

子どもがいる親世代に聞いた  
「2021年 GIGA スクール構想とマイナンバーカードによる学習管理に関する調査」  
**GIGA スクール構想に期待することの第1位は「子どもの ICT 活用能力の強化」**  
**構想の実現に向けての課題は「教師や保護者など IT リテラシー・スキルの不足」**

eラーニングに関するサービスの様々なコンテンツを提供する株式会社イー・ラーニング研究所(代表取締役:吉田智雄、本社:大阪府吹田市 以下、イー・ラーニング研究所)は、教科書や学習補助教材のデジタル化が進む中、GIGAスクール構想とマイナンバーカードによる学習管理に対する意識を調査するために、子どもがいる親を対象に「2021年 GIGAスクール構想とマイナンバーカードによる学習管理に関する調査」を実施いたしましたので発表いたします。

イー・ラーニング研究所は、インターネットを利用した家庭向けeラーニングサービス『フォルスクラブ』、小中学生向け動画教育配信サービス『スクールTV』などのデジタルサービスに加え、世界で活躍できる力を身につける、小学生向け次世代型社会体験教材『子ども未来キャリア』を展開しています。

今回、イー・ラーニング研究所では20代~50代の子どもがいる親を対象に「2021年 GIGA スクール構想とマイナンバーカードによる学習管理に関する調査」を実施いたしました。その結果、GIGA スクール構想などの新しい取り組みに対して親を感じる課題や期待がわかる調査結果となりました。

【「2021年 GIGAスクール構想とマイナンバーカードによる学習管理に関する調査」調査概要】

調査方法 : 紙回答

調査地域 : 全国

調査期間 : 2021年1月9日(土)~2021年1月28日(木)

調査対象 : 20代~50代の子どもがいる親 男女 計252人

※本リリースに関する内容をご掲載の際は、必ず「イー・ラーニング研究所調べ」と明記してください

調査結果概要

① **約6割が GIGA スクール構想について知っている!**

**内容を理解している施策は「1人1台の学習者用 PC」「ICT 教育の強化」**

⇒約6割が GIGA スクール構想について知っていることが分かった。さらに、GIGA スクール構想のうち、内容を理解している施策では、「1人1台の学習者用 PC」が最も多い回答になり、次いで「ICT 教育の強化」が挙げられた。教育のデジタル化に向けて、生徒1人ひとりに PC が支給されるとともに、それに紐づいて PC などのデバイスを活用した ICT 教育の強化に対する理解が高いことがわかる。

② **GIGA スクール構想の実現に向けての課題は「教師や保護者など IT リテラシー・スキルの不足」が最多回答に**  
**GIGA スクール構想に期待することの第1位は「子どもの ICT 活用能力の強化」**

⇒GIGA スクール構想の実現に向けての課題の第1位は「教師や保護者など IT リテラシー・スキルの不足」となった。デジタルネイティブの子どもたちに対して教育の ICT 化を実施するため、ICT 教育を経験していない教える側の IT リテラシー・スキルを高める必要性を感じている親が多くいることが伺える。さらに、GIGA スクール構想に期待することの第1位は「子どもの ICT 活用能力の強化」という結果が得られた。教育のデジタル化が GIGA スクール構想によって加速することから、デジタルネイティブにあたる子どもが ICT 活用能力をさらに伸ばせる機会になることを期待していると考えられる。

③ **8割以上がマイナンバーカードによる学習管理について知らないと回答!**

**マイナンバーカードによる学習管理を利用したいと思う人は約3割という結果に**

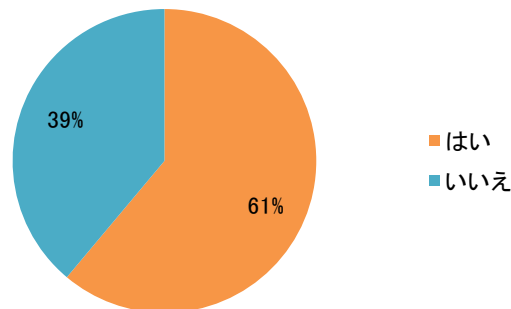
⇒「マイナンバーカードによる学習管理について知っていますか」という問では、8割以上が「いいえ」と答えた。また、約3割がマイナンバーカードによる学習管理を利用したいと思っていることがわかった。マイナンバーカードによる学習管理に対する認知が浸透していないため、実態がわからず、前向きに利用したいという段階に至っていないと推察される。

