



NEWS RELEASE

2022年9月27日

報道関係者 各位

やる気スイッチグループ プログラミング教育に関する親子アンケート（721組）

小学生の6割がプログラミング経験あり。高校生は3割に留まる。

・プログラミング経験者の割合は、未就学児 20.3%・小学生 60.6%・中学生 44.5%・高校生 29.2%。

経験者の割合が最も高い学年は小学3年生（77.9%）。

・保護者の9割はプログラミングが子どもの将来に必要と考える一方、

7割は学校のプログラミング教育で何をやっているか知らず、4人に1人はプログラミングの必修化を知らない。

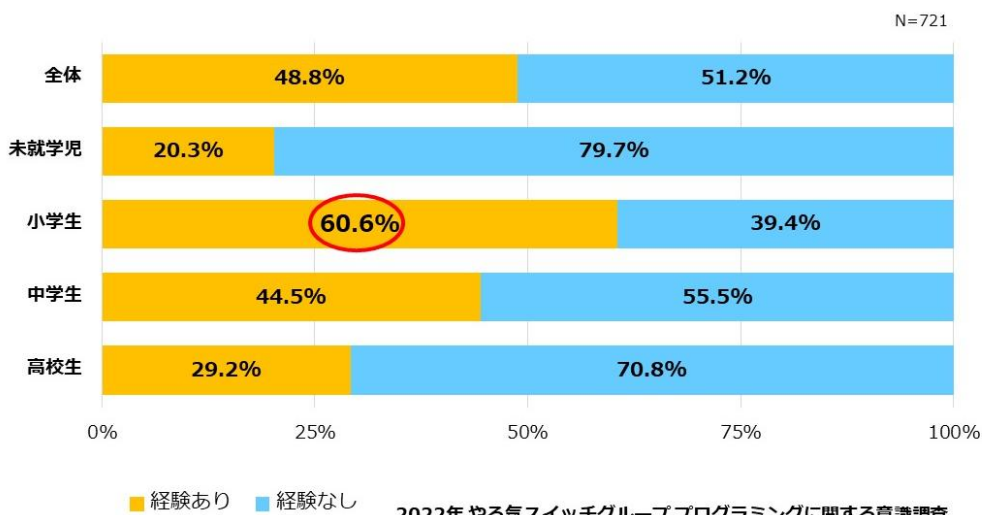
・プログラミングに役立った経験・スキルの上位はブロック遊び（30.5%）・算数（26.8%）・絵を描くこと（20.0%）

総合教育サービス事業の株式会社やる気スイッチグループ（東京・中央区、代表取締役：高橋 直司、以下、やる気スイッチグループ）は、全国の教室に通う未就学児から高校3年生までの生徒とその保護者にタイピング・プログラミングに関する意識調査アンケートを実施（721組が回答）いたしました。新型コロナウイルスの影響で、文部科学省が進めるGIGAスクール構想のスケジュールが前倒しされ、2021年3月時点で全国ほとんどの小中学校に端末の導入が完了しました。今年から高校でもプログラミングが必修化され、小・中・高でICT教育が進められていますが、プログラミングの経験値は学齢によって差があること、プログラミングに対する保護者の意識は高いとは言えないことが分かりました。

