

2026年2月24日

株式会社イー・ラーニング研究所

約8割の親が子どもの環境の変化に伴い、習い事の選び方を変えるべきと回答！

「キャリア形成を見据えた習い事に関する意識調査」

～習い事の選びにおいてコミュニケーション力や主体性などの「非認知能力」を意識する親が多いことが明らかに～

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、子どもがいる親世代を対象に「キャリア形成を見据えた習い事に関する意識調査」を実施いたしました。

その結果、約8割の親が環境の変化に伴い習い事の選び方を変えるべきと考え、特に非認知能力の育成を意識している親が多いことが明らかになりました。また、注目している習い事のジャンルとして金融教育・お金の学びが最多回答となったほか、習い事を子どもの選択肢を広げる“経験の場”と捉える親も多く、スキル習得だけでなく、習い事を通じたキャリア形成への意識が高まっていることが読み取れる結果となりました。

【「キャリア形成を見据えた習い事に関する意識調査」概要】

調査方法 : 紙回答

調査期間 : 2026年1月7日(水)～1月29日(木)

調査対象 : 子どもを持つ親、親族に子どもがいる方 計230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8割の親が、環境の変化に伴い習い事の選び方は変えた方が良いと「思う」と回答！**
変えたほうが良い点として非認知能力を意識する親が多いことが明らかに。
⇒子どもの環境変化に伴い、習い事の選び方は変えた方が良いと「思う」と回答した親は約8割に上った。変えたほうが良い点として、「非認知能力(コミュニケーション力・主体性など)を意識」が最も多く選ばれ、スキル習得だけでなく、人間的な成長やキャリア形成の土台となる力を求めていることがうかがえる。
- ② **習い事は子どもの選択肢を広げる“経験の場”になるという回答が最多に！**
クラブ活動の変化に伴い、習い事に求められる役割が変わってきていることが明らかに。
⇒地域主体のクラブ活動拡大などに伴う習い事への意識変化について、半数以上が「習い事は子どもの選択肢を広げる“経験の場”だと考えるようになる」と回答。特定の技術向上だけでなく、様々な世界に触れる機会として習い事を捉え直す動きが見られる。
- ③ **7割以上の親が、子どもが習い事を「やめた」経験が「ある」と回答！**
最大の理由は「興味の喪失」であり、継続のためには子どもの関心を持続させる工夫が必要不可欠に。
⇒これまでに子どもが習い事を「やめた」経験がある親は7割を超えた。その理由として「子どもが興味を示さなくなった」が約半数を占めた。このことから、習い事を継続しキャリア形成に繋げるためには、子どもの関心をいかに維持できるかが課題であることが読み取れる結果となった。
- ④ **現在、注目している習い事ジャンルとして、「金融教育・お金の学び」が最多回答に！**
次いで「コミュニケーション・ディスカッション系」が続き、将来を見据えたスキルに注目が集まる結果に。
⇒現在、注目している習い事のジャンルでは、「金融教育・お金の学び」が最多回答となり、次いで「コミュニケーション・ディスカッション系」が続いた。金融リテラシーの向上や対人スキルへの関心が高く、子どものキャリア形成を意識した習い事に対する興味や関心が伺える結果となりました。

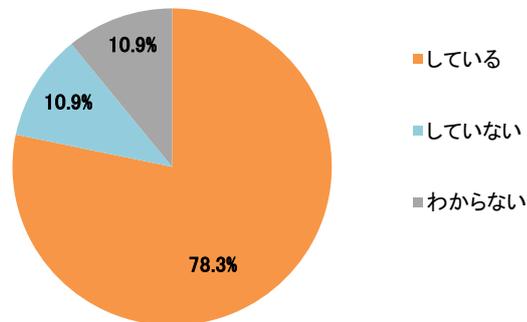
1. 約8割の親が、環境の変化に伴い習い事の選び方は変えた方が良いと「思う」と回答！
変えたほうが良い点として非認知能力を意識する親が多いことが明らかに。

「子ども(または親族の子ども)は習い事をしていますか、またはしていましたか? <SA>」と尋ねたところ、「している」(180)が約8割に達し、多くの家庭にとって習い事が身近なものとなっていることが伺えました。

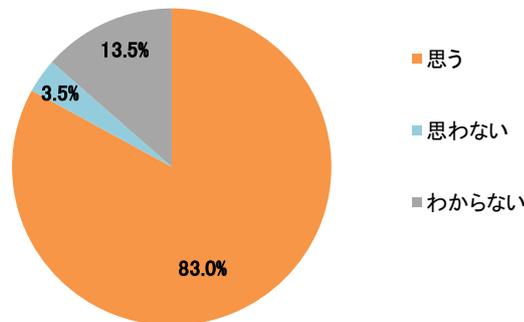
また、「子どもの環境の変化に伴い、習い事の選び方は変えた方が良いと思いますか? <SA>」と聞いたところ、約8割が「思う」(191)と回答し、学年・成長の変化に合わせて習い事選びもアップデートが必要だと感じている親が多いことがわかりました。続けて、「思う」と回答した方にどのような点で変えたほうが良いかを質問したところ、「非認知能力(コミュニケーション力・主体性など)を意識」(176)という回答が最も多く選ばれました。

