

「新学年ならびに教育のゲーミフィケーションに関する意識調査」

**「ゲーミフィケーション」教育の導入に、興味を示す親は9割以上！**

**必修化教科への導入を期待する一方で、現実世界での活用につなぐための注意が必要**

～新学年に向けた新学習法の取り入れのため、デジタル環境整備やメンタルサポートに高い関心～

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、子どもがいる親を対象に「新学年ならびに教育のゲーミフィケーションに関する意識調査」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・中学生向けキャリア教育用テーブルゲーム教材『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子どもを持つ親を対象に「新学年ならびに教育のゲーミフィケーションに関する意識調査」を実施いたしました。その結果、新学年に向けて新しい学習方法を取り入れたい親は9割以上であることがわかりました。さらに、教育にゲーミフィケーションを取り入れることに賛成する親も9割以上となり、特に新たに公教育化が進む、英語やプログラミング教育、キャリア教育、金融教育での活用を期待していることが明らかになりました。一方で教育にゲーミフィケーションを取り入れる上で、「身につく学びになるのか」「現実にも活かせるのか」など、現実世界で活用できるように注意が必要だと考える親も多いことが伺えました。

【「新学年ならびに教育のゲーミフィケーションに関する意識調査」調査概要】

調査方法 : 紙回答

調査地域 : 全国

調査期間 : 2023年2月3日(金)～2月27日(月)

調査対象 : 子どもを持つ親 計386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**

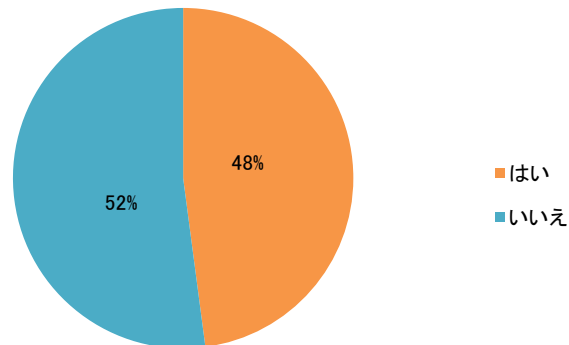
- ① コロナ禍前と比べて、新学年への不安が増えたと感じる親は約半数！**  
**「対面コミュニケーション」や「デジタル利活用」など、オンラインツールの普及に伴う変化が不安要素に**  
⇒コロナ禍前と比べて、新学年への不安が増えたと答える親は約半数となった。その中でも、4人に1人が「対面でのコミュニケーションをしっかりとれるか」や「学習の中でデジタルを利活用できるか」など、コロナ禍でのオンラインツールの普及に伴う変化に対して、オンライン学習への不安を抱えていることがわかった。
- ② 9割以上の親が新学年に向けて新しい学習法を取り入れたい！**  
**その準備として「デジタル環境の整備」「メンタル面のサポート」に興味を持つ親は半数以上に**  
⇒新学年に向けての準備で、親が行った方が良いと思うものについて、1位が「デジタル環境の整備」で6割以上、次いで2位が「メンタル面のサポート」で半数以上となった。最新のオンラインツールへの対応や、コロナ禍前後の生活の変化によるストレスのケアの必要性を感じていることが伺える。
- ③ 教育へのゲーミフィケーション取入に賛成する親は9割以上！特に、プログラミング教育や金融教育に期待！**  
**一方で、ゲーム感覚での学びの定着や現実世界での活用につなげるための注意が必要であると認識**  
⇒9割以上の親が、教育にゲーミフィケーションを取り入れることに賛成しているとわかり、特に「金融教育」「英語」「プログラミング教育」など新たに公教育化が進む教科での導入に高い期待が伺えた。一方で「身につく学びになるのか」「現実にも活かせるのか」に注意が必要であると認識されていることも明らかになった。
- ④ 自宅学習において重要な要素としては「自立してやれる」、「飽きずにできる」が半数以上！**  
**7割以上の親がゲーミフィケーション学習の「家族で取り組める」要素に期待**  
⇒自宅学習において、半数以上の親が「子どもが自立し、能動的に取り組める」ことを重要視していることが明らかになった。一方で、ゲーミフィケーション教育を取り入れる場合、約7割の親が家族や友人と楽しみながら取り組めることを期待していることがわかった。