## 1. 約6割がGIGAスクール構想について知っている！

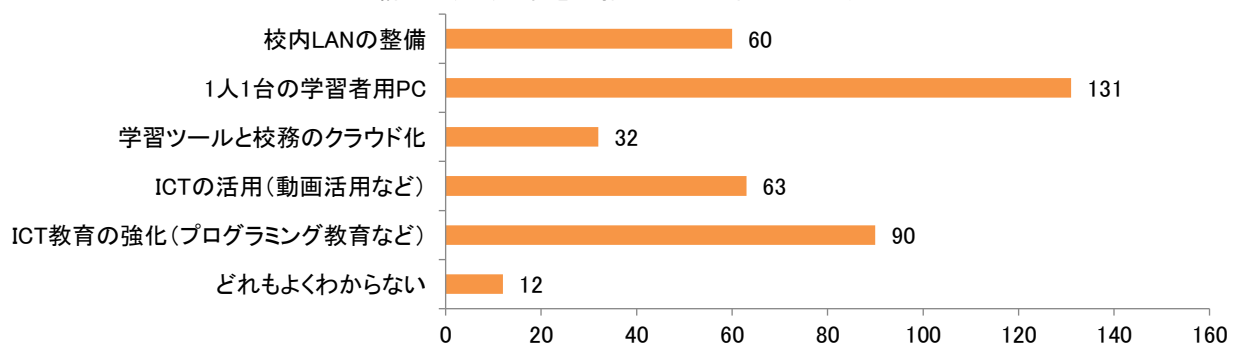
### 内容を理解している施策は「1人1台の学習者用PC」「ICT教育の強化(プログラミング教育など)」

「GIGAスクール構想について知っていますか<SA>」という問では、「はい」(154)と答えた人が約6割となりました。さらに、「GIGAスクール構想のうち、内容を理解している施策はどれですか<MA>」という問では、「1人1台の学習者用PC」(131)が最も多い回答になり、次いで「ICT教育の強化(プログラミング教育など)」(90)が挙がりました。教育のデジタル化に向けて、生徒1人ひとりにPCが支給されるとともに、それに紐づいてPCなどのデバイスを活用したICT教育の強化に対する理解が高いことがわかります。

Q: GIGAスクール構想について知っていますか<SA n=252>



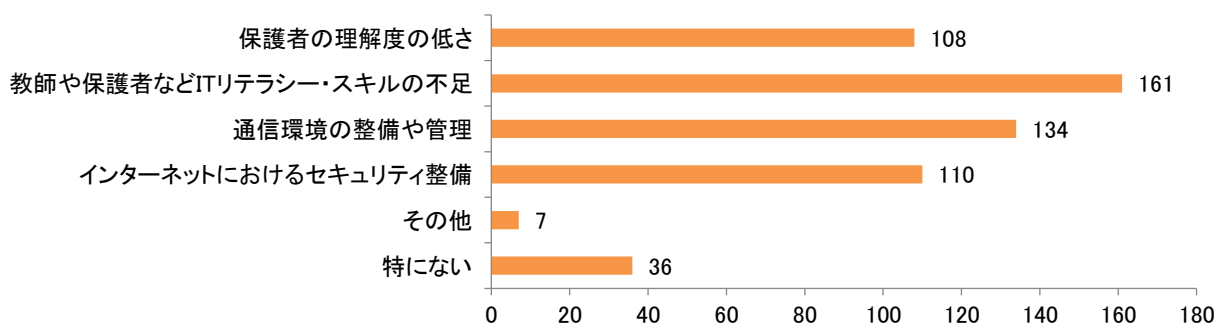
Q: GIGAスクール構想のうち、内容を理解している施策はどれですか<MA n=154>



