

2025年1月23日
株式会社イー・ラーニング研究所

小学生の子どもがいる親世代に聞いた「目標立てに関する意識調査」

新学期から始めたい「ライフプランニング」

9割以上の親が、ゲーム×ライフプランニングで小学生からの学び始めに期待！

～楽しみながら積み重ねる小さな成功体験が、目標達成能力・自立心を育む～

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、小学生の子どもがいる親を対象に「目標立てに関する意識調査」を実施いたしました。

調査の結果、約半数の親が子どもと目標について家庭で話していることがわかりました。一方で、プランの実行までできている子どもは少ないと感じており、子ども自身で具体的な目標設定を行い、成功体験を積み重ねることで、自立心や目標達成能力を深めてほしいと考えていました。さらに、9割以上の親が、小学生のうちからライフプランニングについて学んでほしいと考えており、子どもの体験機会創出やライフプランニングに関する知識・経験のある大人が必要だと感じていることが伺えました。

【「目標立てに関する意識調査」概要】

調査方法 : 紙回答

調査期間 : 2024年12月4日(水)～2024年12月24日(火)

調査対象 : 小学生の子どもを持つ親、親族に子どもがいる方 計275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

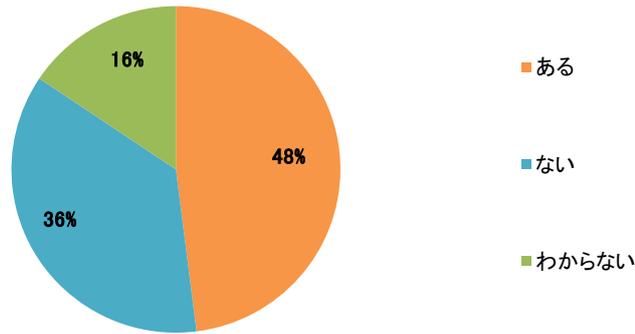
- ① **約半数の親が子どもと目標について話していることが判明**
一方で、**目標達成のためのプラン立てや実行ができている子どもは、約3割という結果に**
⇒親の約半数が子どもと目標について話し合っていると回答したが、そのうち約3割の親が、子どもが目標達成のために自ら計画を立て、実行できていると感じていることがわかった。
- ② **親が最も重要視するサポート方法は、小さな成功体験の積み重ねであることが判明！**
さらに、**子どもの成長を促すためには、体験機会の提供や目標設定のサポートも必要**
⇒子どもが目標達成能力を身につけるために、小さな成功体験を積み重ねる機会を設けることが最も重要だと考えていることがわかった。また、具体的な目標設定をサポートすることも重要だとする意見も多く、子どもが自ら目標を設定し、達成するために必要な計画を立てる力を育むことが求められていると考えられる。
- ③ **ライフプランニングは、目標設定能力や達成能力、自立心を育むと考えている親が多い**
ゲーム×ライフプランニング教育で、子どもが積極的に楽しく学び、力を育むことに期待
⇒ライフプランニングを通して、子どもたちが自立心や目標達成能力を育むことを期待していることがわかった。さらに、ゲームや日々の遊びを通じて学習することで、子どもたちが飽きずに楽しく学んでほしいと考えていることが伺える。
- ④ **9割以上の親が、ライフプランニングは小学生から学び始めるのが理想だと回答！**
一方で、**ライフプランニング教育の課題は、機会、人材、理解の不足と考える親が多いことが判明**
⇒多くの親は、小学生の頃からライフプランニングを学ぶことが理想的だと考えていることがわかった。しかし、学ぶ機会や教えられる大人が不足しており、ライフプランニングの必要性に対する理解も低いことが課題として挙げられた。学校、家庭、地域社会が連携し、子どもたちがライフプランニングを学べる環境づくりを進めることが重要だと考えられる。

