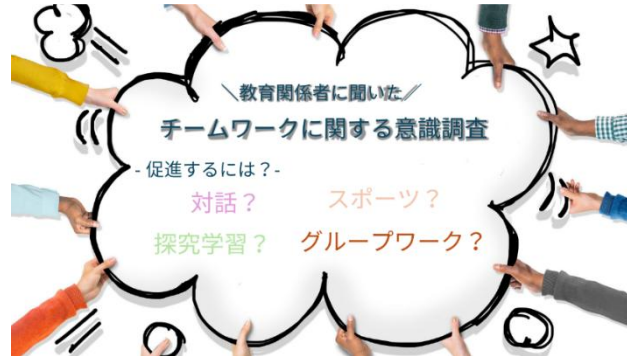


<報道関係者各位>

2025 年 7 月 18 日
株式会社イー・ラーニング研究所

**「第 8 回 EDIX(教育総合展)大阪」にて教育関係者へ「チームワークに関する調査」を実施
9割超の教育関係者が「教職員同士のチームワーク」が子どもの学びに影響すると回答！
「非認知能力」や「主体的に考える力」など、教育現場で注目されるニーズが明らかに**



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、2025 年 6 月 11 日(水)～13 日(金)にインテックス大阪で開催された、日本最大級の教育総合展、「第 8 回 EDIX(教育総合展)大阪」にてブースを出展いたしました。

イー・ラーニング研究所のブースでは、ボードゲームを通じて楽しくキャリア教育を実現する『子ども未来キャリア』や、学力では測れない“非認知能力”を測定し可視化することで、子どもの適性を知り自己肯定感を高めることが期待される『非認知能力測定プログラム』、全国の主要科目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『スクール TV プロフェッショナルエディション』を展示し、多くの教育関係者に実際に教材を体験いただきました。

また、ブースにお越しくださった教育関係者を対象に「チームワークに関する調査」を実施いたしました。調査の結果、約9割が教職員同士のチームワークは児童・生徒の学びに「影響する」と回答。児童・生徒間での「チームワーク」を促進する手段としては、「探究学習などによるグループワーク」「様々な年代の人との日常的な対話」などがあげられました。さらに、今後より学習すべき教育テーマに「非認知能力」「自分で考える力」「自律分散型教育」などを求める声があり、教育現場におけるニーズのトレンドが明らかになりました。

=====

【「教育トレンドに関する調査」概要】

調査方法 : 紙回答

調査期間 : 2025年6月11日(水)～2025年6月13日(金)

調査対象 : 第8回EDIX(教育総合展)大阪 弊社ブース来場の教育関係者 計157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 **教職員同士のチームワークは児童・生徒の学びに「影響する」と約 9 割が回答！**
一方で、チームづくりの基盤となる“多様性ある職場環境”には改善の余地も。
⇒教職員同士のチームワークが児童・生徒の学びに「影響する」と答えた人は 9 割以上にのぼり、その重要性が改めて示されました。一方で、多様な教職員が活躍できる環境について「整っている」が約 7 割だったのに対し、「あまり整っていない」も約 3 割にのぼり、教職員間の連携を支える土台として、多様性への配慮や環境整備の必要性が伺えます。
- ② **「探究学習」「グループワーク」「対話」などが子どものチームワーク促進に効果が期待される！**
「非認知能力」など主体性を育む教育への関心が、教育現場で高まる。
⇒児童・生徒間のチームワークを促進する方法として、「探究学習」や「異年代との対話」が多くあげられ、協働的な学びの重要性が示されました。あわせて今後の学習テーマとしては、「非認知能力」「自分で考える力」などが注目されており、思考力や主体性を育てる教育への関心が高まりつつあることが分かります。

＜調査結果詳細＞

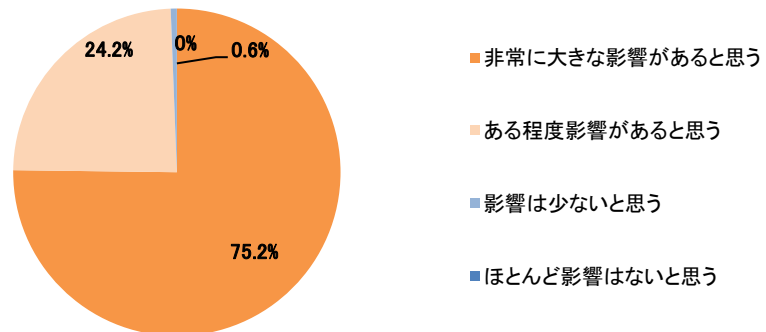
① 教職員同士のチームワークは児童・生徒の学びに「影響する」と約 9 割が回答！

