

2025 年 11 月 21 日 株式会社イー・ラーニング研究所

# 7割以上の親が2024年度と比較し、非認知能力の重要度が増したと実感! 「2025年総括『非認知能力』に関する意識調査」

~非認知能力の有用性・重要性への認識が一段と高まることが読み取れる結果に~

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、子どもがいる親世代を対象に「2025年総括『非認知能力』に関する意識調査」を実施いたしました。

その結果、7割以上の親が2024年よりも、非認知能力の必要性が高まったと回答しました。また、学校教育において非認知能力の育成を強化すべきと回答した親は9割を超え、非認知の有用性・重要性への認識が一段と高まり、注目が集まっていることが読み取れる結果となりました。

【「2025年総括「非認知能力」に関する意識調査」概要】

調査方法 : 紙回答

調査期間 : 2025年10月3日(金)~10月30日(木)

調査対象 : 子どもを持つ親、親族に子どもがいる方 計307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 保護者の約6割が非認知能力を「よく知っている」と回答!
  - 一方で、「非認知能力」から思い浮かべる能力にはばらつきがあることが明らかに。
  - ⇒6 割以上の親が非認知能力を認識しており、思い浮かべる能力として、「協働性・コミュニケーション力」が最多に。しかし、思い浮かべた能力の回答に大差はなく、多様な能力を指すと認識していることが示された。
- ② 親が期待する非認知能力を育む場 1 位は「グループワークや討論などの授業」に。
  - 一方で、非認知能力を高めるうえで「情報不足」が課題と感じている親が多いことが判明。
  - ⇒学校における非認知能力育成において、最も親が期待する場面として、「授業(グループや討論)」が挙げられた。しかし、いまだに「非認知能力」の定義が曖昧な点が課題と感じていることも明らかになった。
- ③ 9割以上の親が学校教育で非認知能力の育成を強化すべきと回答!
  - 子どもの将来を考える上で、非認知能力は不可欠と、学校教育に強く期待していることが明らかに!
  - ⇒非認知能力が必要な場面として、「進路・キャリア選択」が最多の回答に。また、学校で非認知能力教育を強化すべきと9割の親が回答したことからも、保護者は非認知能力を「"将来にも活用できる力"と捉え、重要視していることが明らかになった。
- ④ 約9割の親が非認知能力は「将来の進学や就職に役立つ」と回答!
  - また、昨年度からその必要性が増加したと7割の親が感じており、変化する社会で重要性が増大!
  - ⇒非認知能力は「将来の進学や就職に役立つ」と約9割の親が回答。さらに昨年度からその必要性が増加したと7割の親が感じているという結果からも、非認知の有用性・重要性への認識が一段と高まり、教育での注目度も上がっていることがうかがえる結果に。



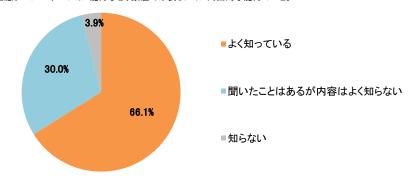
## 1. 保護者の約6割が非認知能力を「よく知っている」と回答!

## 一方で、「非認知能力」から思い浮かべる能力にはばらつきがあることが明らかに。

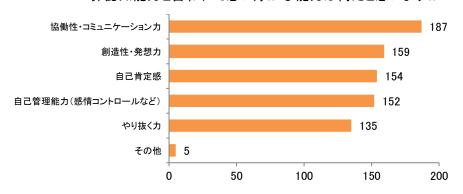
子どもがいる親世代に「非認知能力という言葉を知っていますか?<SA>」と尋ねたところ、「よく知っている」 (203)と回答した親は 6 割以上にのぼり、親の中での認知度の高さが明らかになりました。一方で、「聞いたこと はあるが内容はよく知らない」(92)という回答も3割となり、まだ非認知能力について十分に把握ができていない 層が一定数いることが読み取れる結果となりました。

また、非認知能力を「よく知っている」と回答された方に、「非認知能力と言われて思い浮かぶ能力は何だと思いますか?<MA>」と尋ねた問いでは、「協働性・コミュニケーションカ」(187)が最多となり、次いで「創造力・発想力」(159)、「自己肯定感」(154)が続く結果となりましたが、どの回答も大差はなく、親の間でも非認知能力には、様々な能力が当てはまると認識していることがうかがえます。

#### Q. 非認知能力という言葉を知っていますか? <SA=307> ※IQ テストや学カテストでは測定できない、意欲、忍耐力、協調性、自制心、自己肯定感、 他者への配慮、コミュニケーション能力など、数値では表しにくい内面的な能力のこと。



# Q. 上の質問で「よく知っている」と回答された方にお伺いします。 非認知能力と言われて思い浮かぶ能力は何だと思いますか? < MA=203>



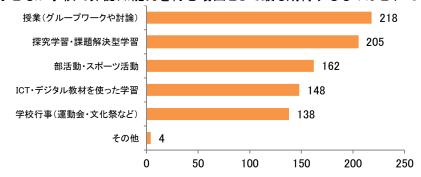
## 2. 親が期待する非認知能力を育む場1位は「グループワークや討論などの授業」に。

