

「2022年：子どもの日常的な宿題に関する調査」

**約7割の親が日常的な宿題を求める一方で、「ただ」こなすだけ」が課題に！  
4割以上が「研究や調査」「復習など繰り返し学習」を意味ある宿題として認識**

～9割以上の親が宿題のオンライン化に賛成し、デジタルツール活用のメリットに期待が高まる～

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、子どもがいる親を対象に「2022年：子どもの日常的な宿題に関する調査」を実施いたしましたので発表いたします。

イー・ラーニング研究所は、インターネットを利用した家庭向けeラーニングサービス『フォルスクラブ』、小・中学生向け動画教育配信サービス『スクールTV』などのデジタルサービスに加え、世界で活躍できる力を身につける、小・中学生向けキャリア教育用テーブルゲーム教材『子ども未来キャリア』を展開しています。

今回、イー・ラーニング研究所では子どもを持つ親を対象に「2022年：子どもの日常的な宿題に関する調査」を実施いたしました。その結果、日常的な宿題を求める声がある一方で、“ただ”こなす学習になってしまっているといった課題を抱えていることがわかりました。また、意味ある宿題として重視されていることや、宿題にかかる時間や行う場所など、日常的な宿題における親のニーズが明らかになりました。さらに、ほとんどの親が宿題のオンライン化に賛成しており、学習の効率化に期待が高まっているといえます。

【「2022年：子どもの日常的な宿題に関する調査」調査概要】

調査方法：紙回答

調査地域：全国

調査期間：2022年9月3日(土)～9月21日(水)

調査対象：子どもを持つ親 計300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

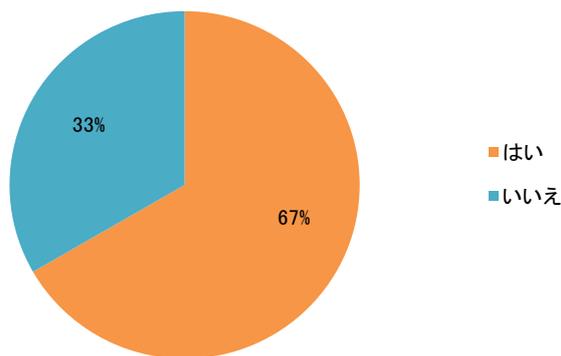
調査結果概要

- ① **親の3人に2人が日常的な宿題を必要と考え“自主的な学習習慣や学習内容の定着”に意義を感じる！**  
**一方で、不要な理由として「ただ」こなす学習になっている」が7割以上に**  
⇒3人に2人の親が学校での日常的な宿題は必要だと考え、理由として「学習習慣や内容の定着」に多くの回答が集まった。一方、不要だと考える理由としては7割以上が「ただ」こなす学習になっている」と回答し、期待通りに宿題が機能していないことを問題視していることが明らかになった。
- ② **意味があると感じる宿題は「研究や調べもの」「ドリルや問題集」「復習ノート作り」と4割以上が回答**  
**“学校以外での学び”、“自主性”、“学びの定着”が重視されていることが明らかに**  
⇒意味があると感じる宿題として、1位は約半数が回答した「研究や調べもの」となり、続いて2位は「ドリルや問題集」が、3位が「復習ノート作り」となった。この結果から、“学校とは別の学習”や“自主的に考える機会創出”などのプラスの成果や“学びの定着”を重要視していることがわかる。
- ③ **宿題にかかる適切な時間を「1時間未満」とする回答が9割に！**  
**さらに、7割以上が「リビング・居間」で宿題に取り組むべきと考えている！**  
⇒約6割が宿題にかかる時間に「30分以上1時間未満」が最適であると回答し、「30分未満」と合わせて9割に至った。また、宿題をする場所として「リビング・居間」に7割以上の回答が集まり、親の目が届き、円滑に取り組める場所が求められているといえる。
- ④ **9割以上の親が宿題のオンライン化に賛成と回答！**  
**さらに、「どこでも取り組めるから」を始め、デジタルツール活用のメリットに期待が集まる！**  
⇒宿題のオンライン化を求める親は9割以上に上り、その理由として「どこでも取り組めるから」が最も多い結果となった。その他にも、「多くの問題集を持たずに済む」「見直しや間違いの確認がすぐにはできる」にも一定数回答があり、デジタルツールの活用による学習の効率化に期待が高まっていることがわかる。

