

～小中高生の「スポーツ」に関する意識調査～

小中高生も世界レベルのスポーツを間近で観戦したい！

小中高生の約9割が間近で世界レベルのスポーツ観戦を希望！

小中高生の約半数がスポーツ選手になりたい！

「好きなスポーツ選手」TOP3「イチロー」「浅田真央」「北島康介」

eラーニング教材「すらら」を展開する株式会社すららネット(本社:東京都千代田区、代表取締役社長:湯野川孝彦)では、「スポーツに関する意識調査」を小学1年生から高校3年生までの男女に実施しました。

- 1) スポーツ好きな小中高生は約9割！
- 2) 小中高生がやっているスポーツトップ3、「バスケ」「サッカー」「野球」
- 3) スポーツ選手になりたい小中高生は半数以上！
- 4) スポーツ観戦好きの小中高生は8割強！
- 5) 世界レベルで行なわれるスポーツを間近で見たい小中高生約9割！
- 6) 世界レベルで行なわれているところを間近で見たいスポーツトップ3、「サッカー」「野球・ソフトボール」「水泳」
- 7) 小中高生の好きなスポーツ選手トップ3、イチロー選手、浅田真央選手、北島康介選手

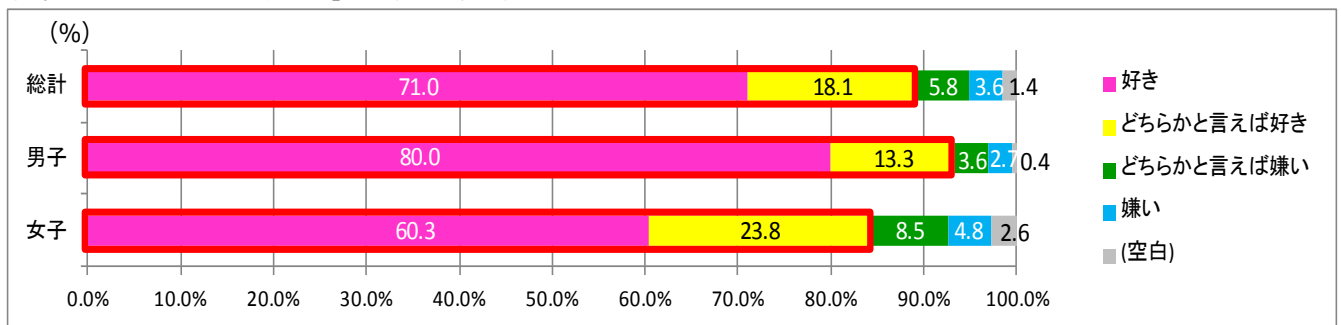
1) スポーツ好きな小中高生は約9割！

小中高生を対象にスポーツが好きか聞いたところ、「好き(「好き」(71.0%)・「どちらかと言えば好き」(18.1%)の合計)」が89.1%で約9割となり、小中高生は圧倒的にスポーツ好きの子が多いようです。

男女別では、「好き(「どちらかと言えば好き」を含む)」と回答したのが、男子では93.3%、女子では84.1%と、男子のほうが女子より9.2ポイントほど、スポーツ好きの割合が多い結果となりました。

わずかに男女差はみられるものの、どちらもスポーツ好きは高い割合となっており、小中高生はスポーツ好きだと言えます。

■結果:「スポーツは好きですか?」の回答(単数回答)



※本リリースの調査結果をご利用頂く際は、「すららネット調べ」とご明記下さい。

NEWS RELEASE

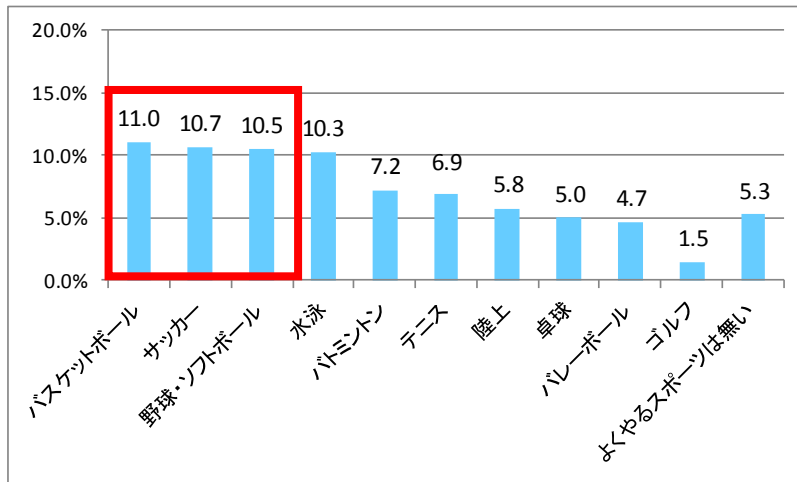
2) 小中高生がやっているスポーツTOP 3、「バスケ」・「サッカー」・「野球」

