

～「小中高生の勉強に関する意識調査 2016」～
小中高生の半数以上が勉強を「楽しい」と思っている
小中高生の約 6 割は「紙教材」より「デジタル教材」が勉強しやすい
小中高生が勉強を教えてほしい芸能人トップ 3 は、
「櫻井翔」さん、「マツコ・デラックス」さん、「福士蒼汰」さん

クラウド型学習システム「すらら」を展開する株式会社すららネット(本社:東京都千代田区、代表取締役社長:湯野川孝彦)では、受験シーズンを前に「小中高生の勉強に関する意識調査 2016」を小学 1 年生から高校 3 年生までの男女に実施しました。

【トピックス】

- 1) 勉強を「楽しい」と思う小中高生、半数以上
- 2) 勉強において友達をライバル視する小中高生、8 割強
- 3) 小中高生にとって友達と勉強で競争することは「やる気につながる」約 8 割、
「プレッシャーに感じる」約 6 割
- 4) 親に勉強を教えてほしくない小中高生は半数近く、
親に教えてもらって後悔したことがある小中高生は 4 人に 1 人
- 5) 小中高生が勉強しやすいのは「紙教材」より「デジタル教材」が約 6 割!
- 6) 小中高生が勉強で使用するもの TOP3「パソコン」「書籍」「スマートフォン」
- 7) 小中高生が勉強を教えてほしい芸能人トップ 3 は、
「櫻井翔」さん、「マツコ・デラックス」さん、「福士蒼汰」さん

<調査概要>

- 1) 調査名 : 小中高生の「勉強」に関する意識調査
- 2) 調査方法 : クラウド型学習システム「すらら」のログイン画面にて回答を得た
- 3) 調査対象 : 小学 1 年生から高校 3 年生までの男女
- 4) 調査期間 : 2015 年 12 月 12 日～2016 年 1 月 7 日
- 5) 有効回答数: 759 名<男子: 56.9%・女子: 43.1%、小学生: 14.8%・中学生: 71.9%・高校生: 13.3%>

注: パーセンテージの計算は少数第 2 位を四捨五入し、少数第 1 位まで記載しているため、合計が 100%にならない場合があります

※本リリースの調査結果をご利用頂く際は、「すららネット調べ」とご明記下さい。

1) 勉強を「楽しい」と思う小中高生、半数以上

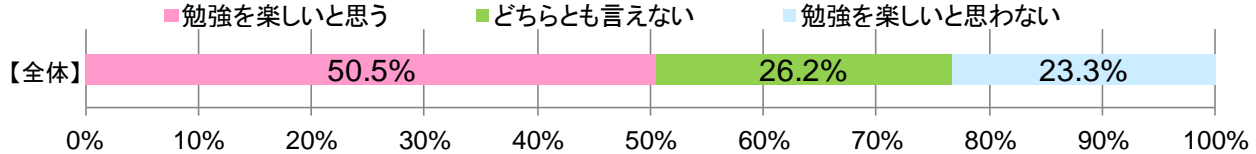
小中高生に対して、勉強を楽しいと思うかを0＝全く思わない、10＝非常に思うとして回答を求め、4以下は「楽しいと思わない」、5は「どちらとも言えない」、6以上は「楽しいと思う」としたところ、勉強を「楽しいと思う」は半数以上(50.5%)となり、「どちらとも言えない」が26.2%、「楽しいと思わない」は23.3%という結果になりました。

一方、勉強は必要だと思うかについて同様の方法で回答を求めたところ、6以上の「必要だと思う」は85.8%、5の「どちらとも言えない」が8.0%、4以下の「必要だと思わない」が6.2%でした。