#### 一方で、非認知能力を高めるうえで「情報不足」が課題と感じている親が多いことが判明!

「子どもが学校で非認知能力を育む場面として最も期待するものはどれですか?<MA>」という問いに対し、「授業(グループや討論)」(218)と回答した親が最多となり、次いで、「探究学習・課題解決型学習」(205)となりました。これらの結果から、学校の総合の時間等での、人との意思疎通や、関心分野について深堀りする経験を通じて非認知能力を成長させることが保護者から求められていることが伺えました。

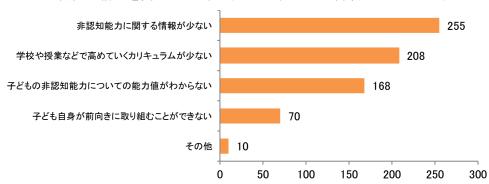


#### Q. 子どもが学校で非認知能力を育む場面として最も期待するものはどれですか? < MA=307>



次に「非認知能力を高めていく中で、どのようなことが障害になっていますか?<MA>」と伺ったところ、「非認知能力に関する情報が少ない」(255)や、「学校や授業などで高めていくカリキュラムが少ない」(208)という回答が挙がりました。このことから、いまだに非認知能力の定義が曖昧な点や、育成/評価方法が確立されていないことへの課題感が読み取れる結果となりました。

#### Q. 非認知能力を高めていく中で、どのようなことが障害になっていますか? <MA=307>

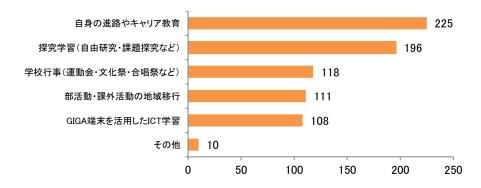


#### 3. 9割以上の親が学校教育で非認知能力の育成を強化すべきと回答!

## 子どもの将来を考える上で、非認知能力は不可欠と、学校教育に強く期待していることが明らかに!

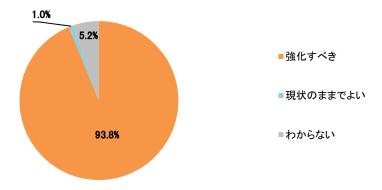
「学校教育の中で、非認知能力が特に必要だと感じるものはどれですか?<MA>」と尋ねたところ、「自身の 進路やキャリア教育」(225)が最も多く挙がり、非認知能力が一時的なものではなく、大人になってからも社会で 生きていくために必要な力だと考えている親が多いことがうかがえました。また、「今後、学校教育において非認 知能力の育成を強化すべきだと思いますか?<SA>」という問いに対し、「強化すべき」(288)と回答した親は9 割以上となり、"将来にも活用できる力"と捉え、学校での非認知能力育成を重要視していることが明らかになりま した。

#### Q. 学校教育の中で、非認知能力が特に必要だと感じるものはどれですか?<MA=307>





#### Q. 今後、学校教育において非認知能力の育成を強化すべきだと思いますか? <SA=307>

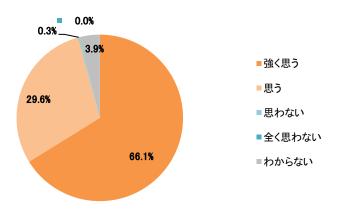


## 4. 約9割の親が非認知能力は「将来の進学や就職に役立つ」と回答!

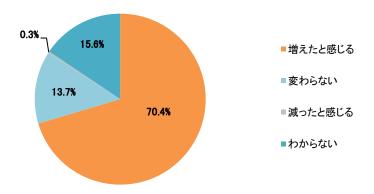
# また、昨年度からその必要性が増加したと7割の親が感じており、変化する社会で重要性が増大!

「非認知能力の育成が「将来の進学や就職に役立つ」と思いますか? <SA>」と尋ねたところ、「強く思う」 (203)と「思う」(91)の回答を合わせて 9 割以上の親が非認知能力に対して肯定的に捉えていることが推測されます。また、「昨年(2024年)と比べて、非認知能力の必要性を感じる場面は増えましたか? <SA>」という問いに対しては、「増えたと感じる」(216)と回答した親は 7 割以上にのぼり、非認知能力の重要性と有用性を認識する親が増加していることから、社会が刻一刻と変化する中で、その重要性はますます増大していることがうかがえる結果となりました。

## Q. 非認知能力の育成が「将来の進学や就職に役立つ」と思いますか? < SA=307>



## Q. 昨年(2024年)と比べて、非認知能力の必要性を感じる場面は増えましたか? <SA=307>





## 【『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!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」

・「教育用!防災ゲーム」

「教育用!チームワークゲーム」

•「教育用!リーダーシップゲーム」









kodomo MIR 1















スクール・マン



## 【『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/