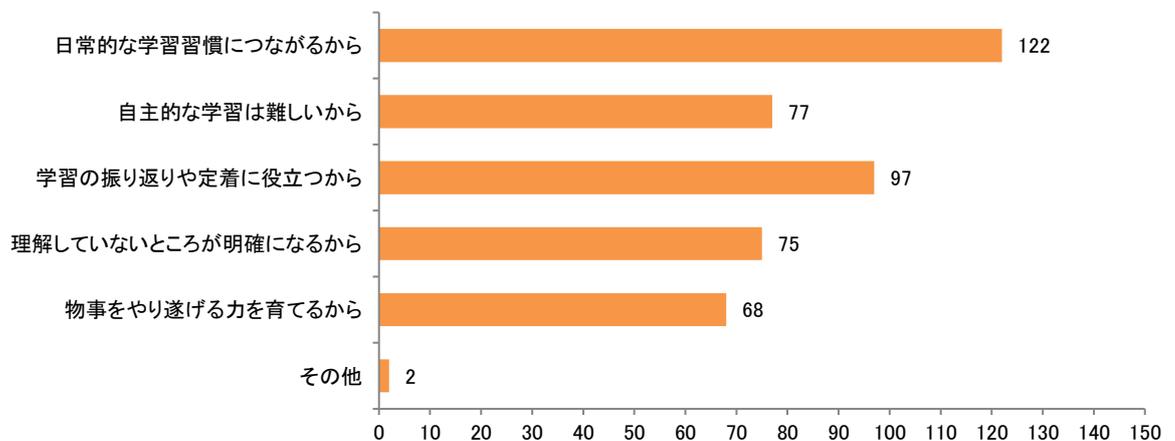
1. 親の3人に2人が日常的な宿題を必要と考え“自主的な学習習慣や学習内容の定着”に意義を感じる！  
一方で、不要な理由として“ただ”こなす学習になっている」が7割以上に

「学校での日常的な宿題は必要だと思いますか<SA>」という問で「はい」(200)が約7割となり、3人に2人が日常的な宿題の必要性を感じていることがわかりました。その理由としては、「日常的な学習習慣の定着につながるから」(122)が6割以上と最も多く、「学習の振り返りや定着に役立つから」や「自主的な学習は難しいから」にも一定数の回答が集まりました。この結果から、日常的な宿題の意義は“自主的な学習習慣”と“学習内容”の両方の定着にあると認識していることがわかります。