このことから、勉強を必要だから仕方なしにやっているわけではなく、楽しいと感じている小中高生が半数以上いることがわかりました。

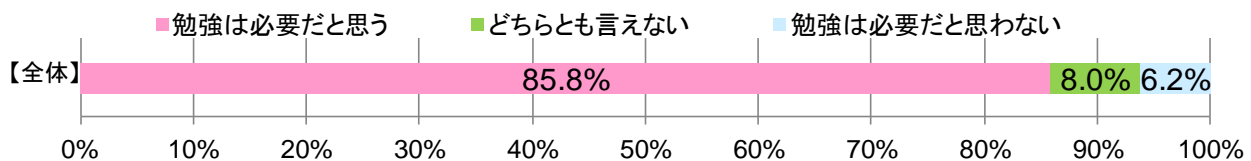
学校種別に勉強を「楽しいと思う」の割合を見てみると、小学生では68.8%、中学生では47.6%、高校生では45.5%と、高校生でも4割以上が勉強を楽しいと思っているようです。しかし、学年が上がるにつれて「楽しいと思う」割合は減少しており、子どもたちが勉強を楽しいと感じ続けられるようなサポートが必要と思われる。

■結果:「勉強を楽しいと思いますか?」の回答 (単一回答)



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
全体	8.8%	2.1%	2.1%	5.1%	5.1%	26.2%	9.2%	9.4%	9.6%	5.0%	17.3%
小学生	7.1%	2.7%	0.9%	1.8%	1.8%	17.0%	7.1%	10.7%	10.7%	11.6%	28.6%
中学生	9.0%	1.8%	2.0%	5.3%	5.7%	28.6%	9.5%	9.9%	9.2%	4.0%	15.0%
高校生	9.9%	3.0%	4.0%	7.9%	5.9%	23.8%	9.9%	5.0%	10.9%	3.0%	16.8%

■結果:「勉強は必要だと思いますか?」の回答 (単一回答)



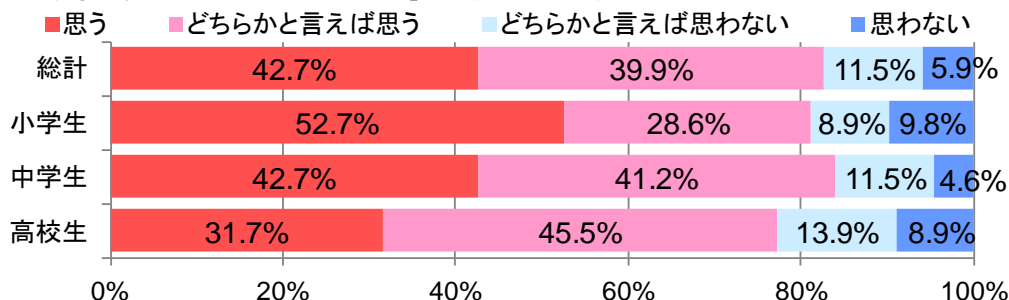
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
全体	2.9%	0.3%	0.9%	0.5%	1.6%	8.0%	3.6%	6.9%	12.3%	9.7%	53.4%
小学生	5.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.9%	8.0%	5.4%	5.4%	8.0%	6.3%	60.7%
中学生	2.4%	0.4%	1.1%	0.4%	1.8%	7.1%	2.9%	7.1%	12.5%	10.6%	53.7%
高校生	3.0%	0.0%	1.0%	2.0%	1.0%	12.9%	5.0%	6.9%	15.8%	8.9%	43.6%

2) 勉強において友達をライバル視する小中高生、8割強

小中高生に対して、友達に勉強で負けたくないと思うか聞いたところ、「思う」「思う」「(42.7%)」、「どちらかと言えば思う」(39.9%)が82.6%と、勉強で友達に競争意識を持っている小中高生が8割を超えることがわかりました。

学校種別に見てみると、「思う」において、小学生は81.3%、「思う」(52.7%)、「どちらかと言えば思う」(28.6%)、中学生では83.9%、「思う」(42.7%)、「どちらかと言えば思う」(41.2%)、高校生では77.2%、「思う」(31.7%)、「どちらかと言えば思う」(45.5%)でした。競い合うことを避ける教育が話題になったこともありましたが、実際のところ、小中高生は勉強において競争意識を持つてのぞんでいることがわかりました。

■結果:「友達に勉強で負けたくないと思いますか?」の回答 (単一回答)



