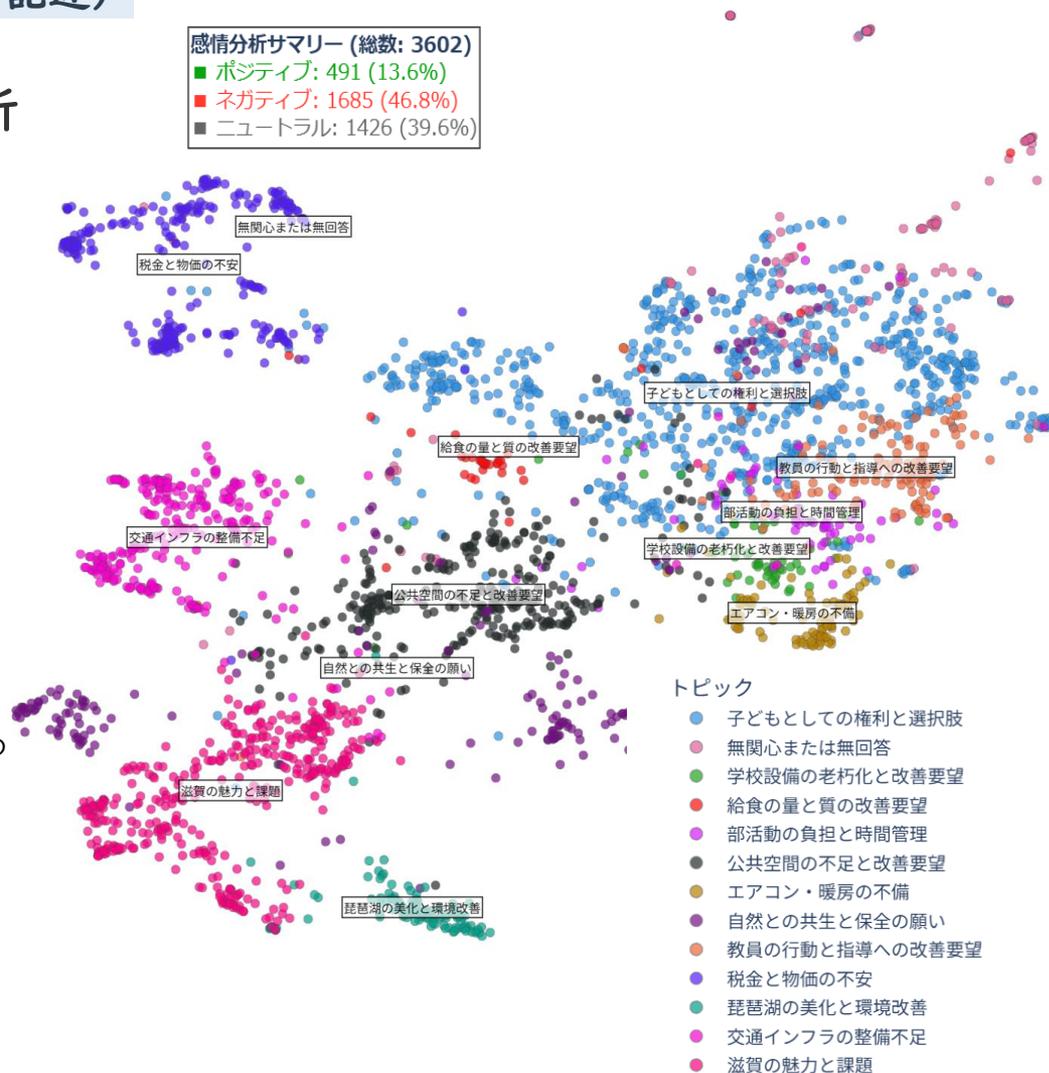
大人の押し付けや不自由な環境に対する不満があり、子どもたちの主体性や権利が十分に認められていない現状への訴えが目立つ。

🌳 世代間ギャップ

低学年は身近なことに対する優しさや権利を求める傾向にあり、中高生は税金、交通インフラ、教育現場の課題など、社会制度への具体的な課題に言及する傾向が見られた。

感情分析サマリー (総数: 3602)

■ ポジティブ: 491 (13.6%)
■ ネガティブ: 1685 (46.8%)
■ ニュートラル: 1426 (39.6%)



😊 要約

子どもを一人の人間として尊重し、対等に意見を聴く姿勢を求める声 が全世代で共通している。豊かな自然環境への愛着がある一方で、不合理な校則や経済的不安の解消など、実社会の改善を求めるメッセージが示されている。