小中高生がやっているスポーツ 1位は「バスケットボール」(11.0%)、2位「サッカー」(10.7%)、3位「野球・ソフトボール」(10.5%)で、TOP 3を球技が占める結果となりました。

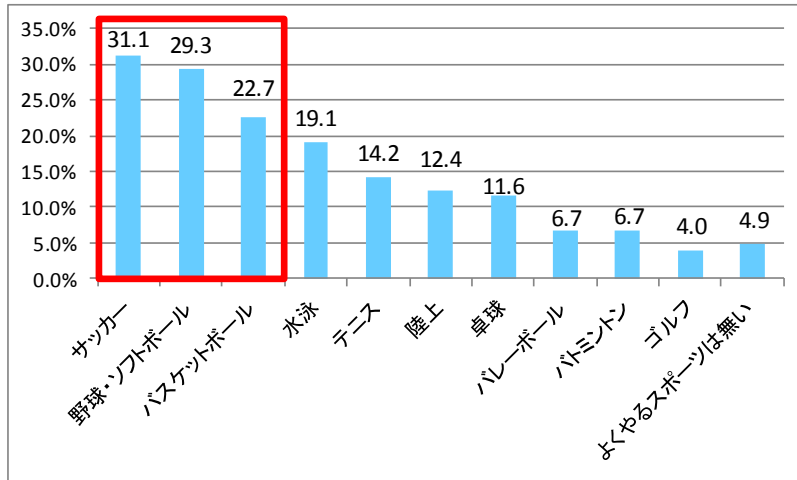
男女別において、男子のTOP 3は1位「サッカー」(31.1%)、2位「野球・ソフトボール」(29.3%)、3位「バスケットボール」(22.7%)に、女子は1位「バトミントン」(23.3%)、2位「水泳」(21.7%)、3位「バスケットボール」(20.6%)という結果でした。最近の女子の主流なスポーツとして「バトミントン」が人気を獲得しているようです。

■結果:「よくやっているスポーツは何ですか?」の回答TOP 10(複数回答)

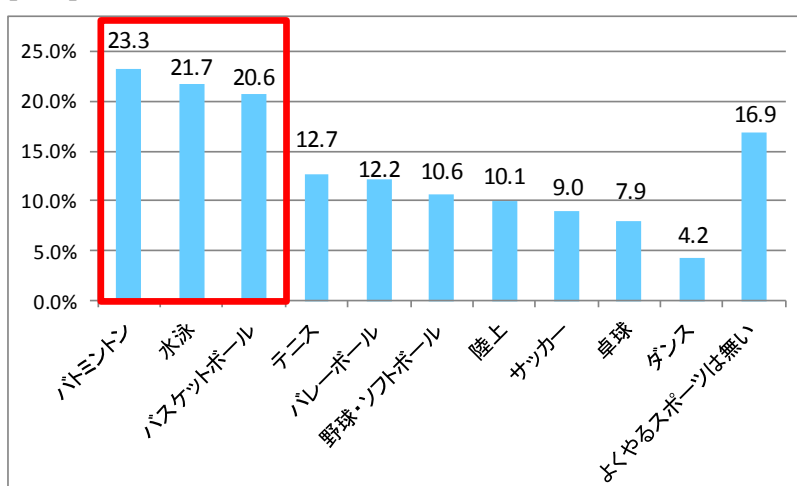
【全体】



【男子】



【女子】

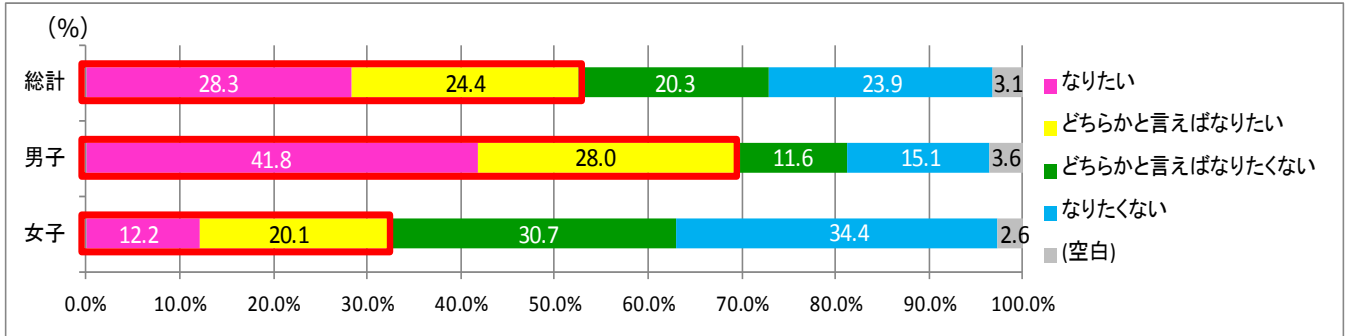


3) スポーツ選手になりたい小中高生は半数以上!