Q. 学校での日常的な宿題は必要だと思いますか<SA n=300>

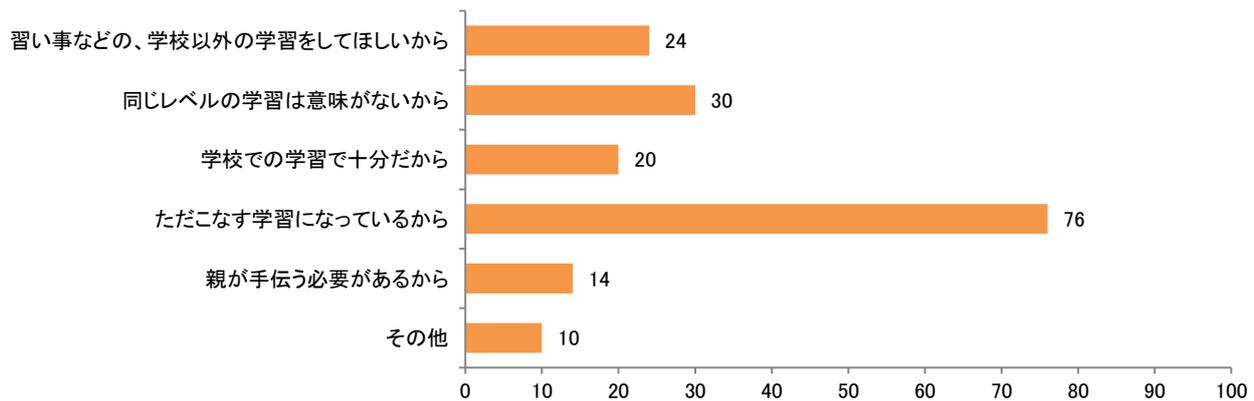


Q. 「必要だと思う」と回答した方に質問です。なぜ必要だと思いますか<MA n=200>



一方で、日常的な宿題は必要だと思わないと回答した人を対象に、「なぜ必要ないと思いますか<MA>」と聞いたところ、7割以上が「“ただ”こなす学習になっているから」(76)と回答し、親の期待通りに宿題が機能していないことを問題視していることが伺えます。また、「同じレベルの学習は意味がないから」(30)や「習い事などの、学校以外の学習をしてほしいから」(24)に2割以上の回答があり、“学校以外の学習”に時間を割きたいと考える親も一定数いることがわかりました。

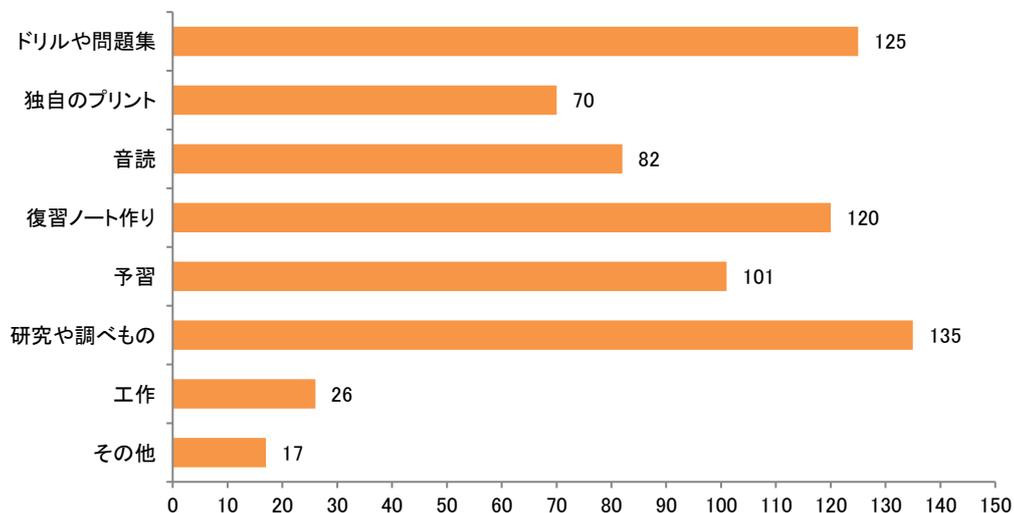
Q. 「必要だと思わない」と回答した方に質問です。なぜ必要ないと思いますか<MA n=100>



## 2. 意味があると感じる宿題は「研究や調べもの」「ドリルや問題集」「復習ノート作り」と4割以上が回答 「学校以外での学び」、「自主性」、「学びの定着」が重視されていることが明らかに

「こういった種類の宿題は意味があると思いますか<MA>」と聞いたところ、「研究や調べもの」(135)が約半数で1位となり、「学校での学習に留まらない学び」が得られたり、「自ら考えるきっかけ」になったりと、プラスでの成果が期待できる宿題に意味があると感じる傾向があることがわかります。また、「ドリルや問題集」(125)や「復習ノート作り」(120)にも4割以上の回答が集まり、僅差で続いたことから、「学びの定着」も重要視されているといえます。

