

2026年6月18日

株式会社イー・ラーニング研究所

約9割が『夏休みは子どもの成長に重要』と回答！一方で約5割が生活習慣や学習面に不安 「夏休みに伸ばしたい力と家庭でできる取り組みに関する意識調査」

～体験活動への期待と実践の難しさが共存していることがうかがえる結果に～

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「夏休みに伸ばしたい力と家庭でできる取り組みに関する意識調査」を実施いたしました。

その結果、約9割の保護者が夏休みを子どもの成長にとって重要な期間と捉えている一方で、約5割が学習や生活習慣に不安を抱えていることが分かりました。保護者は学力向上だけでなく、経験・体験や自立心、人間性といった非認知能力の育成を重視しており、体験活動への期待と実践の難しさが共存していることがうかがえる結果となりました。

【「夏休みに伸ばしたい力と家庭でできる取り組みに関する意識調査」概要】

調査方法 : 紙回答

調査期間 : 2026年5月8日(金)~5月27日(水)

調査対象 : 子どもを持つ親、親族に子どもがいる方 計183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

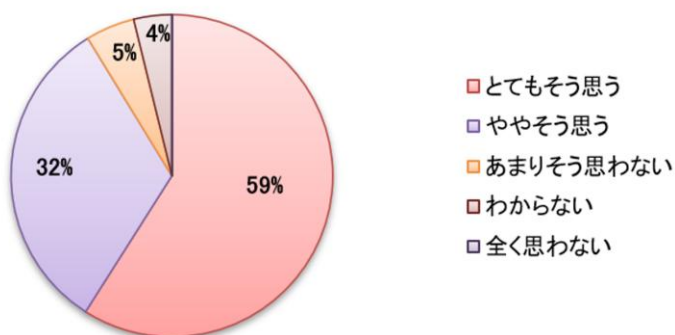
- ① 保護者の約9割が夏休みを子どもの成長にとって重要な期間と考えていることが明らかに！
学校では得られない経験や体験の機会として期待していることがうかがえる結果に。**
⇒約9割の保護者が、夏休みを子どもの成長にとって重要な期間と回答。学校生活だけでは得られない経験や挑戦を通じて、身につく力を重視していることが明らかに。
- ② 約5割の保護者が夏休みの過ごし方に不安を感じていることが明らかに！
学力面よりも生活習慣やデジタル機器との関わり方を懸念する声が多いことがうかがえる結果に。**
⇒約5割の保護者が、夏休み期間中、子どもの学習や成長面に不安を感じていると回答。子どもの成長を期待する一方、自由な時間が増える長期休暇は、「生活リズムの乱れ」や「スマートフォン・ゲームの利用増加」への懸念が多くあげられることが明らかに。
- ③ 約8割の保護者が子どものスマホ・ゲーム利用増加を実感！
夏休みの「体験機会減少」を懸念する声も多数。**
⇒約8割の保護者が、自分の子ども時代と比べて「スマートフォン・ゲームの利用時間の増加」や「外遊び・自然体験の機会の減少」を気になる変化として捉えていることが明らかに。デジタル化が進む一方で、体験を通じた学びの機会の重要性を感じている保護者が多いことがうかがえる結果に。
- ④ 約8割の保護者が夏休みに「体験活動」を重視！
一方で、「継続できない」「子どもが積極的ではない」といった課題も。**
⇒約8割の保護者が夏休みに子どもの力を伸ばすための取り組みとして「体験活動(旅行・自然体験など)」と回答。夏休みを成長機会と捉える保護者が多い一方で、「継続できない」「子どもが積極的ではない」といった課題も見られ、成長への期待と実践の難しさが共存していることがうかがえる結果に。