➤ 自由記述のうち「⑤意見表明・社会参画」に関連した記述を生成AIを用いて内容を要約・分析

Q 関心の集中

自分の意見が社会に影響を与えられるという「自己効力感」、意思決定の場に参加したいという意欲、そして大人との対等な関係を築きたいという期待

⊕ ポジティブ要素

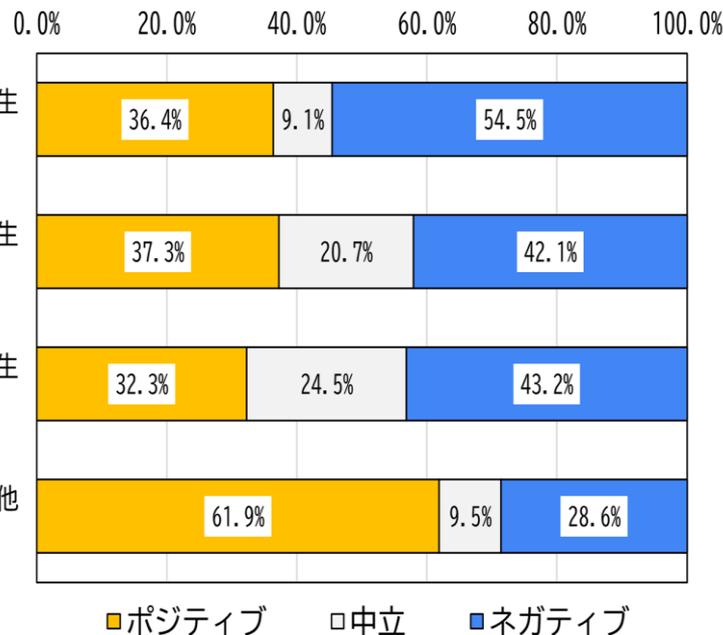
社会課題に対する高い当事者意識や現状を変革したいという潜在的な参画意欲、意見の反映への期待

⊖ ネガティブ要素

「どうせ言っても聞いてもらえない」という諦めや、大人の形式的な傾聴姿勢や一方的な指示に対する不快感

🔄 世代による違い

小学生は「身近な大人への具体的な要望」にとどまるのに対し、中高生は「行政や政治の仕組みへの批判的な視点」を持つようになる傾向が見られた。



👤 要約

子どもの意見がどのように施策に反映されたかを示す仕組み (フィードバックの仕組み) を構築することが子どもたちとの信頼関係の構築・回復に不可欠であることが示唆された。

すまいる・あくしょん ⑦ 積極的に挑戦できる環境

[旧あくしょん:なし]

➤ 調査結果概要

- ✓ 困難に対する前向きな姿勢、将来への明るい希望は、年齢が上がるとともに低下傾向。
- ✓ WEB調査では、「一番最初に挑戦することが怖い」「何かに挑戦する自信がない」「自分に自信がない」といった回答が散見された。
- ✓ 一方で、学業・運動・デジタル・社会貢献など様々な分野で「やってみたい」「できるようになりたい」と具体的な希望や目標を回答

➤ 子どもと関わる方へのヒアリング

- ✓ 失敗を過剰に恐れて、挑戦することをためらう子どもが増えたように感じる。
- ✓ 小さなことでも「やりたい気持ち」を認め、成功や失敗を通して達成感や自己肯定感、レジリエンス(回復力)を育むことが重要。
- ✓ 大人社会が画一的な価値観を押し付けるのではなく、子どもたちの個性と可能性を信じ、サポートしていくことが求められる。

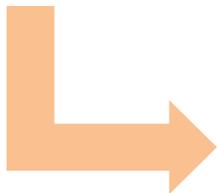
すまいる・あくしょん⑦への導き

子どもたちが失敗を恐れず、夢や希望を持って挑戦していける滋賀へ

【子ども】 小さな目標と達成を積み重ねる／必要な支援があれば、大人に伝える

【大人・社会】 自分自身が挑戦する姿を見せる／多様なロールモデルの提示
経済的な阻害要因に対する支援／学び直しを支援する制度や環境の整備
職場体験やインターンシップ、出前授業の開催 …等