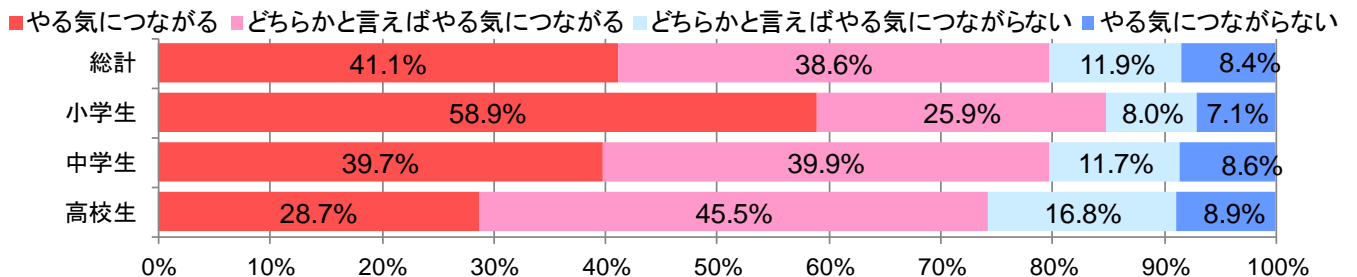
3) 小中高生にとって友達と勉強で競争することはやる気につながる約 8 割、プレッシャーに感じる約 6 割

小中高生に対して、友達と勉強で競争することはやる気につながるか聞いたところ、「やる気につながる」が 79.7%（「やる気につながる」(41.1%)、「どちらかと言えばやる気につながる」(38.6%)）と、やる気につながる小中高生が約 8 割にのぼることがわかりました。

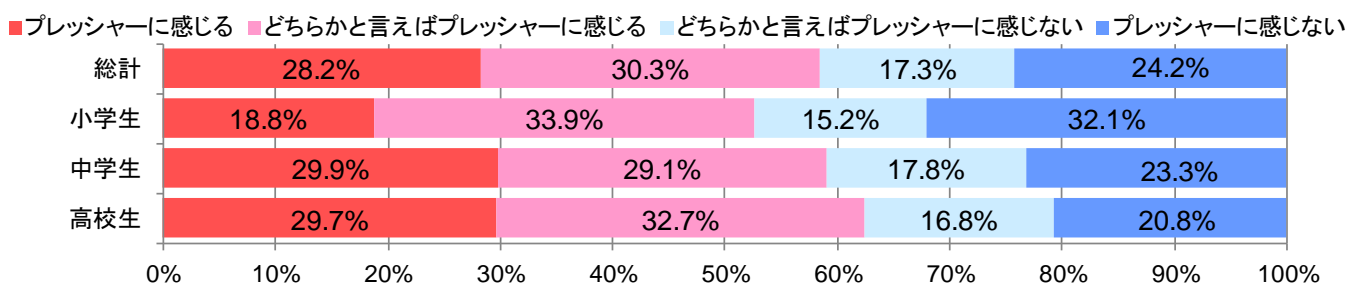
一方、プレッシャーに感じるか聞いたところ、「プレッシャーに感じる」が 58.5%（「プレッシャーに感じる」(28.2%)、「どちらかと言えばプレッシャーに感じる」(30.3%)）と、プレッシャーに感じる小中高生が約 6 割近いものの、「やる気」につながると回答した割合のほうが高いことがわかりました。

学校種別に見てみると、友達と勉強で競争することは学年が下のほうが「やる気」につながり、学年が上がるほうが「プレッシャー」に感じる傾向があるようです。勉強で競う相手は、小学生の間は友達でも、学年が上がるにつれて自分自身に変えていくのが良いようです。

■結果:「友達と勉強で競争するのはやる気につながりますか?」の回答 (単一回答)



■結果:「友達と勉強で競争するのはプレッシャーに感じますか?」の回答 (単一回答)

