

子どもがいる親世代に聞いた「SDGsに関する意識調査」
SDGsの内容を理解している親は約6割！
“持続可能な開発目標”達成に向けた各取り組みが
子どもたちの行動にも影響が出ていると感じる親は3割弱に留まる

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「SDGsに関する意識調査」を実施いたしましたので発表いたします。

調査の結果、自身でSDGsの内容を理解していると考えている親は約6割となった一方で、政府や各企業がSDGs達成に向けた取り組みを推進する中で、子どもたちの行動にも影響が出ていると感じる親は3割弱に留まることがわかりました。また、SDGsについて子どもたちが学べる場が身近にあると感じている親は1割以下に留まり、学校の授業で体系的に学んだり、親とのコミュニケーションやボランティア活動のような人との関わりを通じて身につけてほしいと考えていることが伺えました。

【「SDGsに関する意識調査」概要】

調査方法 : 紙回答

調査期間 : 2024年5月3日(金)~2024年5月27日(月)

調査対象 : 子どもを持つ親、親族に子どもがいる方 計393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 SDGs(持続可能な開発目標)について、内容を理解している人は約6割！各取り組みの推進により子どもたちの行動へも影響が出てきていると感じる親は3割弱に留まる**
⇒自身でSDGsの内容を理解していると考えている親は約6割に達する一方で、政府や各企業がSDGs達成に向けた取り組みを推進する中で、子どもたちの行動にも影響が出ていると感じる親は3割弱に留まっている。
- ② SDGsという言葉でイメージする取り組みは「格差の是正」や「国際的な取り組み」との回答が多数！子どもができるSDGsな取り組みとしては「SDGs自体について学ぶ」「食べ残しをしない」が上位に！**
⇒SDGsと聞くと連想するものとして「格差を解決するため取り組み」や「国際的な取り組み」が上位に上がることがわかった。また、「SDGsについて学ぶ」「食べ残しをしない」は子どもができるSDGsな取り組みと考える親が多いことが判明した。
- ③ 子どもと一緒にSDGsについて考える際に課題に感じること1位は「大人の知識が追いついていないこと」子どもが知識を深めるためには主体的に「ゲームや遊びの中で学ぶ」ことが重要と考える親が多数！**
⇒子どもと一緒にSDGsについて学んでいく中で「大人の知識が追いついていない」ことを課題と考える親が多く、子どもが理解を深め行動に移す力をつけるためには、子ども自身も主体的にゲームや遊びを通して学んでいくことが大切だと考える親が多いことが分かった。
- ④ 子どもたちがSDGsについて学ぶ場が身近にあると感じている親は1割以下に留まる！「対面授業」「親とのコミュニケーション」「ボランティア活動」がSDGsを学ぶ理想の場と考える親が多数**
⇒SDGsについて子どもたちが学べる場が身近にあると感じている親は1割以下に留まり、学校の授業で体系的に学んだり、親とのコミュニケーションやボランティア活動のような人との関わりを通じて身につけてほしいと考えていることが見えてきました。

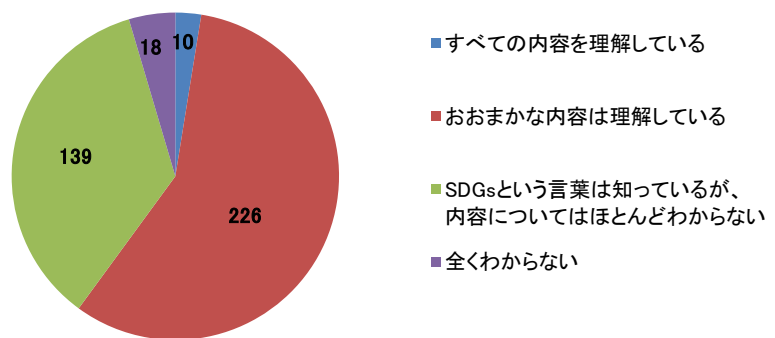
1. SDGs(持続可能な開発目標)について、内容を理解している人は約6割!

各取り組みの推進により子どもたちの行動へも影響が出てきていると感じる親は3割弱に留まる

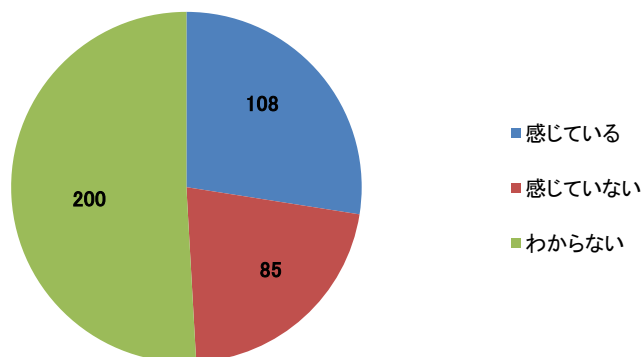
6月は環境月間となり、2016年から2030年までの15年で達成すべき世界の共通目標として、“SDGs(持続可能な開発目標)”が掲げられており、現在、政府や各企業がその取り組みを積極的に実施しています。そのような中、子どもを持つ親に「SDGsの『持続可能な開発目標』についてどれだけ理解ができていますか<SA>」と尋ねたところ、「すべての内容を理解している」(10)「おおまかな内容は理解している」(226)と回答した人は合わせて約6割となりました。