あく
しょん
例

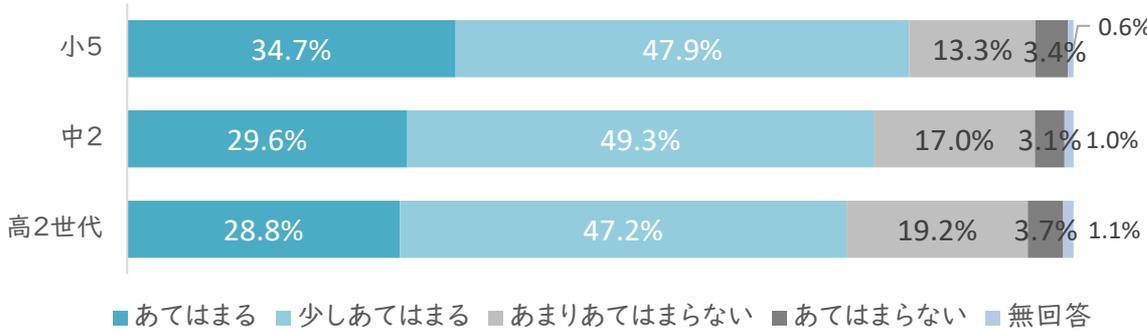


- 【こども】 小さなことから挑戦しよう
- 【おとな】 積極的に挑戦できる社会をつくる
(Challenge)

滋賀の子どもの声調査(標本調査)結果抜粋 / ⑦積極的に挑戦できる環境

困難に対する前向きな姿勢

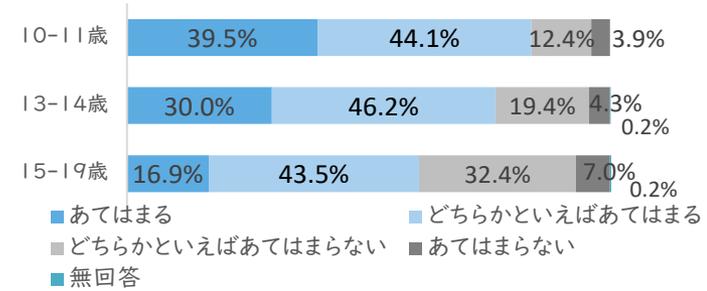
【問】うまくいかないことにも頑張って取り組む



全国調査

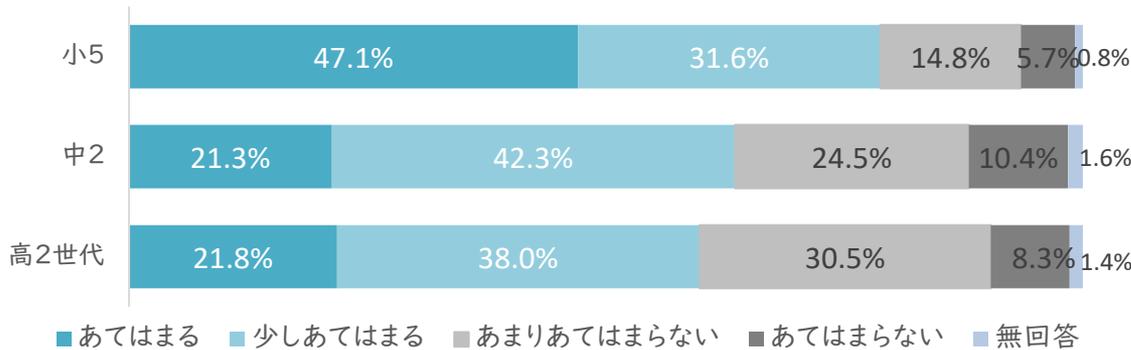
こども家庭庁「R4こども・若者の意識と生活に関する調査」調べ

【問】うまくいかないことにも頑張って取り組む



将来への明るい希望

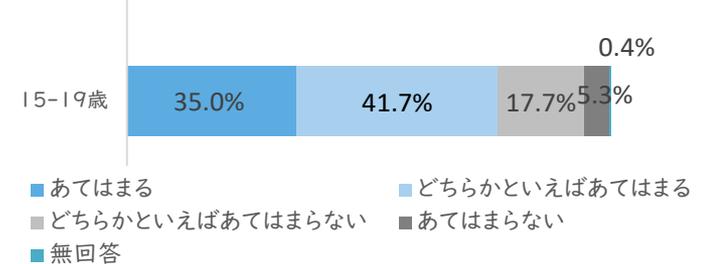
【問】自分の将来について明るい希望がある



全国調査

こども家庭庁「R4こども・若者の意識と生活に関する調査」調べ

【問】自分の将来について明るい希望がある



小5 (n=847) 中2 (n=828) 高2世代 (n=642)

10-11歳 (n=623) 13-14歳 (n=604) 15-19歳 (n=1293)

【問】 将来に向けて頑張りたいこと (自由記述)