スポーツ選手になりたいか、との問いでは、「なりたい(「なりたい」(28.3%)、「どちらかと言えばなりたい」(24.4%)の総計)」が 52.7%と半数以上がスポーツ選手になりたい、と夢を抱いている事が分かりました。

男女別で見ると「なりたい(「どちらかと言えばなりたい」を含む)」の回答が、男子では 69.8%、女子では 32.3%となり、2 倍の差が出ていることから、スポーツ選手志向は圧倒的に男子が高いようです。

■結果:「スポーツ選手になりたいですか?」の回答(単数回答)

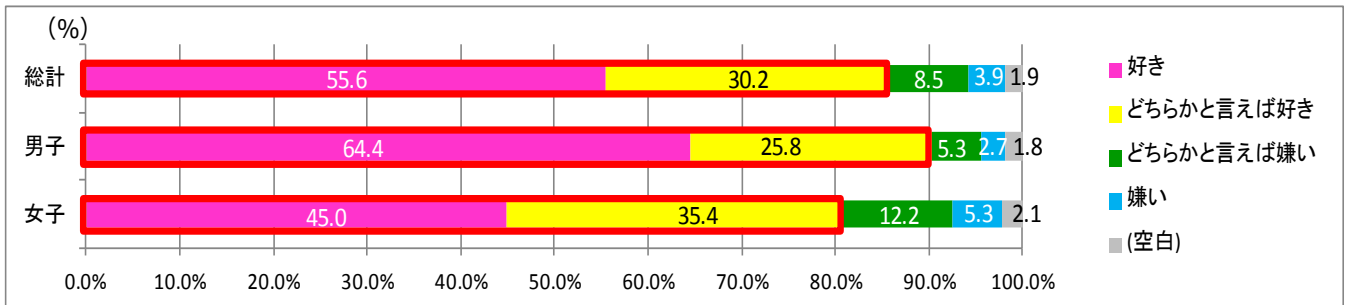


4) スポーツ観戦好きの小中高生は8割強!

スポーツ観戦が好きか、との質問においては、「好き(「好き」(55.6%)、「どちらかと言えば好き」(30.2%)の総計)」が 85.8%と、8 割以上がスポーツ観戦好きと回答しています。

男女別においても、「好き」の回答が、男子では 90.2%、女子では 80.4%となり、9.8 ポイントの差が見られるものの、男女とも 8 割以上が好きと回答しています。

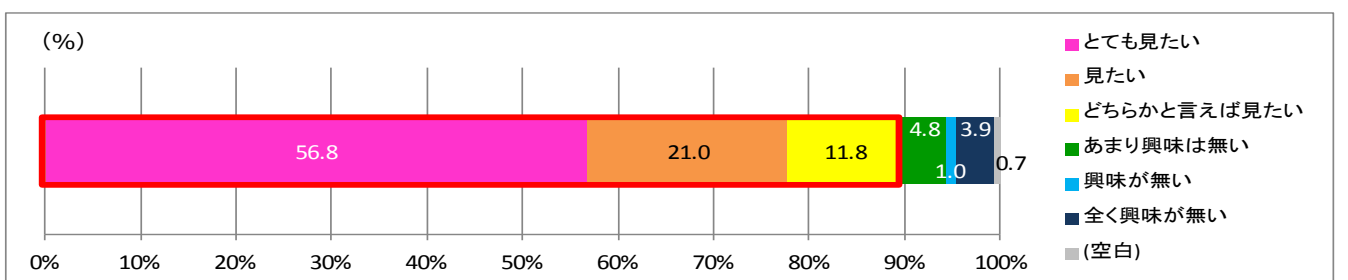
■結果:「スポーツ観戦は好きですか?」の回答(単数回答)



5) 世界レベルで行なわれるスポーツを間近で見たい小中高生約 9 割!