## 1. コロナ禍前と比べて、新学年への不安が増えたと感じる親は約半数！

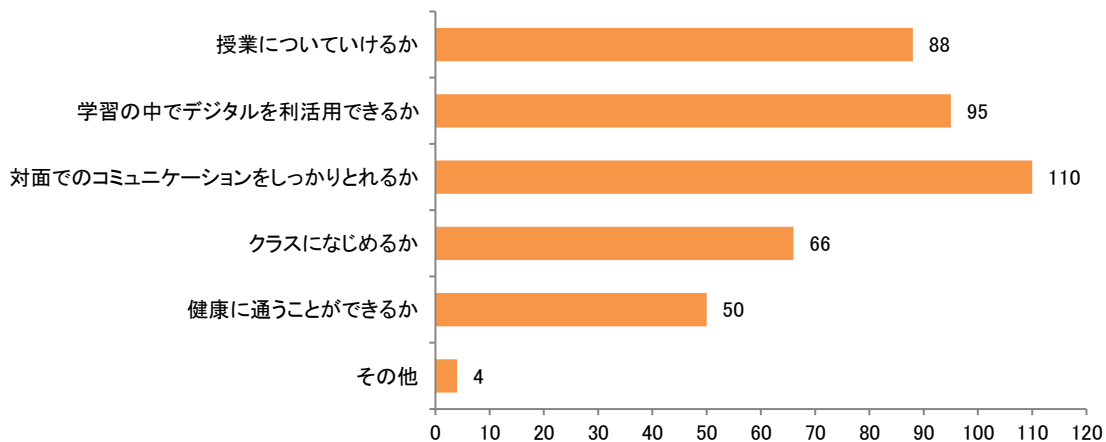
### 「対面コミュニケーション」や「デジタル利活用」など、オンラインツールの普及に伴う変化が不安要素に

「コロナ禍前と比べて、新学年への不安は増えましたか<SA>」の間について、「はい」(185)が約半数となりました。中でも、「はい」と回答した人を対象とした、「どのような不安が増えましたか<MA>」の間では、4人に1人が「対面でのコミュニケーションをしっかりとれるか」(110)、「学習の中でデジタルを利活用できるか」(95)と回答しており、コロナ禍によるオンラインツールの普及に伴う変化に対して不安を抱えていることがわかりました。