生成AIによる全体像の可視化・分析

Q 関心の集中

メイン観点: 挑戦への意欲 (1170件)

自己成長や社会貢献を見据え、多岐にわたる分野で自ら積極的にチャレンジしようとする前向きな姿勢が見られる。

+ ポジティブ要素

メイン観点: 挑戦への意欲 (967件)

あきらめずにやり遂げる力や、新しいことへの好奇心を原動力とした、未来に対する非常にポジティブな意欲が強く感じられる。

- ネガティブ要素

メイン観点: 挑戦への意欲 (18件)

挑戦したい意思是強いものの、失敗への懸念や具体的な一歩を踏み出すことへの不安といった葛藤が見受けられる。

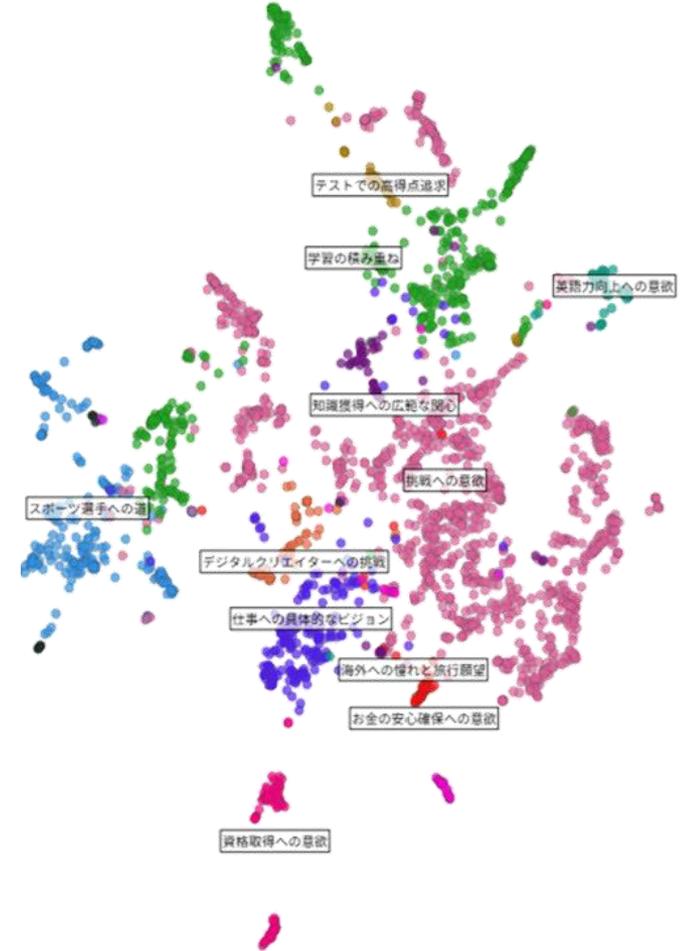
👨👩👧👦 世代間ギャップ

低学年はスポーツへの熱意が目立ち、高学年から中高生にかけては学習習慣の定着や、具体的な進路選択を意識した努力に言及する傾向が見られた。



トピック

- スポーツ選手への道
- 挑戦への意欲
- 学習の積み重ね
- 海外への憧れと旅行願望
- 未定の将来への迷い
- スポーツへの具体的な夢
- テストでの高得点追求
- 知識獲得への広範な関心
- デジタルクリエイターへの挑戦
- 仕事への具体的なビジョン
- 英語力向上への意欲
- お金の安心確保への意欲
- 資格取得への意欲