Q. どういった種類の宿題は意味があると思いますか。<MA n=300>

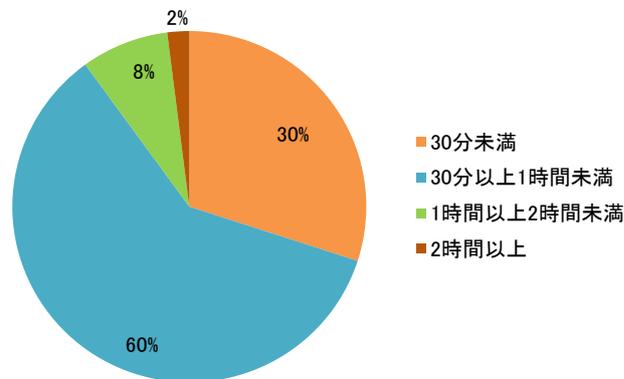


## 3. 宿題にかかる適切な時間を「1時間未満」とする回答が9割に！

さらに、7割以上が「リビング・居間」で宿題に取り組むべきと考えている！

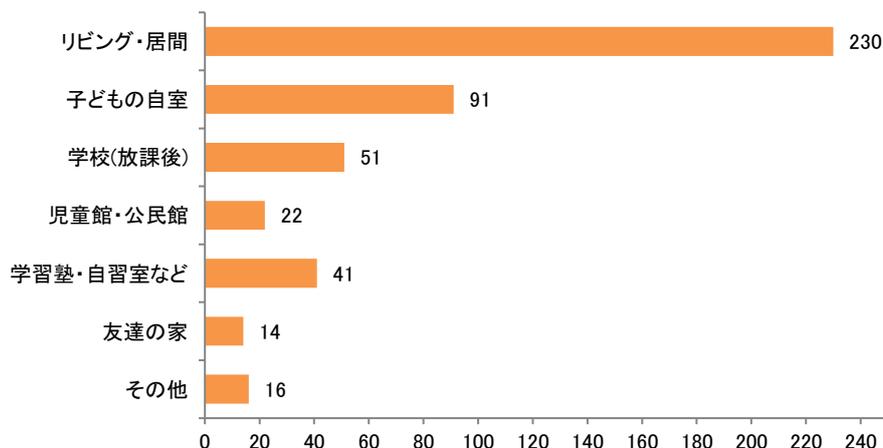
「宿題にかかる時間はどのくらいが適していると思いますか<SA>」という問では、「30分以上 1時間未満」(180)が約6割で最も多く、「30分未満」(90)も合わせると9割に上ることから、宿題にかける時間として最も適切なものは1時間未満であると考えていることがわかりました。

Q. 宿題にかかる時間はどのくらいが適していると思いますか。〈SA n=300〉



また、「宿題はどこで取り組むのが適していると思いますか〈MA〉」について、「リビング・居間」(230)が7割以上で圧倒的に多くなりました。その場での質問対応や、宿題に取り組むフリの防止など、“親の目が届くことで円滑に取り組める環境”が求められているといえます。