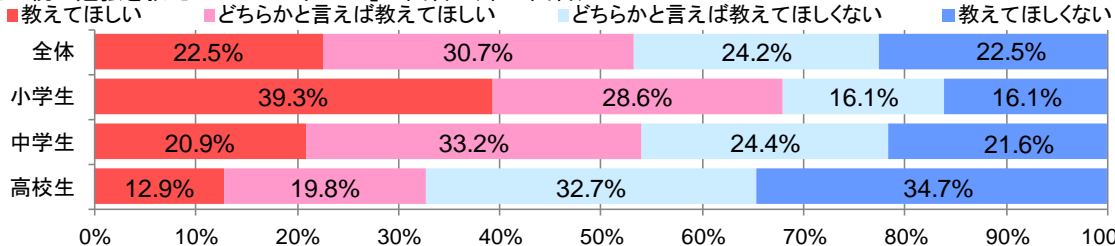


4) 親に勉強を教えてほしくない小中高生は半数近く、親に教えてもらって後悔したことがある小中高生は 4 人に 1 人

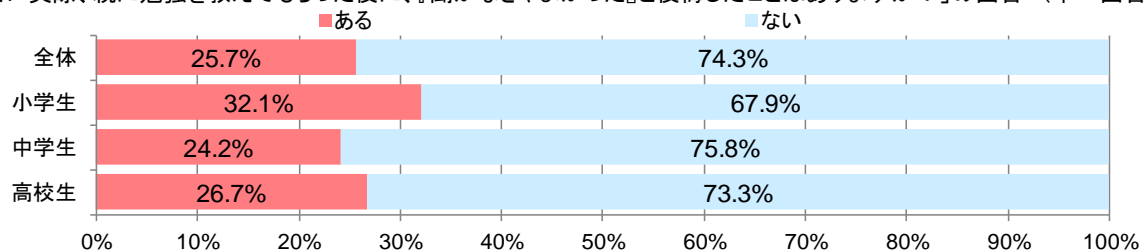
小中高生に親に勉強を教えてほしいか質問したところ、「教えてほしくない」が 46.7%（「教えてほしくない」(22.5%)、「どちらかと言えば教えてほしくない」(24.2%)）と、勉強は親に教わりたくないと考えている小中高生が半数近くにのぼることがわかりました。学校種別でみると、学年が上がるにつれて「教えてほしくない」割合は増加傾向にあり、高校生では「教えてほしくない」割合が「教えてほしい」割合を逆転しています。自身が成長するにつれて、勉強における親への依存が低くなっているようです。

また、実際、親に勉強を教えてもらったあとに後悔したことがあるか聞いたところ、「ある」が 25.7%と、4 人に 1 人が後悔した経験があるという結果となりました。「ある」と回答した理由では、「説明がわかりにくかった」、「間違ったことを教えられた」、「『どうしてわからないの?』と怒られた」といったことが挙がっていました。

■結果:「親に勉強を教えてほしいですか?」の回答 (単一回答)



■結果:「実際、親に勉強を教えてもらった後に、『聞かなくやよかった』と後悔したことはありますか?」の回答 (単一回答)