1. 約半数の親が子どもと目標について話していることが判明

一方で、目標達成のためのプラン立てや実行ができていない子どもは、約3割という結果に

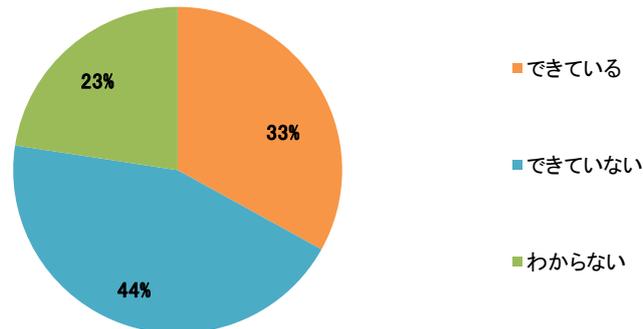
子どもを持つ親に「子どもと目標について話すことはありますか<SA>」と伺ったところ、約半数が「ある」(132)と回答しました。続いて、「ある」と回答した方に「お子様はその目標を達成するために何をすべきか考え、実行できていますか<SA>」と尋ねてみると、約3割が「できている」(44)と回答しました。この結果から、目標について子どもと会話はするものの、子どもが目標達成のためのプラン立てや実行までできていると考える親は限られていることがわかりました。

Q. 子どもと目標について話すことはありますか<SA=275>



Q. 上記で「ある」と回答した方に質問です。

子どもはその目標を達成するために何をすべきか考え、実行できていますか<SA=133>

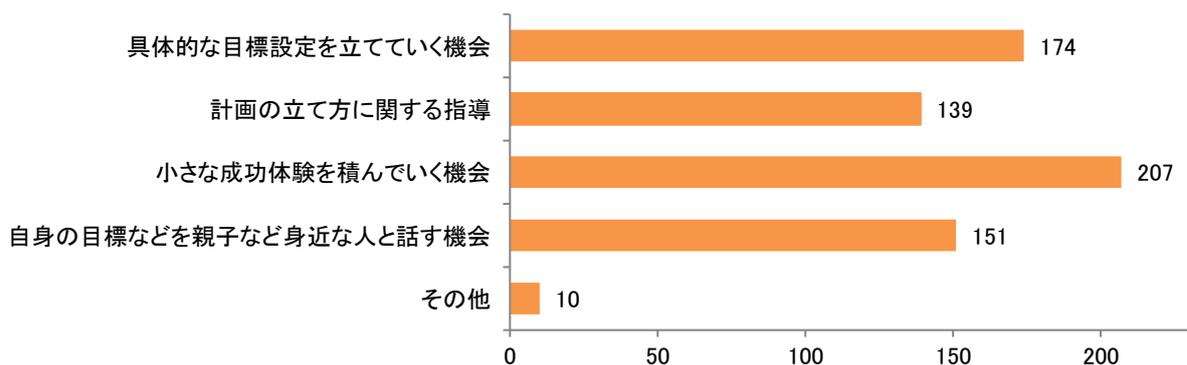


2. 親が最も重要視するサポート方法は、小さな成功体験の積み重ねであることが判明！

さらに、子どもの成長を促すためには、経験機会の提供や目標設定のサポートも必要

「目標を達成する力をつけるために、どのようなサポートが必要であると考えますか<MA>」と尋ねたところ、「小さな成功体験を積んでいく機会」(207)が最も多く、次に「具体的な目標設定を立てていく機会(174)」が選ばれました。このことから、子どもが実際に目標を立て、成功体験を積み重ねることで力をつけてほしいと考えている親が多いことがわかりました。

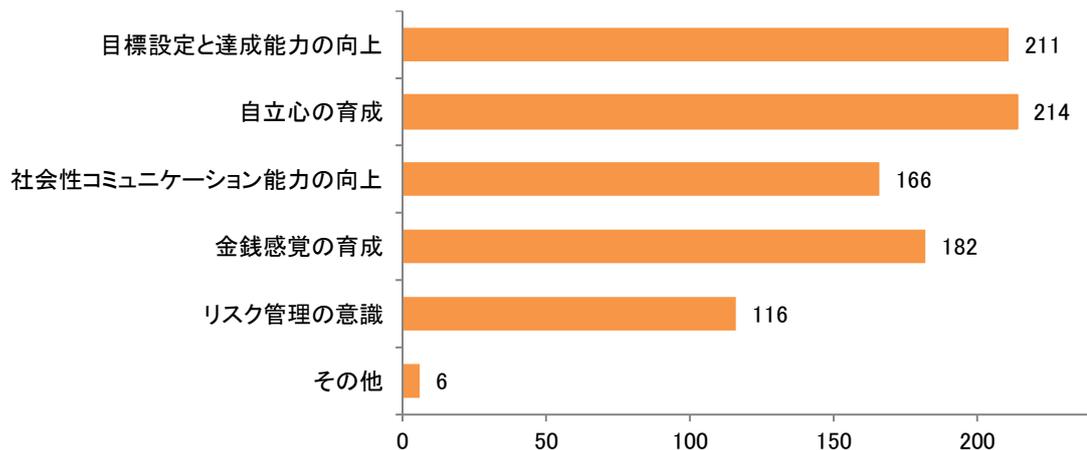
Q. 目標を達成する力をつけるために、どのようなサポートが必要であると考えますか<MA=275>