Q. コロナ禍前と比べて、新学年への不安は増えましたか<SA= 386>



Q. 「はい」と回答した方に質問です。どのような不安が増えましたか<MA=185>

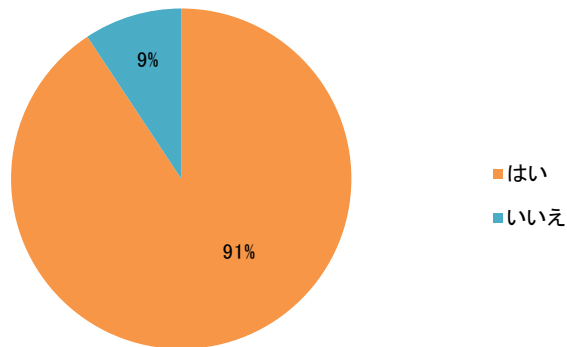


## 2. 新学年に向け、9割以上の親が家庭内でも新しい学習法を取り入れたい！

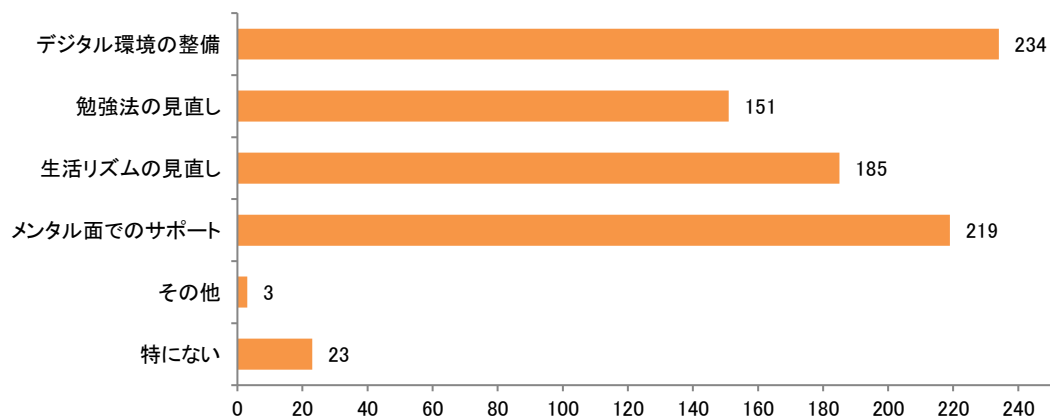
### その準備として「デジタル環境の整備」「メンタル面のサポート」に興味を持つ親は半数以上に

「新学年に向けて、新しい学習法を取り入れたいと思いますか<SA>」の間では、「はい」(373)と回答した人が9割以上となり、家庭学習でも新しい学習方法の導入の必要性を感じていることが明らかになりました。さらに、「新学年に向けての準備で、親が行った方がいいと思うものは何ですか<MA>」の間では、「デジタル環境の整備」(234)との回答が6割以上で最も多く、続いて「メンタル面のサポート」が半数以上となりました。この結果から、新学期の準備として、コロナ禍を機に普及が進む最新のオンラインツールへの対応や、コロナ禍前後の生活の変化によるストレスのケアの必要性を感じていることが伺えます。

Q 新学年に向けて、新しい学習法を取り入れたいと思いますか<SA=386>



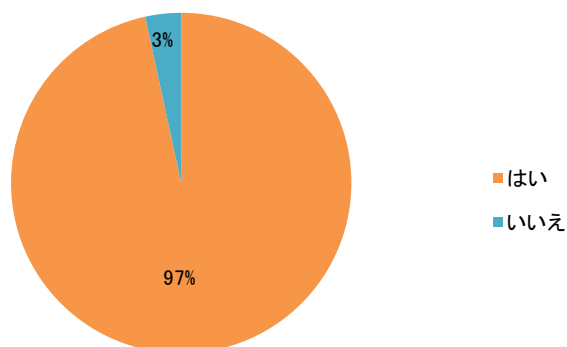
Q.新学年に向けての準備で、親が行った方がいいと思うものは何ですか<MA=386>



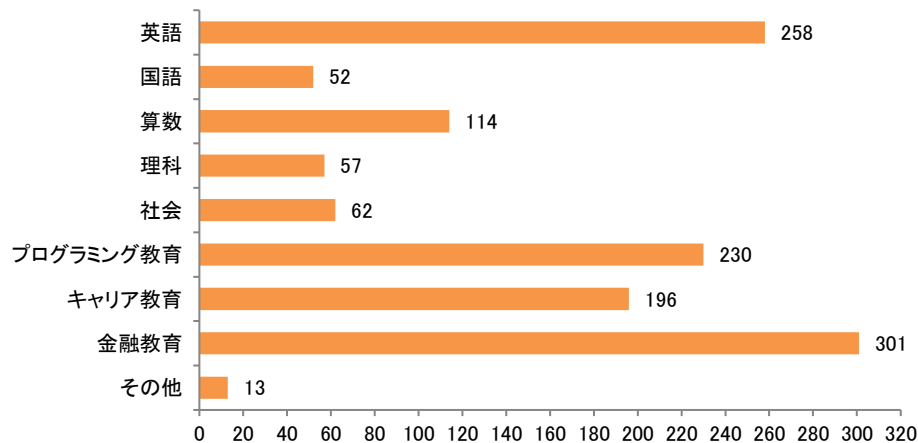
**3. 教育へのゲーミフィケーション取入に賛成する親は9割以上！特にプログラミング教育や金融教育に期待！  
一方で、ゲーム感覚での学びの定着や現実世界での活用につなげるための注意が必要であると認識**

