

2026年1月26日

株式会社イー・ラーニング研究所

約6割の親が、最優先したい子どもの教育目標に“非認知能力の育成”を回答！ 「2026年の学びや目標立てに関する意識調査」

～結果よりも過程を意識した学びと、成長するための土台として「非認知能力」に期待が高まる～

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「2026年の学びや目標立てに関する意識調査」を実施いたしました。

その結果、新年の教育方針として約7割の親が「2026年はこれまでと違った子どもの学びを意識したい」と回答し、特に重視する点として、結果そのものよりも「思考力」「挑戦する姿勢」と、取り組み方へ軸足が移っていることが明らかになりました。また、2026年の最優先の学び目標は「非認知能力の育成」がトップとなったことからも、成長のための土台作りを意識している親が多いことが読み取れる結果となりました。

【「2026年の学びや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：2025年12月3日(水)～12月23日(火)

調査対象：子どもを持つ親、親族に子どもがいる方 計261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 2025年は「デジタル教材・動画学習などが加速した」と実感した親が最多に！
非認知能力や興味に沿った学びへの関心度が高まり、学び方と学ぶ内容の両面で変化する結果に。
⇒2025年の子どもの“学び”に関する変化として、「デジタル教材・動画学習などが加速した」が最多、「非認知能力の重要性が高まった」が続く結果に。学びの“手段”ではデジタル化が進み、学びの“内容”として非認知能力を重視する流れが強まっていることが示された。
- ② 約7割の親が、新年から子どもに意識してほしい“学び”的能力が「ある」と回答！
スキルとして、結果よりもその過程に注目してほしいと考える親が多いことが明らかに。
⇒子どもに意識してほしい“学び”的能力が「ある」と回答した親は約7割となった。新たに意識したい“能力”としては、「正解よりも「思考力」」が上位に上がったことから、過程を重視している親が多いことが読み取れる。
- ③ 2026年から子どもに身につけてほしい能力として「コミュニケーション力」が最多回答に！
理由として、モチベーションや集中力の継続、興味関心の偏りが多く挙がる結果に。
⇒2026年に子どもに身につけてほしい能力は「コミュニケーション力」が最多、「好奇心／探求心」が続く結果に。これらの能力を選んだ理由について、特定の回答に大きな偏りは見られなかったものの、集中力や学習への意欲のような学びの基礎となる要素を重視する意識が共通していることがうかがえる。
- ④ 約6割の親が2026年に最優先したい「学びの目標」として、「非認知能力の育成」と回答！
「非認知能力」が各スキルを伸ばすために必要と考える親が多いことが読み取れる結果に。
⇒“子どもの学びをサポートする姿勢”と“2026年に最優先したい学びの目標”的の両方の質問で、「非認知能力の育成」が最多回答に。この結果から、成長のための土台として「非認知能力」を重要視する親が増加し、2026年は教育現場・家庭共に注目が増していくことが推測できる。

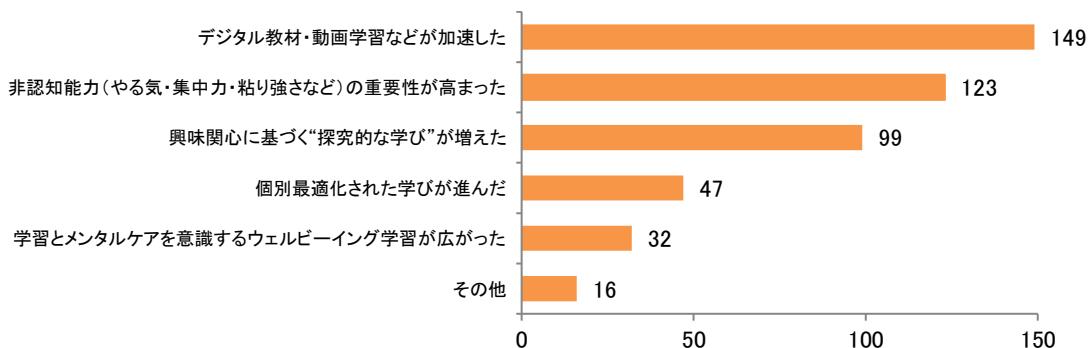
1. 2025年は「デジタル教材・動画学習などが加速した」と実感した親が最多に！

非認知能力や興味に沿った学びへの関心度が高まり、学び方と学ぶ内容の両面で変化する結果に。

子どもがいる親世代に「2025年を振り返って、子どもの“学び”(学習意欲・探究心・集中力・やり抜く力など)にどのような変化を感じましたか？<MA>」と尋ねたところ、「デジタル教材・動画学習などが加速した」(149)という回答が最多となり、次いで「非認知能力(やる気・集中力・粘り強さなど)の重要性が高まった」(123)、「興味関心に基づく“探究的な学び”が増えた」(99)という回答が続く結果となりました。