一方で、チームづくりの基盤となる“多様性ある職場環境”には改善の余地があることも明らかに。

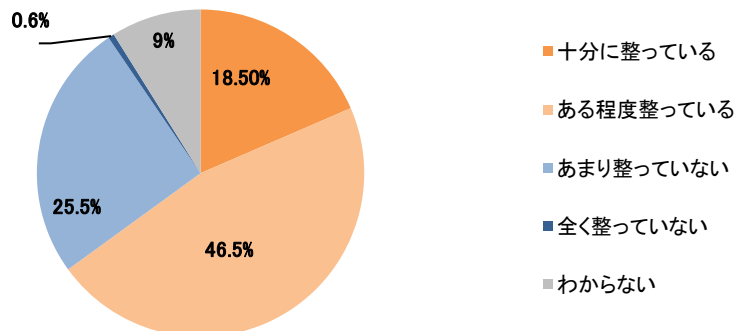
教職員同士のチームワークが児童・生徒の学びに与える影響について、どのように考えるか教育関係者に尋ねたところ、「非常に大きな影響がある」(118)、「ある程度影響があると思う」(38)といった回答が合わせて9割を超え、教職員同士のチームワークが子どもの学びにも影響を認識しているということが考えられる結果となりました。

また、教育関係者の職場について、「性別、年齢、国籍、障がいの有無など、多様な教職員が活躍できる環境が整っていますか？＜SA＞」という問いに対しては、「十分に整っている」(29)と答えた人は2割以下という結果になりました。「あまり整っていない」(40)との回答は、約3割以上にのぼり、教職員間の連携を支える土台として多様性への配慮や環境整備の改善の余地があるように見受けられました。児童・生徒の学びの質を高めるためにも、今後「教職員自身が安心して協働できる環境づくり」は不可欠だと考えられます。

Q. あなたは、教職員同士の「チームワーク」が
児童・生徒の学びに与える影響について、どのように考えますか？＜SA=157＞



Q. あなたの職場では、性別、年齢、国籍、障がいの有無など、
多様な教職員が活躍できる環境が整っていると思いますか？＜SA=157＞



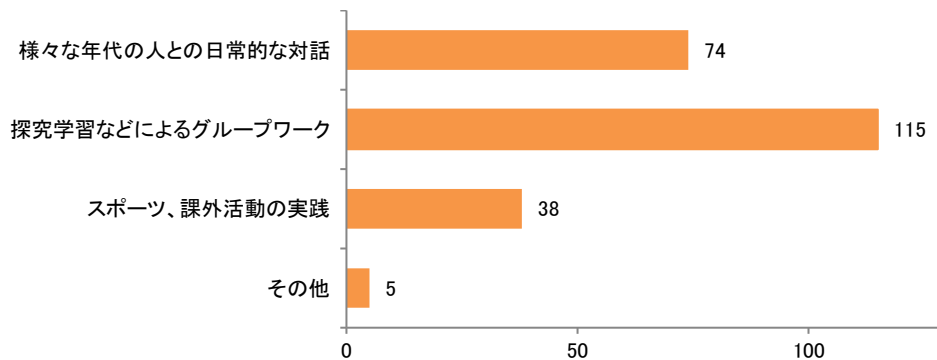
② 子どものチームワークを促進するために「探究学習・グループワーク」「様々な年代の人との対話」などが効果的と考える教育関係者が多いことが判明！「非認知能力」など主体性を育む教育への関心高まる。

「児童・生徒間の「チームワーク」を促進するには、どうすればいいと思いますか？＜MA＞」の問いに対して、「探究学習などによるグループワーク」(115)が最も多い回答となり、次いで「様々な年代の人との日常的な対話」(74)、「スポーツ、課外活動の実践」(38)が多くあげられました。特に回答数の多かったこれらは、他者との関わりを通じて学び合う機会であり、非認知能力の育成とも親和性の高い活動であることが伺えます。

また、「今後、より学習すべき教育テーマとして求める内容・サービス＜自由回答＞」を教育関係者に尋ねたところ、「非認知能力」「自分で考える力」「自律分散型教育」などの回答が見られ、主体性や協働性を重視する教育への関心が高まっていることが明らかになりました。

これらのテーマには、子ども自身の意思で学び、社会や他者と関わりながら成長していくための力を育てる視点が共通しており、今後の教育が、知識詰め込み型から“生きる力”を育む方向へシフトしていることが示唆されます。

Q. 児童・生徒間の「チームワーク」を促進するには、どうすればいいと思いますか？ <MA=157>



当社は、キャリア教育を学べるボードゲーム教材「子ども未来キャリア」を多くの教育現場で活用いただくことで、子どもたちの将来に向けた新しい取り組みを支援しております。

子どもたちへ学びの機会を提供し、「将来になりたい自分になるため」、「夢・目標に向かって挑戦する姿勢を持つため」に必要な力を子どものうちから身につけて社会に出ていけるように、これからも貢献してまいります。

【『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
- 学習テーマ



- ・「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！資産形成ゲーム」
- ・「教育用！SDGs ゲーム」
- ・「教育用！防災ゲーム」
- ・「教育用！チームワークゲーム」



【『スクール TV プロフェッショナルエディション』概要】

学習塾・学校などを対象とした『スクール TV プロフェッショナルエディション』は全国の主要科目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。

全国教科書対応・アクティブラーニング
スクールTV

- URL : <https://school-tv.jp/>
- 利用料金 : 無料
有料プラン(「成績向上目的の学習コンテンツ」を有料で提供)
・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

【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/>