スポーツへの具体的な夢

😊 要約

多くの回答者が自己実現やスキル向上に意欲的であり、挑戦を通じた自身の成長を強く望んでいる。

年代ごとに具体的目標が変化する中、その前向きな意欲を支え、不安を解消する環境作りがポイントとなっている。

➤ 自由記述のうち「⑦積極的に挑戦できる環境」に関連した記述を生成AIを用いて要約・分析

Q 関心の集中

夢や目標に向かって試行錯誤することが許される環境、心理的安全性の確保

⊕ ポジティブ要素

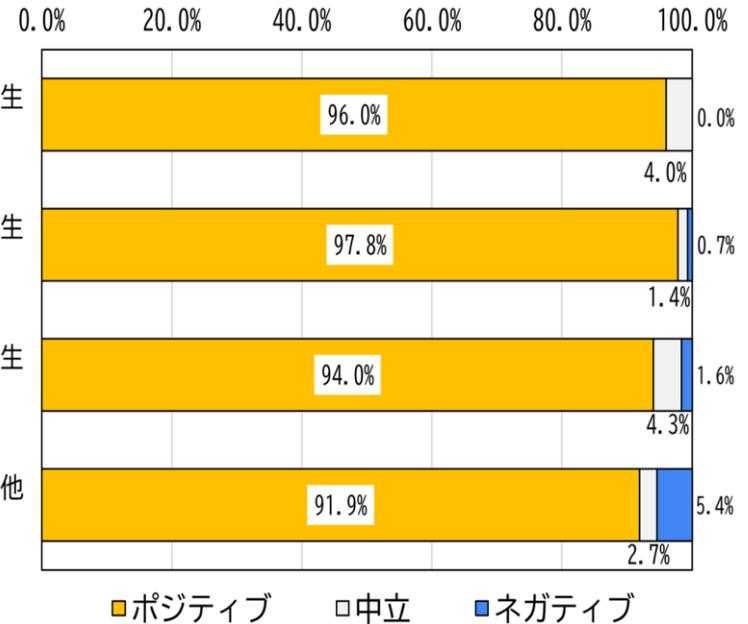
自己実現に向けた前向きな向上心に加え、保護者や教員などの支援者の存在によって、自己肯定感や挑戦しようとする意欲が高まる傾向

⊖ ネガティブ要素

「失敗=悪いこと」という社会的なプレッシャーによる挑戦へのためらい、経済的・時間的制約から安定を過度に重視する傾向

🌸 世代による違い

小学生の夢は「多様で自由な発想」が見られるのに対し、年齢が上がるにつれて現実性や経済的合理性を重視した選択をする傾向がみられた。



👤 要約

挑戦を支えるのは「失敗しても受け入れられる」という安心感である。結果のみを評価するのではなく、努力の過程や挑戦しようとする意欲そのものを肯定する環境を整えることが、子どもたちの可能性を広げる上で重要である。

淡海・子ども若者プラン施策柱	すまいる・あくしょん						
	01 心と身体 の健康 	02 多様性の 尊重 	03 居場所 	04 体験学び 	05 情報社会 	06 意見表明 社会参画 	07 挑戦できる 環境 
1 子どもの権利が守られる社会づくり							
(1)子どもの権利が守られる社会づくり	○					○	
2 子ども・若者の健やかな育ちや希望を叶えるための取組							
(1)多様な遊びや体験の機会の確保、社会参画活動の活性化			○	○		○	
(2)「夢と生きる力」を育む学校教育等の充実	○	○	○	○	○	○	○
(3)子ども・若者の居場所づくり			○	○			○
(4)若者の希望を叶えるための取組						○	○
(5)子ども・若者の健全な育成環境の整備等	○	○	○		○	○	
3 きめ細かな対応が必要な子ども・若者への支援							
(1)社会生活を営む上で困難な状況にある子ども・若者に対する支援	○	○	○				○
(2)非行少年等への対応	○	○	○				○
4 社会的養護の推進							
(1)妊娠前、妊娠期からの虐待予防・未然防止対策の強化	○						
(2)児童虐待の早期発見・早期対応	○						
(3)子どもの保護・ケア	○					○	
(4)親子関係の再構築支援、子どもの自立支援の強化	○						○
(5)子ども家庭相談センターの機能強化と市町の取組支援・関係機関との連携の強化	○		○				
5 子どもの貧困解消に向けた対策の推進							
(1)子どもの能力および可能性を最大限伸ばすための育ちと学びの支援	○		○	○			○
(2)貧困の状況にある子どもが社会的に孤立しないための生活支援	○		○	○			○
(3)一定の収入を得て生活の安定を図るための就労支援							○
(4)世帯の生活を支えるための経済的支援							○
6 ひとり親家庭への支援の推進							
(1)生活の安定と自立のための経済的支援	○						○
(2)自立のための就労支援	○						○
(3)安心・安全な子育て・子育てのための生活支援	○						○
(4)きめ細かな相談体制・情報提供および広報・啓発	○				○		
7 安心・安全な子育て環境の整備							
(1)安心して子どもを産み育てることができる環境づくり	○						
(2)全ての子育て家庭の多様なニーズに対する支援の充実	○		○	○			
(3)子どもの育ちを支える修学前の教育・保育の充実	○		○	○			
(4)子どもが安心して暮らせる・子育てにやさしいまちづくり	○		○				
(5)仕事と子育ての両立支援	○	○	○				
8 子ども・若者を取り巻く社会環境の整備							
(1)社会全体で子育てを支える環境づくりの推進	○	○	○	○	○	○	○
(2)共生社会に向けた多様なニーズへの支援	○	○					○