のことから、学びの“手段”ではデジタル化が一層進み、同時に学びの“内容”として非認知や探究を重視する流れが強まっていると考えられます。

Q. 2025年を振り返って、子どもの“学び”(学習意欲・探究心・集中力・やり抜く力など)にどのような変化を感じましたか？<MA=261>



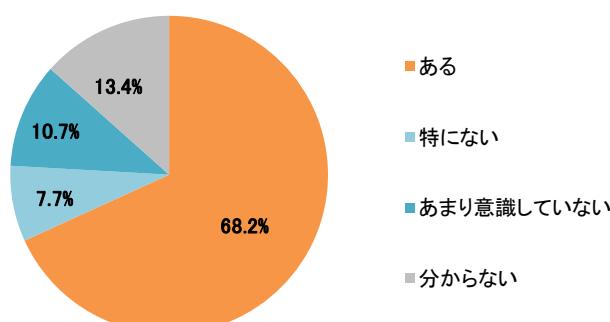
2. 約7割の親が、新年から子どもに意識してほしい“学び”的スキルが「ある」と回答！

スキルとして、結果よりもその過程に注目してほしいと考える親が多いことが明らかに。

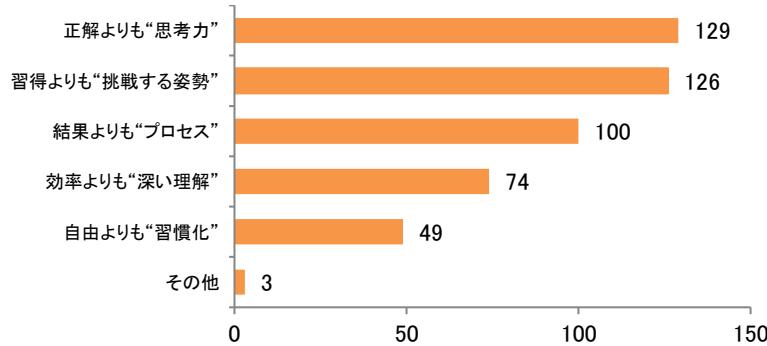
「新年から、これまでとは違った子どもの“学び”(学習意欲・探究心・集中力・やり抜く力など)について意識して欲しいことはありますか？<SA>」と尋ねたところ、「ある」(178)が約7割と最多の結果となり、新年を機に新しい学びの取り組みについて期待していることがわかりました。

また、「ある」と回答した方に、新たに意識したい“能力”について質問をしたところ、「正解よりも“思考力”」(129)「習得よりも“挑戦する姿勢”」(126)「結果よりも“プロセス”」(100)という回答が上位を占めたことから、知識量や結果そのものより、取り組む過程を重視する親が多いことが読み取れる結果となりました。

Q. 新年から、これまでとは違った子どもの“学び”(学習意欲・探究心・集中力・やり抜く力など)について意識して欲しいことはありますか？<SA=261>



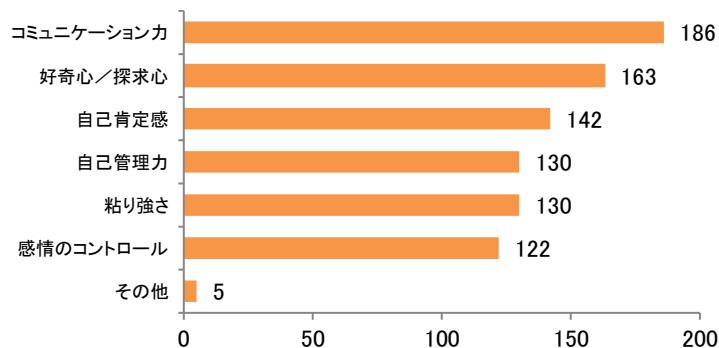
Q. 上記質問について、「ある」と答えた方に伺います。
新たに意識したい“能力”とはどのようなことですか？<MA=178>



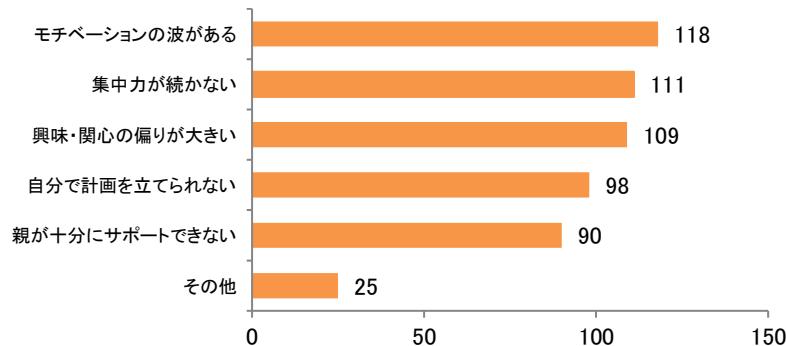
3. 2026年から子どもに身につけてほしい能力として「コミュニケーション力」や「好奇心／探求心」と回答！
学び全体の質を底上げする起点として選んだ親が多いと考えられる結果に。