また、「SDGsについて、以前と比べ子どもたちの行動においても影響が出てきていると感じますか」との質問については、「感じている」(108)と回答した人は、3割弱に留まる結果となりました。これらのことから、SDGsについてはある程度理解はしているが、取り組みが進む中で、子どもたちの行動の変化などの影響を感じている人はまだ多くないということが伺えます。

Q. SDGsの『持続可能な開発目標』についてどれだけ理解ができていますか<SA=393>



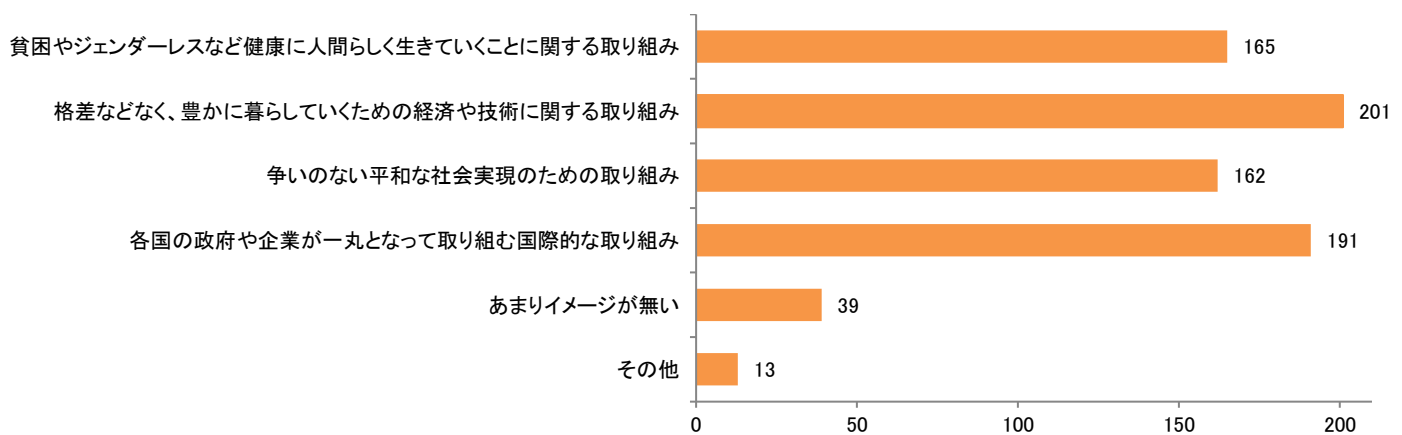
Q. SDGsについて、以前と比べ子どもたちの行動においても影響が出てきていると感じますか<SA=393>



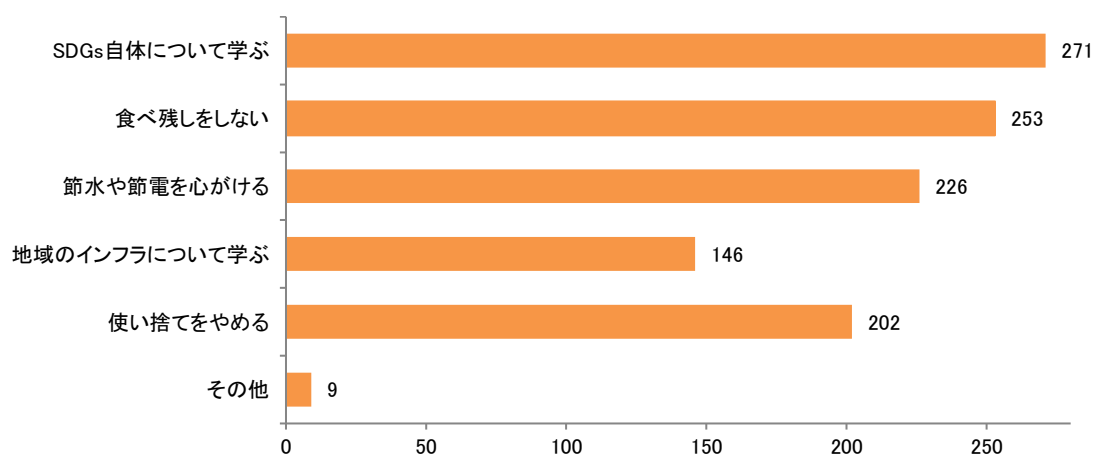
**2. SDGs という言葉でイメージする取り組みは「格差の是正」や「国際的な取り組み」との回答が多数！
子どもができる SDGs な取り組みとしては「SDGs 自体について学ぶ」「食べ残しをしない」が上位に！**