「教育にゲーミフィケーションを取り入れることに賛成ですか<SA>」の間に対し、9割以上が「はい」(373)と回答し、非常に多くの親がゲーミフィケーションの導入に賛成していることがわかりました。また、「どのような教育においてゲーミフィケーションを取り入れてほしいですか<MA>」の間では、「金融教育」(301)が7割以上で1位となりました。次いで2位が「英語」(258)で6割以上、3位が「プログラミング教育」(230)で半数以上の回答を集めました。このことから、教育での必修化が進む項目に対して、特にゲーミフィケーションの導入を期待する親が多いことがわかりました。

Q 教育にゲーミフィケーションを取り入れることに賛成ですか<SA=386>

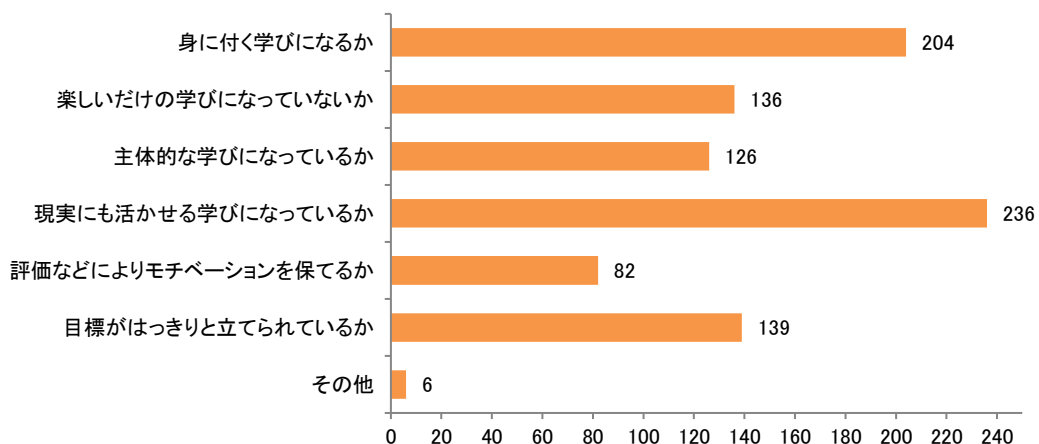


Q.どのような教育においてゲーミフィケーションを取り入れてほしいですか<MA=386>



一方で、「教育にゲーミフィケーションを取り入れる上で注意が必要だと思うことはなんですか<MA>」と聞いたところ、「現実にも活かせる学びになっているか」(236)が最も多く 6 割以上、「身につく学びになるか」(204)が半数以上で続きました。この結果から、多くの親は、子どもがゲーム感覚で学んだ内容を定着させ、現実世界でも活用できるかに注目していることが明らかになりました。