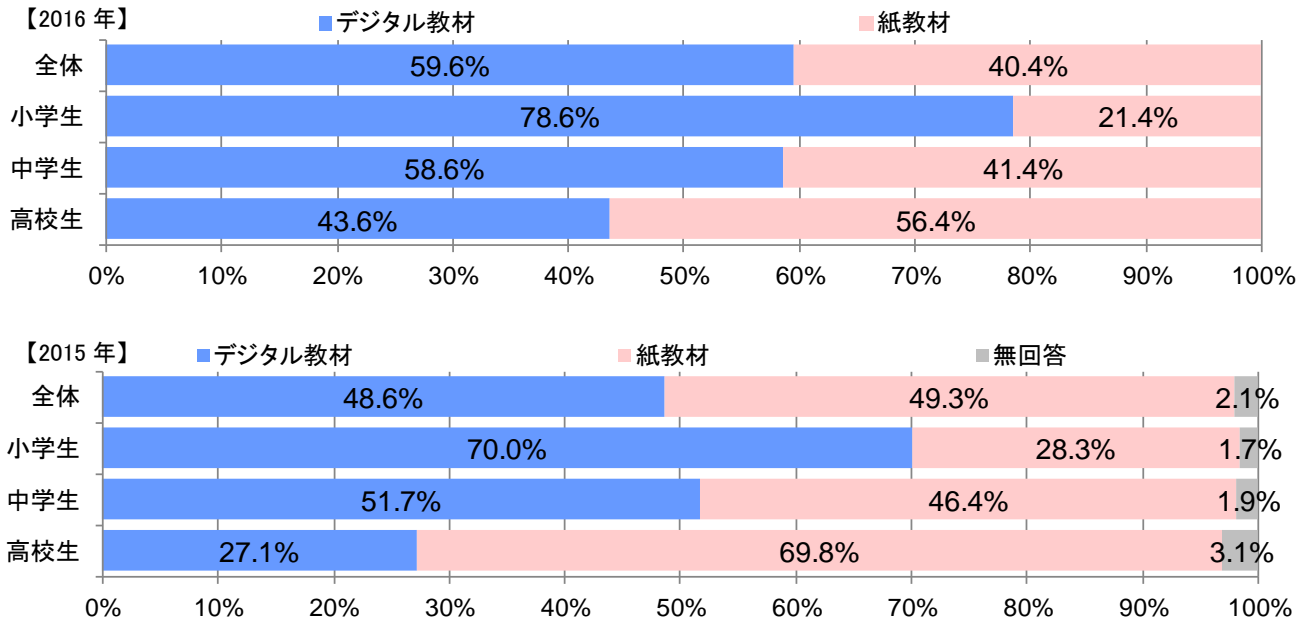


NEWS RELEASE

5) 小中高生が勉強しやすいのは「紙教材」より「デジタル教材」が約6割!

「紙教材」と「デジタル教材」では、どちらが勉強しやすいと思うか質問したところ、「デジタル教材」が59.6%と6割近くにのぼり、昨年実施した同調査において「デジタル教材」が48.6%であった結果を10pt以上、上回る結果となりました。大きなポイント上昇の背景には、学校におけるデジタル教材の普及などの影響もあるものと思われる。

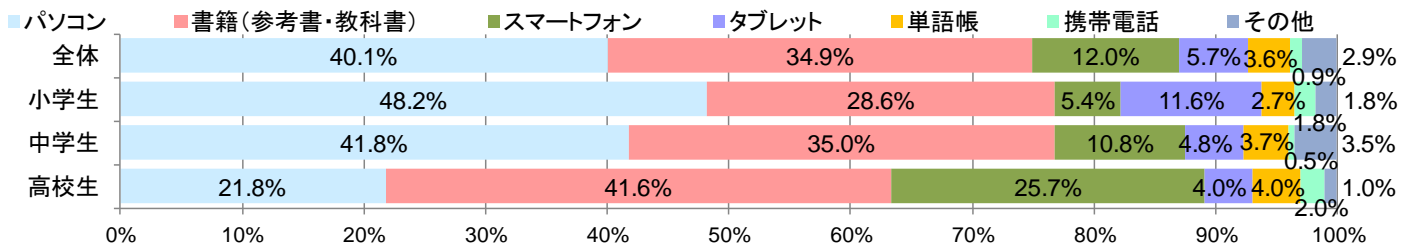
■結果:「あなた自身が勉強しやすいと思うのはどちらですか?」の回答 (単一回答)



6) 小中高生が勉強で使用するもの TOP3「パソコン」「書籍」「スマートフォン」

小中高生が授業以外で勉強する時、よく使用するものでは、「パソコン」(40.1%)が最も多く、次いで「書籍」(34.9%)、「スマートフォン」(12.0%)という結果となりました。学校種別でみると、学年が下のほうが「パソコン」や「タブレット」の割合は高く、「書籍」の割合が低く、デジタル化の進んでいる様子が見受けられます。ただし、「スマートフォン」は所有率の影響か、学年が上のほうが使用している割合が高まっています。

■結果:「授業以外で勉強する時、よく使用するものは何ですか?」の回答 (単一回答)



7) 小中高生が勉強を教えてほしい芸能人トップ3は、「櫻井翔」さん、「マツコ・デラックス」さん、「福士蒼汰」さん

小中高生に勉強を教えてほしい芸能人を聞いたところ、トップ3は「櫻井翔」さん、「マツコ・デラックス」さん、「福士蒼汰」さん、という結果になりました。1位の櫻井さんは昨年に引き続き票を最も集めており、嵐としての活動に加え、報道番組でキャスターを務めるという知的さが、小中高生の支持を得たようです。次いで票を集めたマツコさんは率直な発言をされるのに高圧的ではなく内容も納得できることから、福士さんは優れた容姿に加え英語が得意と言われていることから小中高生の支持を得たのではないのでしょうか。