## 2. GIGAスクール構想の実現に向けての課題は「教師や保護者などITリテラシー・スキルの不足」が最多回答に GIGAスクール構想に期待することの第1位は「子どものICT活用能力の強化」

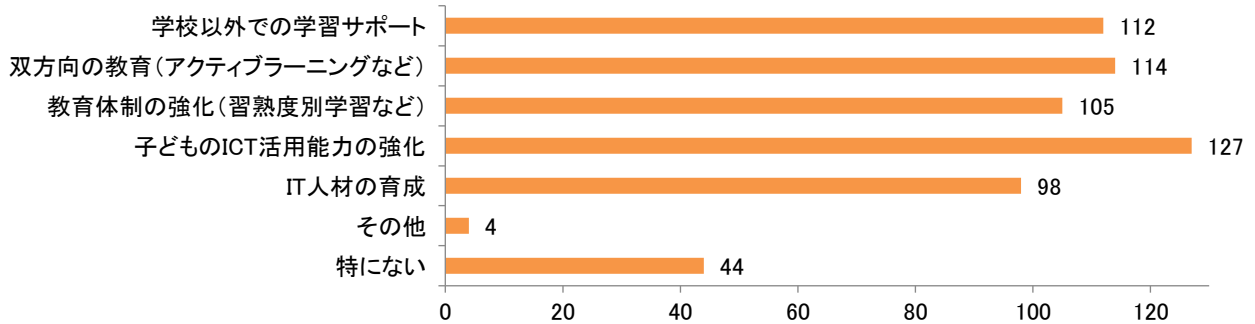
「GIGAスクール構想の実現に向けての課題は何だと感じていますか<MA>」という問では、第1位が「教師や保護者などITリテラシー・スキルの不足」(161)となりました。デジタルネイティブの子どもたちに対して教育のICT化を実施するため、ICT教育を経験していない教える側のITリテラシー・スキルを高める必要性を感じている親が多くいることが伺えます。

Q: GIGAスクール構想の実現に向けての課題は何だと感じていますか<MA n=252>



さらに、「GIGA スクール構想に期待することは何ですか<MA>」という問では、第 1 位が「子どもの ICT 活用能力の強化」(127)、ついで「双方向の教育(アクティブラーニングなど)」(114)や「学校以外での学習サポート」(112)が続く結果となりました。教育の ICT 化が GIGA スクール構想によって加速することから、デジタルネイティブ世代の子どもが ICT 活用能力をさらに伸ばせる機会になることを期待していると考えられます。

Q: GIGA スクール構想に期待することは何ですか<MA n=252>

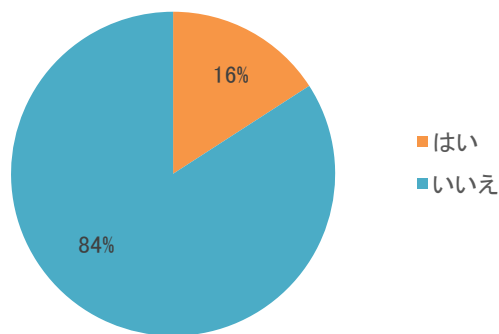


### 3. 8割以上がマイナンバーカードによる学習管理について知らないと回答!

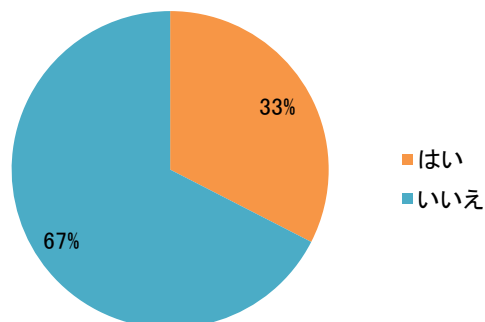
#### マイナンバーカードによる学習管理を利用したいと思う人は約3割という結果に

「マイナンバーカードによる学習管理について知っていますか<SA>」という問では、8割以上が「いいえ」(212)と答えました。また、「マイナンバーカードによる学習管理を利用したいと思いますか<SA>」という問では、約3割が「はい」(82)という結果となりました。マイナンバーカードによる学習管理に対する認知が浸透していないため、実態がわからず、前向きに利用したいという段階に至っていないと推察されます。