世界レベルで行なわれる競技を間近で見たいか、との問いでは、見たい(「とても見たい」(56.8%)、「見たい」(21.0%)、「どちらかと言えば見たい」(11.8%)の総計)が 89.6%と、約 9 割の小中高生が世界レベルの競技を間近で見たい、と回答しました。世界レベルのプレイの観戦を望んでいる子どもは、かなり多いようです。

■結果:「世界選手権や国際大会など、世界レベルで行なわれるスポーツを近くで見たいですか?」の回答(単数回答)

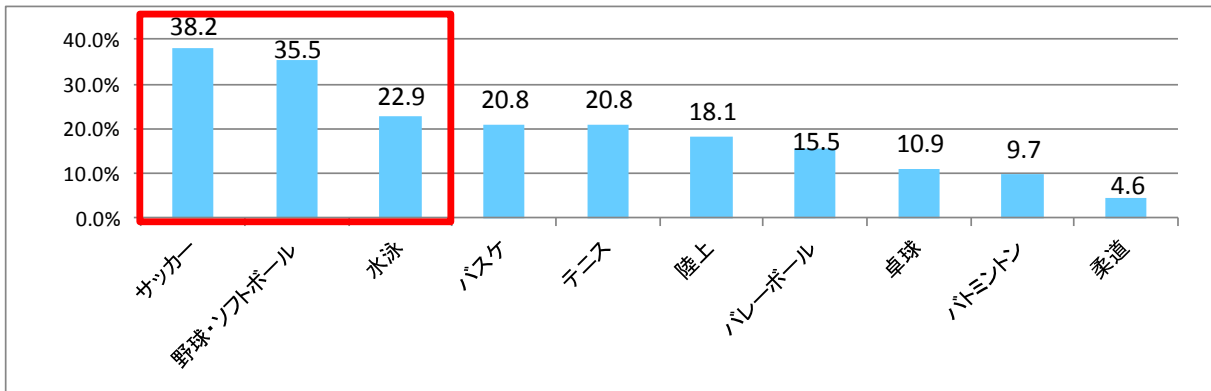


6) 世界レベルで行なわれているところを間近で見たいスポーツトップ 3、「サッカー」・「野球・ソフトボール」・「水泳」

さらに、世界レベルで行なわれているところを間近で見たいスポーツは何か聞いたところ、1 位「サッカー」(38.2%)、2 位「野球・ソフトボール」(35.5%)、3 位「水泳」(22.9%)という結果となりました。「サッカー」と「野球・ソフトボール」は、2)で記述したとおり、小中高生のやっているスポーツトップ 3 に入っており、「水泳」も 4 位にランクインしていることから、自分もやっているスポーツの世界レベルのプレイを間近で見たい、と考えたと思われます。加えて、3 種目とも、世界的スターと言える日本人選手がいることも共通しています。

世界レベルの試合を間近で観戦することは、子どもたちにとって良い刺激となり、日本のスポーツ界の裾野が広がることにも繋がるのではないかと考えます。

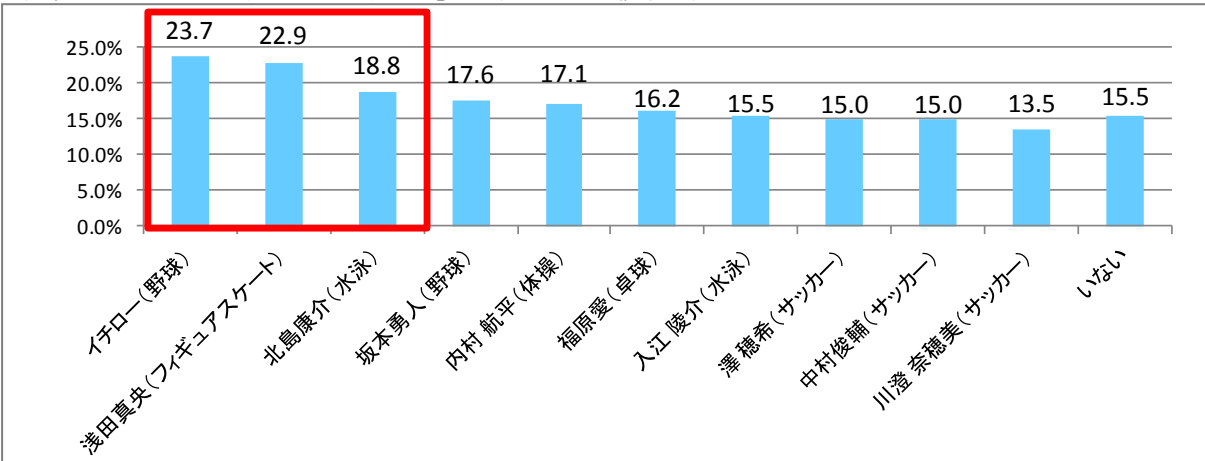
■結果:「世界レベルで行なわれているスポーツで近くで見たいものは何ですか?」の回答トップ 10(複数回答)