「SDGs で一番にイメージをする取り組みはなんですか<MA>」と子どもを持つ親に尋ねたところ、「格差などなく、豊かに暮らしていくための経済や技術に関する取り組み」(201)との回答が最も多く、次いで「各国の政府や企業が丸となって取り組む国際的な取り組み」(191)との回答が多数となりました。さらに、「子どもができる SDGs の取り組みは何があると思いますか<MA>」の間では、「SDGs 自体について学ぶ」(271)が 7 割弱、「食べ残しをしない」(253)が 6 割以上となりました。この結果から、子どものうちから持続可能な社会のためにできることとして、今の社会が抱える課題を理解し、17 の目標を意識することが重要だと考える親が多いことが分かります。

Q. SDGs で一番にイメージをする取り組みはなんですか<MA=393>



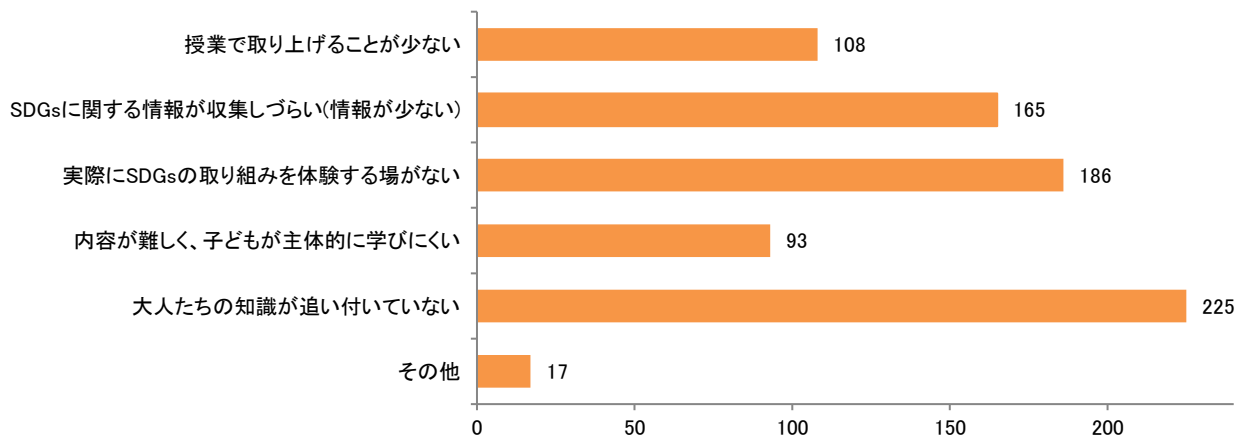
Q. 子どもができる SDGs の取り組みは何があると思いますか<MA=393>



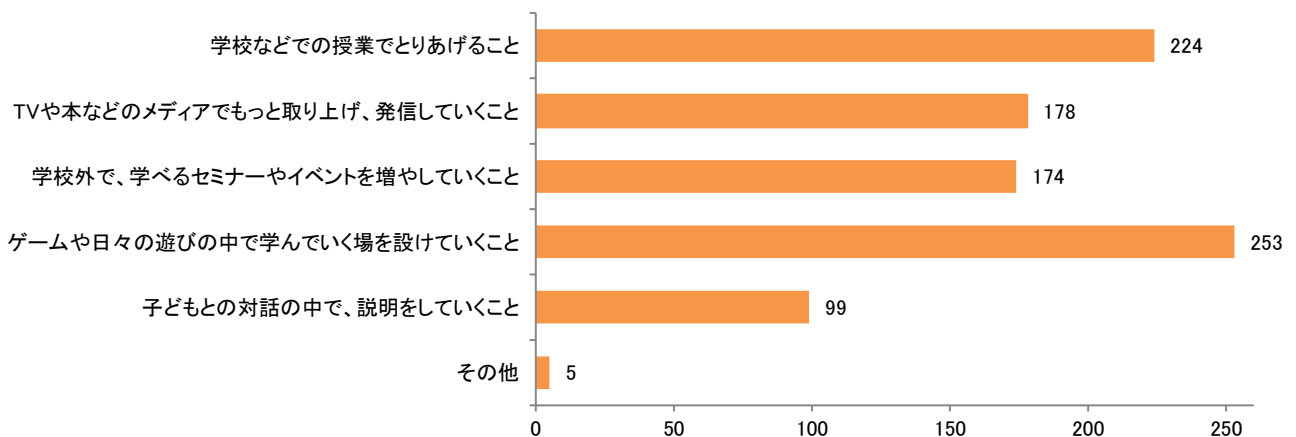
3. 子どもと一緒にSDGsについて考える際に課題に感じること第1位は「大人の知識が追いついていないこと」
子どもが知識を深めるためには主体的に「ゲームや遊びの中で学ぶ」ことが重要と考える親が多数！！