Q: マイナンバーカードによる学習管理について知っていますか<SA n=252>



Q: マイナンバーカードによる学習管理を利用したいと思いますか<SA n=252>



## 【「スクール TV」概要】

「スクール TV」は、「学習習慣の定着」を目的とし、全国の主要科目の教科書内容を網羅した小中学生向けの動画教育サービスです。約 1,000 本の教科書に対応した授業動画を配信し、自ら能動的に学習する「アクティブ・ラーニング」のメソッドを日本で初めて動画内に導入しています。

また、学習習慣が身についた子どもが、もう 1 つ上の目標を目指すために開始された学習コンテンツとして、現在、教科書や教材出版社など他社のドリルも提供しています。

- URL : <https://school-tv.jp/>
- 利用料金 : 無料  
有償プラン(「成績向上目的の学習コンテンツ」を有償で提供)
  - ・スクール TV プラス: 月額 300 円
  - ・スクール TV ドリル: 200 円～ ※学習教材により異なる

- 対象 : 小学生(1 年生～6 年生)、中学生(1 年生～3 年生)
- 学習内容 : 小学校 1～2 年生: 算数  
小学校 3～6 年生: 算数・社会・理科  
中学校 1～3 年生: 数学・社会・理科・英語・国語

### ■ サービス特徴 :

#### 1. 「授業動画が見放題」

- ・小中学校の教科書に対応した授業動画が見放題
- ・単元の中で「重要ポイント」に絞り込み、テレビを見るような感覚で楽しく学習できる
- ・映像総数: 約 1,000 本

#### 2. 「やる気を育てる講師陣」

- ・有名大学の現役学生を講師として採用
- ・お兄さん・お姉さんのような親しみやすさを演出

#### 3. 「アクティブ・ラーニングメソッド採用」

- ・文科省が推進する主体的・対話的で深い学び「アクティブ・ラーニング」の視点を導入
- ・授業開始前の約 5 分間に「アクティブ・ラーニング動画」を採用し、子どもの興味を惹きつける
- ・定期的に質問を投げかけるなど適度に自分で考える機会を与えることで、「能動的」な学習が可能



## 【「子ども未来キャリア」概要】

「子ども未来キャリア」は、小学生から“夢”や“目標”を持ち、“社会で必要な力”を育む次世代型社会体験教材です。夢・目標を持てるための「キャリアビジョン」と、夢・目標を叶えるための「ビジネススキル」両輪を育みます。「QMI メソッド」と呼ばれるアクティブ・ラーニング型の独自メソッドを用いて授業を実施します。使う学習ツールは子どもたちに具体的想起をうながす「スライド投影」と学習テーマを疑似体験できる完全オリジナル「テーブルゲーム(ボードゲーム・カードゲーム)」です。「QMI メソッド」では、子どもたちが自分のこととして学ぶことができるため、意欲的かつ、効率的に楽しみながら学ぶことができます。

- URL : <https://force-academy.jp/kodomo-mirai-career/>
- 教材対象年齢 : 小学 1 年生～小学 6 年生
- 販売対象 : 全国の子ども向けスクールや学習塾など教育関係の組織・企業
- 学習テーマ:



国際的に定義された「21 世紀型スキル」10 領域の解釈と日本の子どもに必要な社会的スキルの学習テーマで構成されています。現在定義されたテーマは 12 ですが、これらの要素は「時代・社会」や「子どもたちの環境」、「保護者が求める環境」に沿い、常に更新されていきます。

- A. お金の大切さと成り立ちを知ろう
- B. 夢を叶える“逆算思考”を学ぶ
- C. 家族・友達と仲良くいられる“コミュニケーション”を知ろう
- D. 友達と協力することの大切さを知る チームで活躍する“チームワーク”
- E. 自分の意見が言えるようになる 子ども“ディスカッション” など

**【株式会社イー・ラーニング研究所】**

名称 : 株式会社イー・ラーニング研究所  
本社 : 大阪府吹田市江坂町 1 丁目 23-38 F&Mビル 6F  
東京支社: 東京都港区港南 1 丁目 8-40 A-PLACE 品川 1F  
代表者 : 代表取締役 吉田 智雄  
URL : <https://e-ll.co.jp/>