■結果:「勉強を教えてほしい芸能人は誰ですか?」の回答 (単一回答)

順位	全体		男子		女子	
1	櫻井翔(嵐)	17.4%	マツコ・デラックス	18.1%	櫻井翔(嵐)	19.0%
2	マツコ・デラックス	13.4%	櫻井翔(嵐)	16.2%	福士蒼汰	11.0%
3	福士蒼汰	7.6%	桐谷美玲	8.3%	マツコ・デラックス	7.3%

■クラウド型学習システム「すらら」とは

【学習範囲】小学校高学年～高校3年生までの学習指導要領に準拠

【対応教科】英語・数学・国語

【利用者数】約 30,000 名 (2015 年 4 月末現在)

【特徴】

○Point 1 スモールステップでわかりやすいインタラクティブ授業

1つの単元は10から15分程度で、小さな階段を少しずつ上るような構成。

しかも授業は一方的ではなく、随所で先生役のキャラクターが問いかけを行い、問題に答えていくというインタラクティブスタイル。そのため、飽きることなく、適度な緊張感を持続し、楽しみながら学習を進めていくことが可能。

○Point 2 難易度調整や弱点診断ができる演習ドリル

一人ひとりの理解度に応じて出題される問題の難易度を調整する「出題難易度コントロールシステム」を搭載。「簡単すぎず難しすぎない」問題が出題されることで、達成感を感じ自信を深めながら、学習を進めることが可能に。また、何がわからないから問題が解けないのか理由を探る「弱点自動判別システム」も搭載。

○Point 3 現役の塾の先生による手厚いフォロー

いつまでにどこまでの学習をするかといった「月1回の目標設定」や、つまづいているところがないか「週1回程度の電話やメールでの進捗確認」など、継続して取り組めるよう現役塾講師がフォロー。また、クラウド型学習だからこそ、学習内容や正答率・解く速さなども詳細に把握できるので、お子様一人ひとりに応じたきめ細やかな学習指導が可能。

<参考>これまでのオンライン学習教材の大半は以下の3パターン

1. 動画配信型: カリスマ講師のレクチャー動画を視聴するタイプ
「理解」にすぐれているが「反復」の部分がないためやりっぱなしになってしまい、実力が身につかない傾向がある。また、一方的な説明となるため、比較的意識の高いお子様でないと、集中力が続かない。
2. 問題集型: 問題集の結果をパソコンに打ち出して結果分析をするタイプ
「定着」にすぐれているが「理解」の部分がないため、学力の高い生徒でないと一人で学習を進めることが困難な傾向がある。
3. ゲーム型: 携帯用ゲーム機などを使って学習するタイプ
非常に楽しく学習できるが、単語など反復による暗記系が中心で、体系的な学習には不向き。

「すらら」はこうしたそれぞれの短所を補い、長所を相乗効果的に組合せた、理想の“次世代型教育システム”です。

■すららの「ゲーミフィケーション的要素」

- ①他のユーザーと「総学習時間」や「クリアユニット数」で競い合う緊張感
- ②キャラクターによる対話形式で根本理解を深める本格的なレクチャー
- ③ドリルパートにて、生徒ごとにカスタマイズされた問題を解き、各ステージをクリアするという快感



- 努力指標（学習時間・クリアユニット数）におけるランキング
- 学習レベル：「累計総学習時間」「累計総クリアユニット数」によって自分のステータスが、ランクアップする仕組み
- 今日の目標一覧：自分or先生が設定した目標ユニットが表示される
- クリアユニット数の推移

■株式会社すらら ネット 会社概要

- 設立: 2008 年 8 月 ○ 資本金: 13,795 万円 ○ 所在地: 東京都千代田区内神田
- 事業内容: クラウド型学習システムによる教育サービスの提供および運用コンサルティング、マーケティングプロモーション及びホームページの運営
- 会社 URL: <http://surala.jp/>