Q 教育にゲーミフィケーションを取り入れる上で注意が必要だと思うことはなんですか<MA=386>

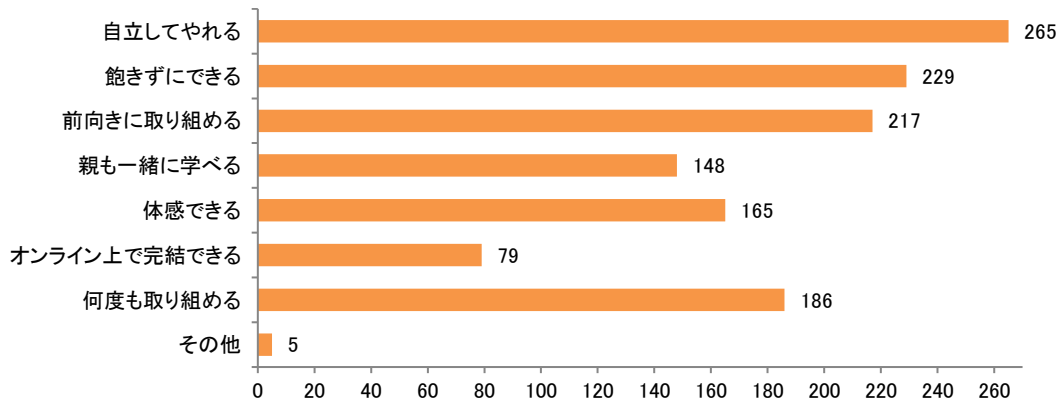


#### 4. 自宅学習において重要な要素としては「自立してやれる」、「飽きずにできる」が半数以上！

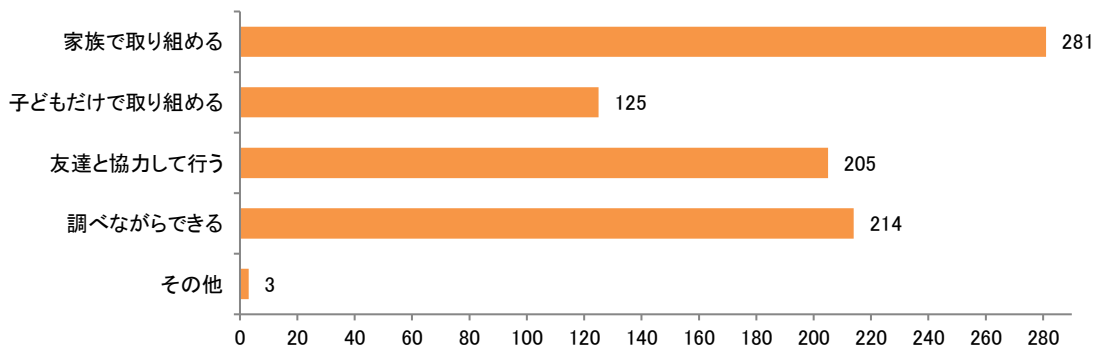
##### 7割以上の親がゲーミフィケーション学習の「家族で取り組める」要素に期待

「自宅学習において重要な要素は何ですか<MA>」の間では、「自立してやれる」(265)が7割以上となり、続いて6割近くが「飽きずにできる」(229)と回答しました。さらに、「自宅学習でゲーミフィケーションを取り入れる場合に、どのようなものがいいですか<MA>」の間について、「家族で取り組める」(281)が約7割で最も多い結果となりました。このことから、自宅学習においては、子どもが自立し、能動的に取り組める要素を重要視している一方で、ゲーミフィケーション教育の家族と楽しみながら取り組める点に期待する親が多いことがわかります。

Q.自宅学習において重要な要素は何ですか<MA=386>



Q.自宅学習でゲーミフィケーションを取り入れる場合に、どのようなものかいいですか<MA=386>



【「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、全国の教科書内容に対応した小・中学生向けの動画教育サービスです。約 1,000 本のオリジナル授業動画を配信し、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(税込)
  - ・スクールTVドリル: 250 円(税込)～ ※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

- ・单元の中で「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、子どものときから夢や目標を持ち、グローバル社会で必要となる知識と能力を育む、キャリア教育用テーブルゲーム教材です。授業は、「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実施します。テーブルゲームを通しての疑似体験だけでなく、子どもたちに具体的想起をうながすスライド教材を使用することで、「頭」と「体」で理解を深めます。学習内容について子どもたちが自分事として考えられるので、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 : 小学生・中学生 ※その他要相談
- 販売対象 : 全国の学童施設や学習塾、学校など、教育関係の企業・組織  
子ども向けの体験型イベントを開催される企業等とのコラボレーション
- 学習テーマ : 全部で 12 種類あり、国際的に定義された「21 世紀型スキル」と「日本では学ぶ機会の少ない教育」で構成しています。



- A お金の価値の決まり方 “需要と供給”
- B 目標を持ち、夢を叶えるための “逆算思考”
- C 家族・友達と仲良くいられる “コミュニケーション”
- D 友達と協力してみんなで活躍するための “チームワーク”
- E 人の話を聞き、自分の考えを伝える “ディスカッション”
- F お金や時間を上手に使う “ものづくりと投資”
- G 自分と違うところをお互いに認め合う “違いと個性”
- H 国際社会でのコミュニティにおける “ルールの役割”
- I 複数の情報を正しく扱えるようになる “情報リテラシー”
- J いろいろなイベントを通してこれからの人生を考える “ライフプラン”
- K 国際社会における日本と世界の関係 “貿易と外交”
- L 持続可能な開発(SDGs)に向けた “Win-Win の関係”

### 【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/>