Q. 宿題はどこで取り組むのが適していると思いますか。〈MA n=300〉

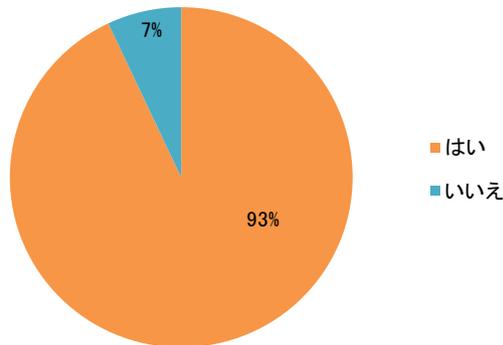


#### 4. 9割以上の親が宿題のオンライン化に賛成と回答！

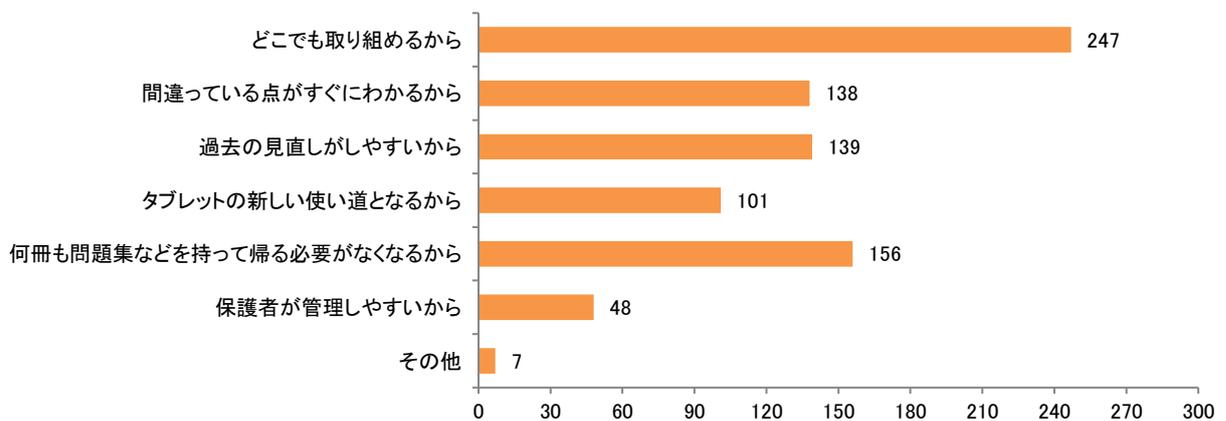
さらに、「どこでも取り組めるから」を始め、デジタルツール活用のメリットに期待が集まる！

「宿題のオンライン化に賛成ですか〈SA〉」という問に対して、9割以上が「はい」と回答し、オンライン化を求める声が多いことがわかりました。さらに、「なぜオンライン化に賛成ですか〈MA〉」と聞いたところ、「どこでも取り組めるから」(247)が約9割で最も多く、場所にとらわれずに学習できる点が注目されていることがわかります。他にも、「何冊も問題集などを持って帰る必要がなくなるから」(156)、「過去の見直しがしやすいから」(139)や「間違っている点がすぐにわかるから」(138)に半数前後の回答が集まっており、デジタルツールならではの、膨大な情報量を端末1つに集約できる点に魅力を感じ、「学習の効率化」に期待が高まっていると伺えます。

Q. 宿題のオンライン化に賛成ですか。〈SA n=300〉



Q. 「賛成」と答えた方に質問です。なぜオンライン化に賛成ですか。〈MA n=279〉



### 【「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。

全国教科書対応・アクティブラーニング  
**スクールTV**

- URL : <https://school-tv.jp/>
- 利用料金 : 無料  
有償プラン(「成績向上目的の学習コンテンツ」を有償で提供)
  - ・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

【「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、キャリア教育用テーブルゲーム教材です。授業は、「QMI メソッド」と呼ばれるアクティブ・ラーニング型の独自メソッドを用いて実施します。テーブルゲームを通しての疑似体験だけでなく、子どもたちに具体的想起をうながすスライド教材を使用することで、「頭」と「体」で理解を深めます。学習内容について子どもたちが自分事として考えられるので、意欲的かつ効率的に楽しみながら学ぶことができます。

■ URL : <https://force-academy.jp/kodomo-mirai-career/>

■ 教材対象年齢 : 小学生・中学生 ※その他要相談

■ 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



■ 学習テーマ : 全部で 12 種類あり、国際的に定義された「21 世紀型スキル」と「日本では学ぶ機会の少ない教育」で構成しています。

- A お金の価値の決め方 “需要と供給”
- B 目標を持ち、夢を叶えるための “逆算思考”
- C 家族・友達と仲良くいられる “コミュニケーション”
- D 友達と協力してみんなで活躍するための “チームワーク”
- E 人の話を聞き、自分の考えを伝える “ディスカッション”
- F お金や時間を上手に使う “ものづくりと投資”
- G 自分と違うところをお互いに認め合う “違いと個性”
- H 国際社会でのコミュニティにおける “ルール”の役割”
- I 複数の情報を正しく扱えるようになる “情報リテラシー”
- J いろいろなイベントを通してこれからの人生を考える “ライフプラン”
- K 国際社会における日本と世界の関係 “貿易と外交”
- L 持続可能な開発(SDGs)に向けた “Win-Win の関係”

【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/>