「新年から、子どもに新たに身につけてほしい“能力”は何ですか？<MA>」と尋ねたところ、最も多い回答として「コミュニケーション力」(186)が挙がり、「好奇心／探求心」(163)が続くという結果となりました。また、選んだ理由については、「モチベーションの波がある」(118)が最も多い回答となりましたが、どの回答数も同程度となっていることから、様々な理由から身につけてほしい能力を選んでいることが推測できる結果となりました。その中でも、「コミュニケーション力」や「探求心」は、集中力や、学習への意欲向上にもつながるため、学び全体の質を底上げする基礎となる能力として、選ばれたことが考えられます。

Q. 新年から、子どもに新たに身につけてほしい“能力”は何ですか？<MA=261>



Q. 上記質問にて、回答された能力を選ばれた理由を教えてください。<MA=261>



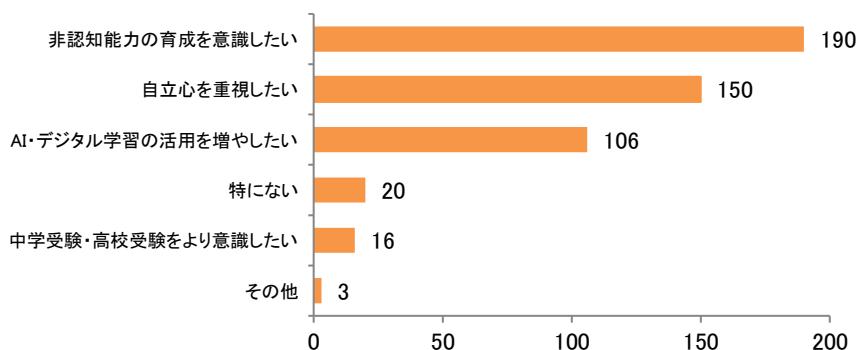
4. 約 6 割の親が 2026 年に最優先したい「学びの目標」として、「非認知能力の育成」と回答！

「非認知能力」が各スキルを伸ばすために必要と考える親が多いことが読み取れる結果に。

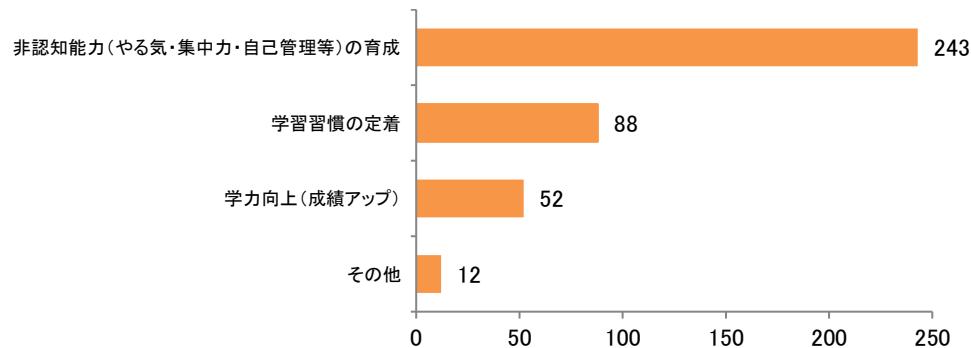
「新年から、新たに意識したい“子どもの学びをサポートする姿勢”（関わり方・声かけ・家庭学習の環境づくり）があれば教えてください。<MA>」という質問では、「非認知能力の育成を意識したい」（190）が最多の回答となりました。また、「2026 年、最も優先したい「学びの目標」は何ですか？<MA>」でも、「非認知能力（やる気・集中力・自己管理等）の育成」が約 6 割となり、「非認知能力」の重要性を実感する親が増加していることが読み取れる結果となりました。

また、先の質問で「コミュニケーション力」「好奇心／探求心」を新たに子どもに身につけてほしいと考える親が多い結果となったことからも、成長する土台として「非認知能力」が必要と考える親が多く、2026 年はより教育現場や家庭共にその注目が増していくことが予測されます。

Q.新年から、新たに意識したい“子どもの学びをサポートする姿勢”
(関わり方・声かけ・家庭学習の環境づくり)があれば教えてください。<MA=261>



Q.2026 年、最も優先したい「学びの目標」は何ですか？<MA=261>



【『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」
- ・「教育用！シティズンシップゲーム」



【『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

全国教科書対応・アクティブラーニング

スクールTV

＜報道関係者各位＞

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/>