

小学校 6 年間における電子機器利用の変化と課題（全学年総合分析）

1 年生から 6 年生までのアンケート集計結果および保護者の皆様からの自由記述データを基に、6 年間の利用実態の推移、環境の変化、生じる課題の質の移り変わりを総合的に分析・整理いたしました。

1. 「子どものデジタル利用が大きく変わる 3 つのタイミング」

全学年のデータを比べると、子どもの電子機器の使い方は徐々に変わるだけでなく、特定の学年でガラリと環境や悩みの種類が変わる「大きな節目のタイミング」があることが分かります。

①【1 つ目の変化：3 年～4 年生】ゲーム利用の広がりとお友達トラブルの始まり

- データの動き：ゲーム利用率が 3 年生の 72.0%から 4 年生の 78.0%へアップ。
- 生活の変化：これまでの「1 人で楽しむゲームや動画」から、「友達と時間を合わせて遊ぶ」「ボイスチャットで話しながらプレイする」という「ネットを通じたお友達つきあい」が始まります。
- 悩みの変化：悩みが「時間を守れない」という家庭内の問題から、「乱暴な言葉遣い（『お前』『ウザい』など）」「友達との約束を優先して親の言うことを聞かない」といった対人関係や感情コントロールの問題へ変わっていきます。

②【2 つ目の変化：5 年生】自分専用スマホの普及と「グループ内の付き合い」

- データの動き：本人専用の契約スマホを使わせているご家庭が、4 年生の 18.0%から 5 年生で 67.6%へ一気に跳ね上がります（家庭内ルールがあるご家庭も 93.8%と最高水準）。
- 生活の変化：親の目を離れて「自分専用の端末を持つ」のが当たり前になっていきます。
- 悩みの変化：クラスライン・学年ラインなど「LINE グループ」が一気に増え、「10 分で 100 件もメッセージが来る」「抜けたくても抜け出せない」といったグループ特有の気遣いや同調圧力が生まれます。また、「動画を見ながらゲームもする」というながら操作も 5 年生で一気に目立つようになります。

③【3 つ目の変化：6 年生】ルールの慣れ

- データの動き：家庭でのルール設定率が、5 年生の 93.8%から 6 年生では 80.8%に低下。「ルールを決めていない／曖昧になっている」という回答が増えます。
- 生活の変化：中学校進学を前に子どもの主張が強くなる一方で、低学年のうちにしっかりルールを作っていなかったご家庭で約束がうやむやになってしまう現象が起きます。

2. ご家庭の悩みの移り変わり

学年区分	よくでてきた言葉（キーワード）	悩みの主な性質
【低学年（1～2 年）】	「きょうだいでの順番」「途中で泣く」「目が悪くなる」「YouTube ばかり」	親子でのルール作り・生活習慣の定着
【中学年（3～4 年）】	「通信プレイ」「ボイスチャット」「暴言」「何時に集合」「友達を優先する」	お友達とのやり取り・言葉遣い・約束と感情の葛藤
【高学年（5 年）】	「グループ LINE」「100 件以上の通知」「抜け出せない」「動画を見ながらゲーム」「他所の子」	グループ内の人間関係・二重利用（ながら操作）・家庭ごとのルールの差
【高学年（6 年）】	「学校のタブレット」「暇さえあれば触る」「隙あらば」「借りて遊ぶ」「最初に決めなかった」	ルールの有名無実化・自分で時間をコントロールする力（自律性）の不足・親の知らない利用

3. 指導の難しさがよくわかりました・・・。

① 「スマホを持たせていないお子さま」 (6年生)

6年生の回答で特徴的だったのが、「自分の子には持たせていないが、親の知らないところで友達スマホを借りて使っている」というご意見です。持たせていない安心感の陰で、親の制限やフィルタリングが届かない「お友達の端末」での利用が起きている実態があります。

② 「家庭ごとのルールの違い」による難しさ (5～6年生)

「友達が家に来た時にゲーム時間が長くなってしまうが、他所のお子さんに『ゲームはやめなさい』とは注意しづらい」というお悩みです。高学年になると、自分の家のルールがお友達関係によって崩されやすくなるため、一家庭の努力だけでは解決しにくいという実態がわかりました。

③ 「動画×ゲームの同時利用」が与える影響 (5年生)

YouTube ショートや TikTok などの短い動画を流しながら Switch で遊ぶという使い方は、常に強い刺激を受け続けるため、「デジタル機器がないと『暇そうにする』『自分から楽しいことを見つけられない』」といった、自分で工夫して遊ぶ力の低下に繋がっています。