3. ライフプランニングは、目標設定能力や達成能力、自立心を育むと考えている親が多いことが判明 ゲーム×ライフプランニング教育で、子どもが積極的に楽しく学び、力を育むことに期待

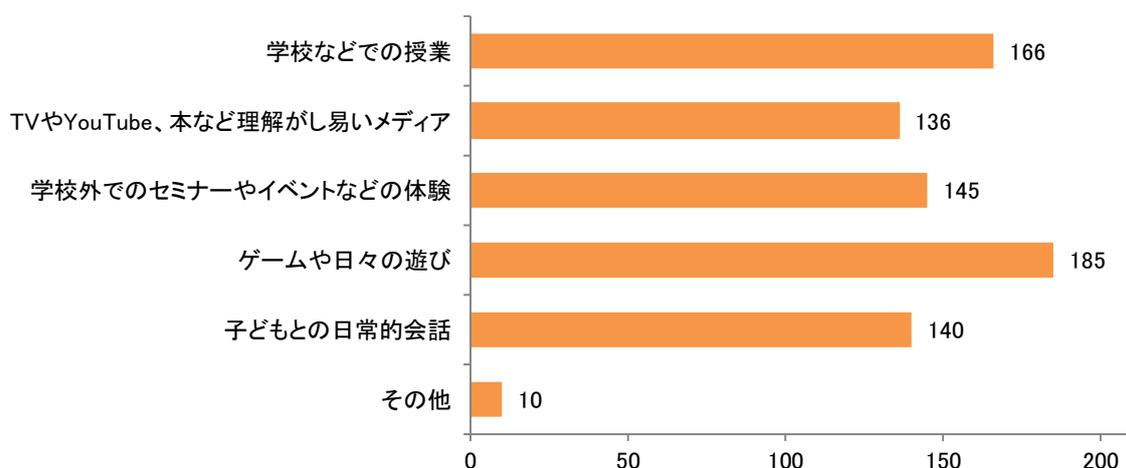
「ライフプランニングを学ぶことでどのような力がつくと考えますか<MA>」と聞いたところ、「自立心の育成」(214)が最も多く、次いで「目標設定と達成能力の向上」(211)と、どちらも8割近い回答結果が出ました。ライフプランニングでは、長期的な視点で具体的な目標を設定し、その目標達成に向けて具体的な行動計画を立てることが求められます。このプロセスを通して、目標設定のスキルや、計画を実行に移すための実行力、日々の行動を意識的にコントロールする自立心が養われると考えている親が多いことがわかりました。

Q. ライフプランニングを学ぶことでどのような力がつくと考えますか<MA=275>



また、「ライフプランニングについてどのように学んでいくことが必要であると感じますか<MA>」と尋ねると、「ゲームや日々の遊び」(185)と回答した人が最も多く、次に「学校などでの授業」(166)に回答が多く集まりました。ゲームや遊びは、子どもたちの主体的な学びを促進し、飽きずに学習を続けることができるというメリットがあるため、ゲーム×ライフプランニング教育の組み合わせは、より効果的な学習効果を期待できると考えられます。