1. **保護者の約9割が夏休みを子どもの成長にとって重要な期間と考えていることが明らかに！**

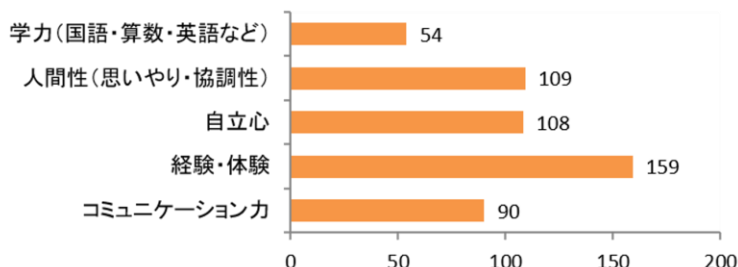
学校では得られない経験や体験の機会として期待していることがうかがえる結果に。

「夏休みは、子どもの成長にとって重要な期間だと思いますか？<SA>」と尋ねたところ、「とてもそう思う」(108)と「ややそう思う」(59)を合わせると、約9割の保護者が夏休みを子どもの成長にとって重要な期間と認識していることが分かりました。また、「夏休みの間で、特に伸ばしたい力は何ですか？<MA>」と尋ねたところ、「経験・体験」(159)が最も多く、次いで「人間性(思いやり・協調性)」(109)、「自立心」(108)という結果に。一方、「学力(国語・算数・英語など)」(54)は少数となり、保護者が学習面だけでなく、人との関わりや実体験を通じて身につく力を重視していることがうかがえます。夏休みを単なる長期休暇ではなく、学校教育だけでは補いきれない経験や挑戦の機会として捉えていることがわかる結果となりました。

Q. 夏休みは、子どもの成長にとって重要な期間だと思いますか？<SA=183>



Q. 夏休みの間で、特に伸ばしたい力は何ですか？MA=183>

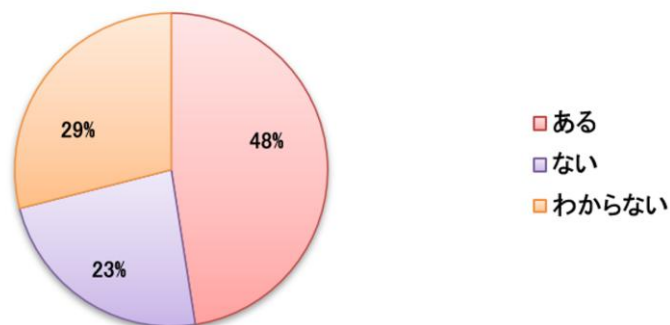


2. **約5割の保護者が夏休みの過ごし方に不安を感じていることが明らかに！**

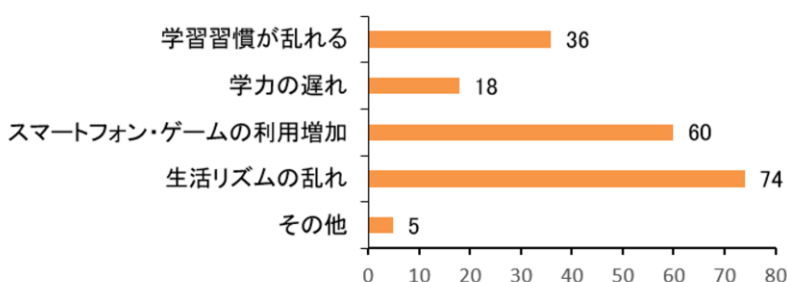
学力面よりも生活習慣やデジタル機器との関わり方を懸念する声が多いことがうかがえる結果に。

「夏休み期間中、子どもの学習や成長面で不安に感じることはありますか？<SA>」という質問に対し、約5割の保護者が「ある」(87)と回答し、夏休み期間中の子どもの過ごし方に何らかの不安を抱えている保護者が多いことが明らかになりました。「どのような不安がありますか？<MA>」の質問では、不安の内容として最も多かったのは「生活リズムの乱れ」(74)で、次いで「スマートフォン・ゲームの利用増加」(60)、「学習習慣が乱れる」(36)という結果となりました。これらの結果から、保護者が学力そのものよりも、長期休暇中の生活習慣やデジタル機器との関わり方に課題を感じている傾向がうかがえます。子どもの成長を期待する一方で、その成長を支えるための日常的な生活管理や時間の使い方に不安を抱える保護者が少なくないことが分かる結果となりました。