このことから、偏差値や成績といった目に見える結果だけでなく、変化の激しい社会を生き抜くための土台となるコミュニケーション力や主体性といった力を育むことを重視する傾向が強まっていると考えられます。

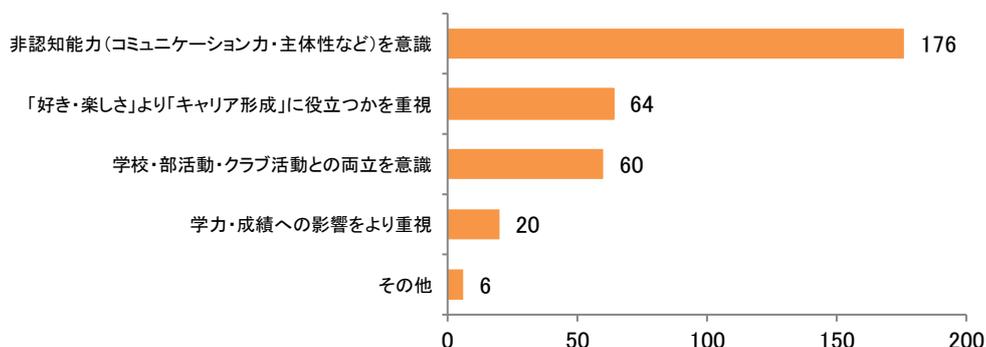
Q. 子ども(または親族の子ども)は習い事をしていますか、またはしていましたか? <SA=230>



Q. 子どもの環境の変化に伴い、習い事の選び方は変えた方が良いと思いますか? <SA=230>



Q. 上記質問にて、「思う」と答えた方に伺います。どのような点で変えた方が良いと思いますか? <MA=191>

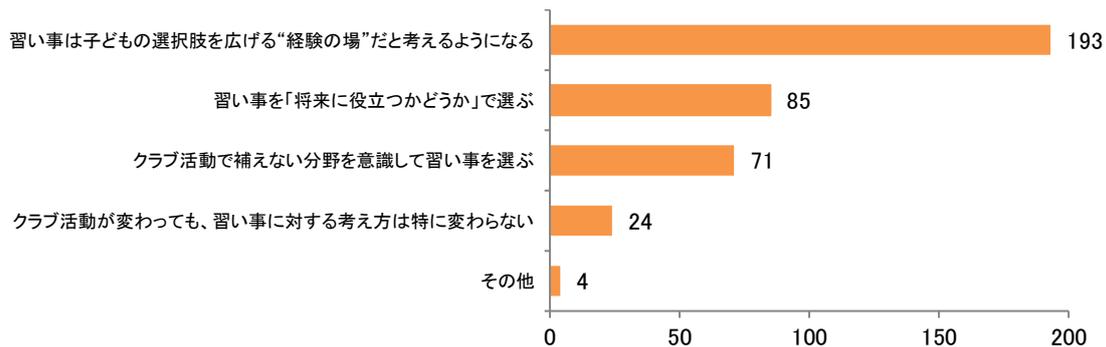


2. 習い事は子どもの選択肢を広げる“経験の場”になるという回答が最多に！

クラブ活動の変化に伴い、習い事に求められる役割が変わってきていることが明らかに。

「地域主体のクラブ活動の選択肢が広がりつつありますが、これに伴い習い事にはどのような変化が考えられますか？<MA>」と尋ねたところ、「習い事は子どもの選択肢を広げる“経験の場”だと考えるようになる」(193)が最も多い回答となりました。次いで「習い事を『将来に役立つかどうか』で選ぶ」(85)、「クラブ活動で補えない分野を意識して習い事を選ぶ」(71)が続き、習い事を競技や技術の習得の場としてだけでなく、子どもの将来の可能性を広げるためのキャリア形成の一環として捉えている様子が見えてきます。