Q. ライフプランニングについてどのように学んでいくことが必要であると感じますか<MA=275>

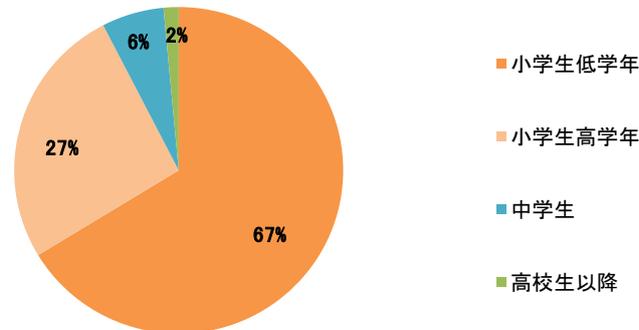


4. 9割以上の親が、ライフプランニングは小学生から学び始めるのが理想だと回答！

一方で、ライフプランニング教育の課題は、機会、人材、理解が不足していると考えer親が多いことが判明

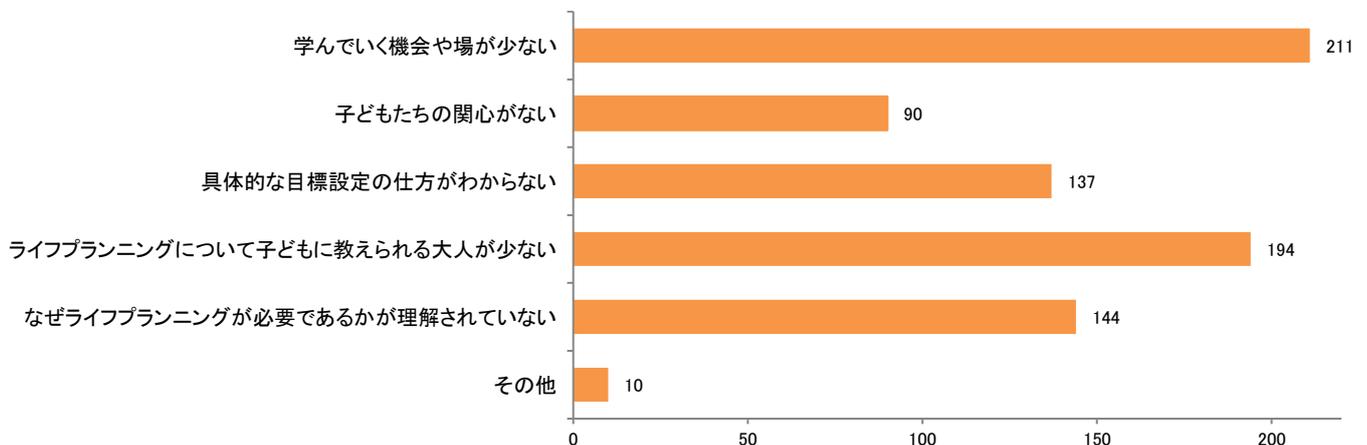
「将来の目標を達成するために、ライフプランニングはいつから学ぶのが理想的だと考えますか<SA>」と伺ったところ、約 7割が「小学生低学年」(185)と回答し、最も多い結果が出ました。「小学生高学年」(73)と併せると、9割以上の親が小学生から学ぶのが理想だと考えていることがわかります。

Q. 将来の目標を達成するために、ライフプランニングはいつから学ぶのが理想的だと考えますか<SA=275>



また、「ライフプランニングを幼い頃から学んでいくことの課題は何だと思えますか<MA>」と尋ねたところ、1位は「学んでいく機会や場が少ない」(211)、2位は「ライフプランニングについて子どもに教えらるる大人が少ない」(194)、3位は「なぜライフプランニングが必要であるかが理解されていない」(144)という結果が出ました。子どもの学ぶ機会や場所をより多く提供できるよう、学校、家庭、地域社会が連携し、子どもたちがライフプランニングを学べる環境を整備していくことが大切だと考えられます。さらに、子どもの理解を深めるためには、大人の知識や経験、指導方法などの見直しが必要であることが伺えました。

Q. ライフプランニングを幼い頃から学んでいくことの課題は何だと思えますか<MA=275>



【『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、キャリア教育用ボードゲーム教材です。ボードゲームを通じた疑似体験と、スライド教材を活用した学習を組み合わせた「遊び×学び」を融合した内容で、主体的に楽しく学ぶことができます。

■ URL : <https://mirai-career.jp/>

■ 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

■ 教材対象年齢 : 小学生・中学生・高校生 ※その他要相談



<報道関係者各位>

■学習テーマ

- ・「教育用！資産形成ゲーム」
- ・「教育用！コミュニケーションゲーム」
- ・「教育用！事業投資ゲーム」
- ・「教育用！ディスカッションゲーム」
- ・「教育用！おつかいゲーム」
- ・「教育用！情報推理ゲーム」
- ・「教育用！キャリアデザインゲーム」
- ・「教育用！多様性ゲーム」
- ・「教育用！SDGs ゲーム」



【『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
- ・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

全国教科書対応・アクティブラーニング
スクールTV

【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/>