7) 小中高生の好きなスポーツ選手トップ 3、イチロー選手、浅田真央選手、北島康介選手

小中高生の好きなスポーツ選手では、イチロー選手、浅田真央選手、北島康介選手がトップ 3 となりました。イチロー選手は日米通算 4000 本安打を達成し、浅田選手・北島選手とも国際大会で何度も表彰台に上がるなど、世界的に活躍している選手が上位にランクインする結果となりました。

■結果:「好きなスポーツ選手は誰ですか?」の回答トップ 10(複数回答)



<調査概要>

- 1) 調査名 : 小中高生の「スポーツ」に関する意識調査
- 2) 調査方法 : eラーニング教材「すらら」のログイン画面にて回答を得た
- 3) 調査対象 : 小学1年生から高校3年生までの男女
- 4) 調査期間 : 2013年8月1日~2013年8月25日
- 5) 有効回答数: 414名<男性: 54.3%・女性: 45.7%、小学生: 14.0%・中学生: 78.0%・高校生: 8.0%>

■オンライン学習教材「すらら」とは

【学習範囲】小学校高学年～高校3年生までの学習指導要領に準拠

【対応教科】英語・数学・国語

【ユーザー数】25,000名(2013年7月末現在)

【特徴】

○Point 1 スモールステップでわかりやすいインタラクティブ授業

1つの単元は10から15分程度で、小さな階段を少しずつ上るような構成。

しかも授業は一方的ではなく、随所で先生役のキャラクターが問いかけを行い、問題に答えていくというインタラクティブスタイル。そのため、飽きることなく、適度な緊張感を持続し、楽しみながら学習を進めていくことが可能。

○Point 2 難易度調整や弱点診断ができる演習ドリル

一人ひとりの理解度に応じて出題される問題の難易度を調整する「出題難易度コントロールシステム」を搭載。「簡単すぎず難しすぎない」問題が出題されることで、達成感を感じ自信を深めながら、学習を進めることが可能に。また、何がわからないから問題が解けないのか理由を探る「弱点自動判別システム」も搭載。

○Point 3 現役の塾の先生による手厚いフォロー

いつまでにどこまでの学習をするかといった「月1回の目標設定」や、つまづいているところがないか「週1回程度の電話やメールでの進捗確認」など、継続して取り組めるよう現役塾講師がフォロー。また、オンライン学習だからこそ、学習内容や正答率・解く速さなども詳細に把握できるので、お子様一人ひとりに応じたきめ細やかな学習指導が可能。

<参考>これまでのオンライン学習教材の大半は以下の3パターン

1. 動画配信型: カリスマ講師のレクチャー動画を視聴するタイプ
「理解」にすぐれているが「反復」の部分がないためやりっぱなしになってしまい、実力が身につかない傾向がある。また、一方的な説明となるため、比較的意識の高いお子様でないと、集中力が続かない。
2. 問題集型: 問題集の結果をパソコンに打ち出して結果分析をするタイプ
「定着」にすぐれているが「理解」の部分がないため、学力の高い生徒でないと一人で学習を進めることが困難な傾向がある。
3. ゲーム型: 携帯用ゲーム機などを使って学習するタイプ
非常に楽しく学習できるが、単語など反復による暗記系が中心で、体系的な学習には不向き。

「すらら」はこうしたそれぞれの短所を補い、長所を相乗効果的に組合せた、理想の“次世代型教育システム”です。

■すららの「ゲーミフィケーション的要素」

- ①他のユーザーと「総学習時間」や「クリアユニット数」で競い合う緊張感
- ②キャラクターによる対話形式で根本理解を深める本格的なレクチャー
- ③ドリルパートにて、生徒ごとにカスタマイズされた問題を解き、各ステージをクリアするという快感



努力指標（学習時間・クリアユニット数）におけるランキング

学習レベル：「累計総学習時間」「累計総クリアユニット数」によって自分のステータスが、ランクアップする仕組み

今日の目標一覧：自分or先生が設定した目標ユニットが表示される

クリアユニット数の推移



■株式会社すらら ネット 会社概要

- 設立：2008年8月 ○ 資本金：6,285万円 ○ 所在地：東京都千代田区内神田
- 事業内容：オンライン学習による教育サービスの提供および運用コンサルティング、マーケティングプロモーション及びホームページの運営
- 会社 URL： <http://surala.jp/>