Q. 地域主体のクラブ活動の選択肢が広がりつつありますが、これに伴い習い事にはどのような変化が考えられますか？<MA=230>

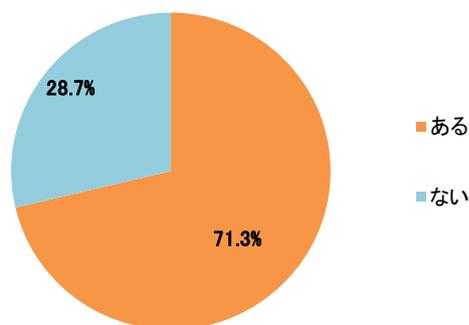


3. 約7割以上の親が、子どもが習い事を「やめた」経験が「ある」と回答！

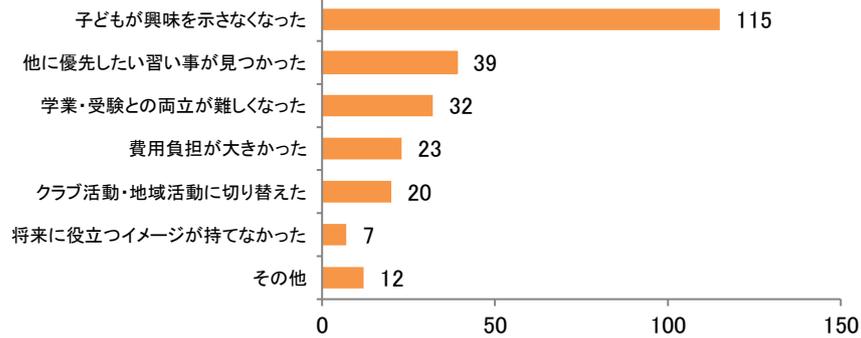
最大の理由は「興味の喪失」であり、継続のためには子どもの関心を持続させる工夫が必要不可欠に。

これまでに子どもが習い事を「やめた」経験がある親は7割を超える結果となりました。その理由として「子どもが興味を示さなくなった」(115)が約半数を占め、最も多い回答となりました。これは、「学業・受験との両立が難しくなった」(32)や「費用負担が大きかった」(23)といった環境や金銭面以上に子ども自身の主体的な意欲が、習い事を続ける上で重要であることがうかがえます。このことから、習い事を継続しキャリア形成に繋げるためには、子どもの関心をいかに維持できるかが課題であることが読み取れる結果となった。

Q. これまでに、子どもが習い事を、「やめた」経験はありますか？<SA=230>



Q. 上記質問にて、「ある」と回答した方に質問です。習い事をやめる決断をした主な理由は何ですか？ <MA=164>



4. **現在、注目している習い事ジャンルとして、「金融教育・お金の学び」が最多回答に！**

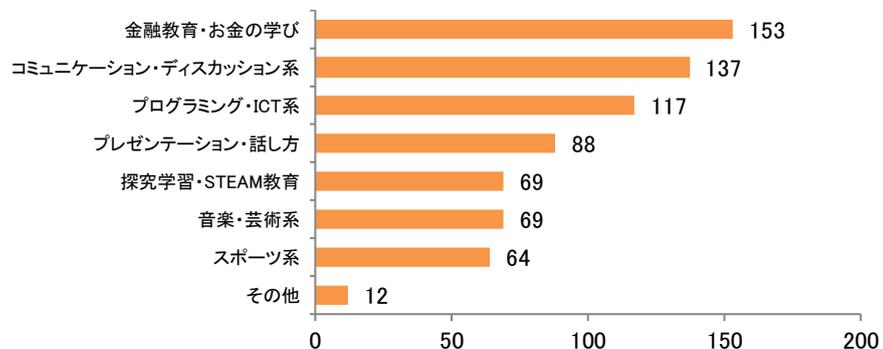
次いで「コミュニケーション・ディスカッション系」が続き、将来を見据えたスキルに注目が集まる結果に。

「現在、注目している習い事のジャンルはなんですか？ <MA>」という質問では、「金融教育・お金の学び」(153)が最多の回答となりました。次いで「コミュニケーション・ディスカッション系」(137)、「プログラミング・ICT系」(117)が高い支持を集めました。

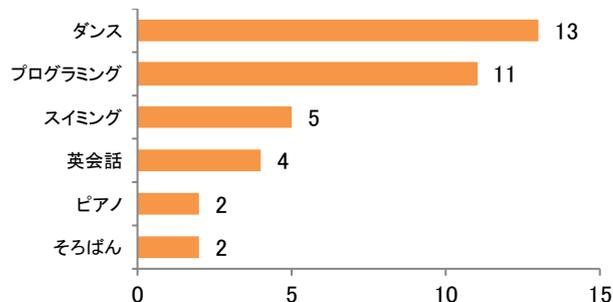
また、「流行していると感じている習い事があれば具体的な習い事の名称を記載ください。 <MA>」と尋ねたところ、「ダンス」(13)や「プログラミング」(11)といった回答が寄せられ、SNSの普及などの影響に加え、プログラミング教育への関心が高いことがうかがえます。

これらの結果から、生きていくために必要な金融リテラシーや対人スキルに加えて、デジタル社会に適応するためのICTスキルへの関心が高く、子どものキャリア形成を意識した習い事に対する興味や関心が伺える結果となりました。

Q. 現在、注目している習い事のジャンルはなんですか？ <MA=230>



Q. 流行していると感じている習い事があれば具体的な習い事の名称を記載ください。 <MA=47(自由回答)>



その他の回答(各1票): 体操教室、クライミング、リトミック、絵画、麻雀、ヨガ、eスポーツ、AI、金融教育、レゴブロック

【『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」



【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/>