Q.夏休み期間中、子どもの学習や成長面で不安に感じることはありますか？<SA=183>



Q. あると回答した方に質問です。どのような不安がありますか？<MA=87>

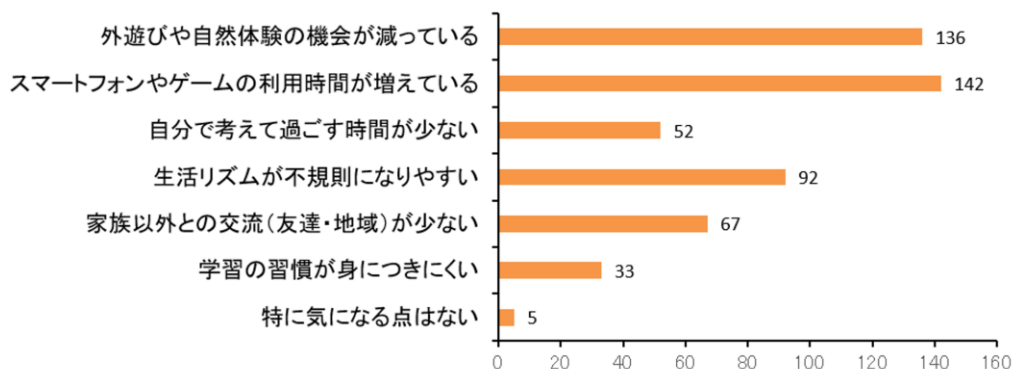


3. 約8割の保護者が子どものスマホ・ゲーム利用増加を実感！

夏休みの「体験機会減少」を懸念する声も多数。

「ご自身の子ども時代と比べて、現在の子どもの夏休みで気になることはありますか？<MA>」という質問に対し、「スマートフォン・ゲームの利用時間が増えている」(142)が最も多く、次いで「外遊びや自然体験の機会が減っている」(136)という結果となりました。近年はデジタル機器の普及により、子どもが自宅で過ごす時間が増えるなか、自然や地域社会との関わりを通じた体験機会の減少を実感している保護者も多いようです。これらの結果から、多くの保護者が自身の子ども時代と比較して、現在の子どもたちの夏休みの過ごし方に変化を感じていることがうかがえます。特に、デジタル機器との関わりが深まる一方で、外遊びや自然体験などのリアルな経験の機会が減少していることに対し、課題意識を持つ保護者が少なくないことが明らかになりました。

Q.ご自身の子ども時代の夏休みと比べて、現在の子どもの夏休みの過ごし方で気になる点は何ですか？<MA=183>



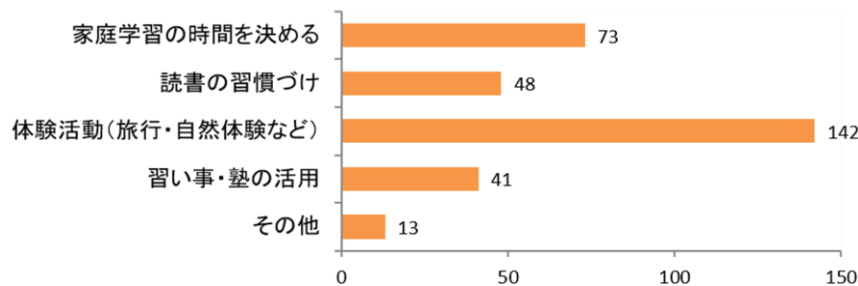
4. 約8割の保護者が夏休みに「体験活動」を重視！

一方で、「継続できない」「子どもが積極的ではない」といった課題も。

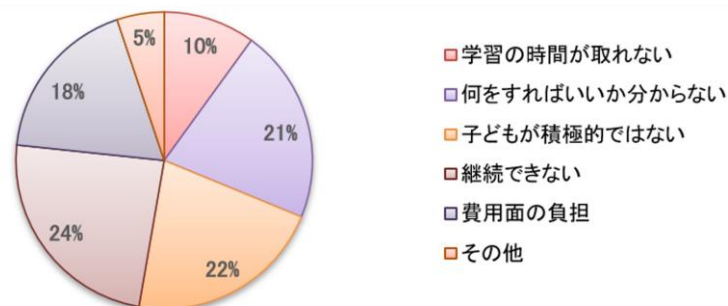
「家庭内で、夏休みに子どもの力を伸ばすために取り組んでいる(または取り組みたい)ことはありますか？<MA>」という質問に対し、「体験活動(旅行・自然体験など)」(142)が最も多く、次いで「家庭学習の時間を決める」(73)、「読書の習慣づけ」(48)という結果となりました。一方で、「家庭での取り組みにおいて、難しさを感じる点は何ですか？<MA>」という質問では、「継続できない」(79)が最も多く、次いで「子どもが積極的ではない」(71)、「何をすればいいかわからない」(70)が続きました。

これらの結果から、多くの保護者が夏休みを子どもの成長機会と捉え、特に体験活動を通じた学びを重視していることがうかがえます。一方で、家庭だけで取り組みを継続することや、子どもの主体性を引き出すことに難しさを感じている保護者も多く、成長につながる取り組みへの関心と実践の難しさが共存していることが読み取れる結果となりました。

Q.家庭内で、夏休みに子どもの力を伸ばすために取り組んでいる(または取り組みたい)ことはありますか？<MA=183>



Q.家庭での取り組みにおいて、難しさを感じる点は何ですか？<MA=183>



【『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「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。

<報道関係者各位>

- 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
代表者 : 代表取締役 吉田智雄
URL : <https://e-ll.co.jp/>

<報道関係者お問い合わせ先>

イー・ラーニング研究所 PR事務局 担当: 鈴木・片岡
TEL:06-6339-4177 FAX:06-6339-4180 MAIL:marketing@e-ll.co.jp