「子どもと一緒にSDGsを学び取り組むにあたり課題に感じることはなんですか<MA>」の間について、6割弱の親が「大人たちの知識が追いついていない」(225)と回答し、第1位となりました。また、「SDGsの知識を深め、より行動に移していくには何が必要であると感じますか<MA>」の間では、「ゲームや日々の遊びの中で学んでいく場を設けていくこと」(253)との回答が6割以上で最も多く、次いで「学校などでの授業でとりあげること」(224)が6割弱と多くの回答があがる結果となりました。

Q. 子どもと一緒にSDGsを学び取り組むにあたり課題に感じることはなんですか<MA=393>



Q. SDGsの知識を深め、より行動に移していくには何が必要であると感じますか<MA=393>

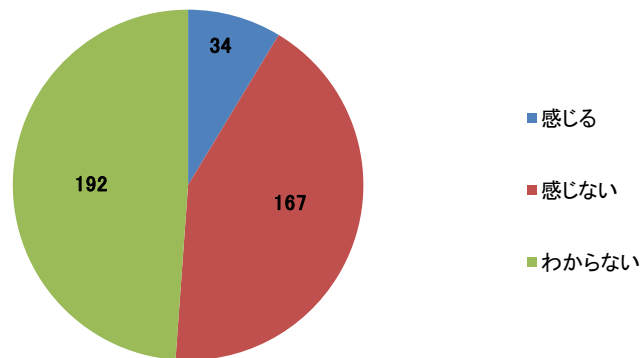


4. 子どもたちがSDGsについて学ぶ場が身近にあると感じている親は1割以下に留まる！

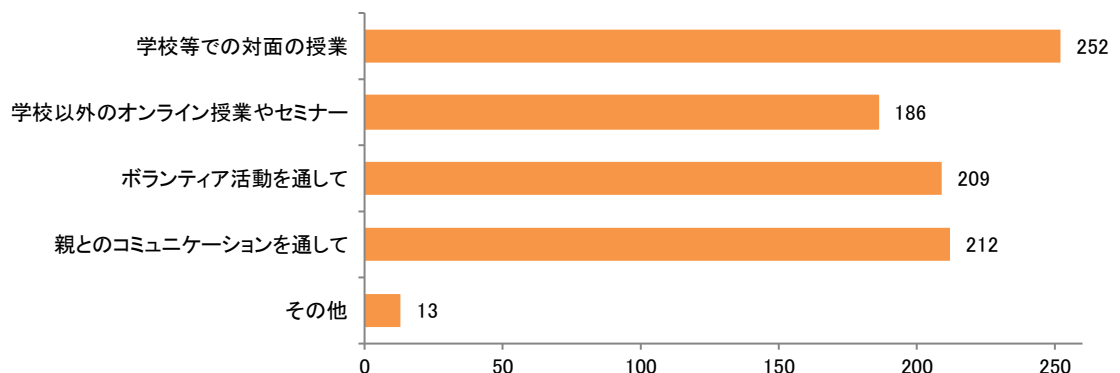
「対面授業」「親とのコミュニケーション」「ボランティア活動」がSDGsを学ぶ理想の場と考える親が多数

「子どもたちがSDGsを学ぶ場が身近にあると感じますか<SA>」と尋ねたところ、「感じる」(34)と回答した親は1割以下に留まり、9割以上が「感じない」(167)、「わからない」(192)と回答する結果となりました。そんな中、「SDGsを学ぶにはどこで学ぶことが理想であると思いますか<MA>」との問では、第1位「学校等での対面の授業」(252)で6割以上、第2位が「親とのコミュニケーションを通して」(212)、第3位が「ボランティア活動を通して」で、ともに半数以上の回答があがりました。SDGsについて子どもが学ぶ場が少ないと感じる親が多く、学校の授業で体系的に学んだり、親とのコミュニケーションやボランティア活動のような人との関わりを通じて身につけていったりしてほしいと考える親が多いことが判明しました。

Q. 子どもたちがSDGsを学ぶ場が身近にあると感じますか<SA=393>



Q. SDGsを学ぶにはどこで学ぶことが理想であると思いますか<MA=393>



【『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。

- 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」



【「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

【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/>