

「学力」とスマートフォン・ゲームの使用

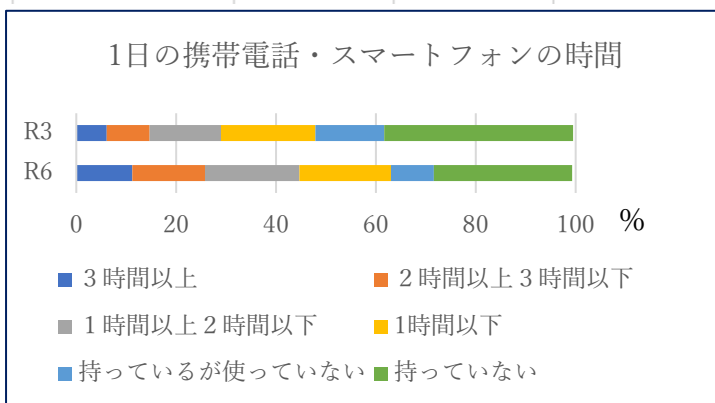
校長 近藤 幸栄

9月に、この4月全国の6年生・中学校3年生を対象に実施した全国学力・学習状況調査の分析結果が文部科学省から出されました。全国平均で見た場合となりますが、気になる分析がありましたので一部紹介します。

1 児童（6年生）の学校外での過ごし方（令和3年と令和6年の比較）

	令和3年度	令和6年度
スマートフォン	43分	1時間5分
テレビゲーム	1時間25分	1時間43分
勉強時間	1時間9分	1時間3分

令和3年度と令和6年度を比較すると、家で勉強する時間はさほど変わっていないのに、スマートフォンに触る時間やテレビゲームをする時間は確実に増えています。（左表参照）



特に、3時間以上スマートフォン等を使用している層（青）、2時間以上3時間以下の層（オレンジ）など、長時間使用している層の児童が増加していることが分かります。また、小学校6年生でも70%程度の児童がスマートフォン等を持っていることが分かります。（左グラフ参照）

2 携帯電話・スマートフォンの使用時間と算数のスコアの相関

右のグラフは、スマートフォン等を使用している時間と、その層の児童の算数の点数の相関を見たものです。

明らかに、長時間スマートフォン等を使用している児童の点数より、1時間以下（黄）、持っているが使っていない（水色）の層の児童の方が点数が高いことが読み取れます。

当然、長時間スマートフォンに触れていても点数の高い児童はいたであろう

と思われます。しかし、平均の傾向としては、上記のような結果となったということです。

「テレビゲームの使用時間は、前回調査から増加。テレビゲームの使用時間が長いほど、スコア（点数）が低い傾向にある」とのことです。

想定はしていましたが、大勢の母数で見た場合、明らかな差が見えることに驚きました。長時間使用することによって、生活の乱れや健康上の問題など指摘がされることのあるスマートフォンやゲーム機の使用です。先日学校では、4・5年生を対象にSNSの使い方も含め、ALSOK 安全インターネット教室を実施しました。安全性も含め今一度ご家庭での使用についてお子さんと話し合ってみてはいかがでしょうか。