■小学生の6割がプログラミング経験あり。最も経験者率が高いのは小学3年生(77.9%)。

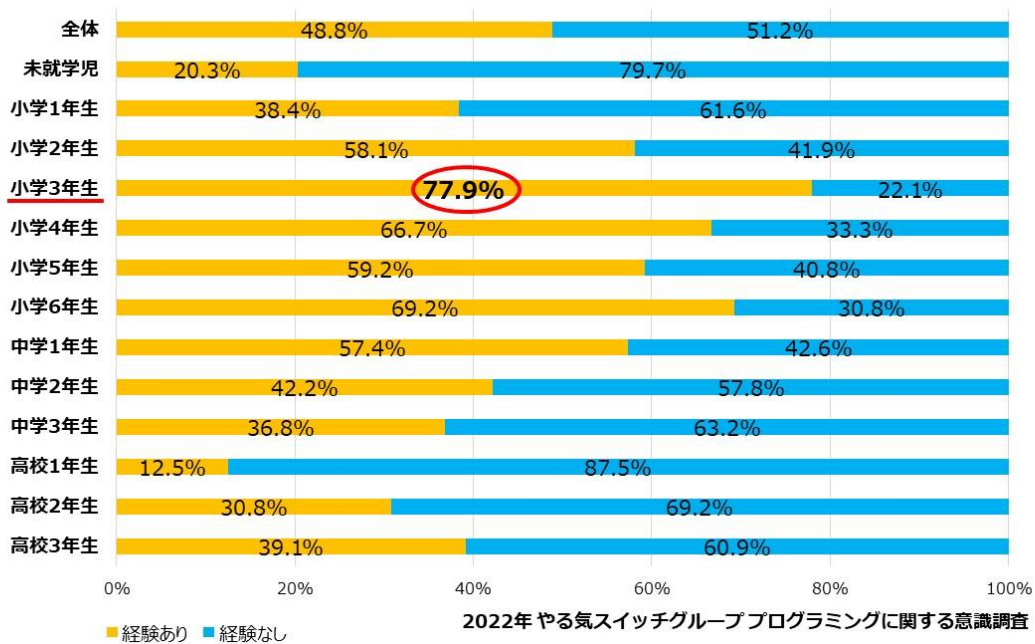
721組の回答者のうちプログラミングの経験があると答えたのは全体の半分弱（48.8%）。ただし、小学生はプログラミング経験者が6割（60.6%）で、中学生（44.5%）や高校生（29.2%）よりもその割合が高く、さらに学齢別では小学3年生が最も高い（77.9%）ことが分かりました。また、未就学児でも約2割（20.3%）はプログラミングを経験していることも分かりました。また、学校でプログラミングの授業を受けた・受けたことがあると回答したのは全体の36.6%でした。

プログラミング経験者の割合



プログラミング経験者の割合（学年別）

N=721



文部科学省の新学習指導要領の実施に伴うプログラミング教育の必修化は、小学校が2020年度、中学校が2021年度、高等学校は今年度から始まったことにも起因することが考えられますが、現在の高校生以上の年代はデジタルデバインド（情報格差）に陥らないよう意識する必要があると考えられます。

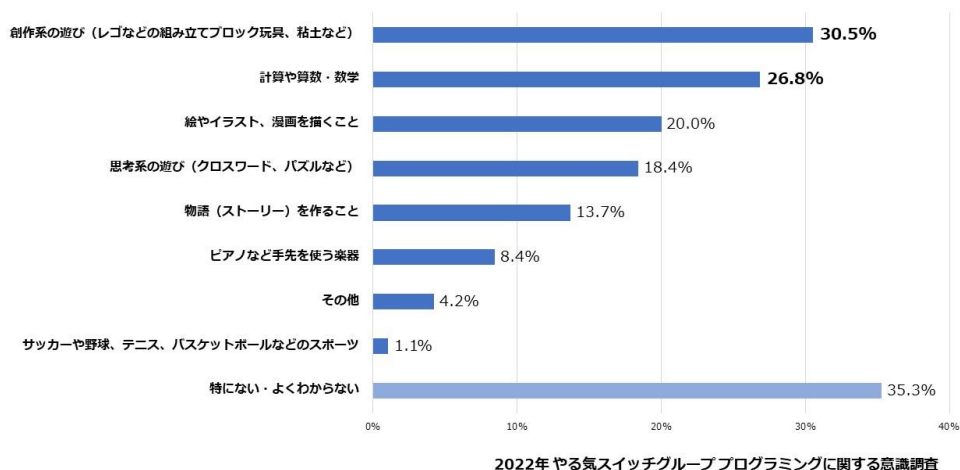
なお、プログラミング経験者のうち65.3%はブロックを使ったビジュアルプログラミングの経験があると回答。プログラミングをどこで経験したかという回答で多かったのは「プログラミング教室に通っている・通ったことがある」（38.6%）、「学校の授業でプログラミングをやっている・やったことがある」（36.6%）でした。（※複数回答）

子どもたちにプログラミングへの気持ちを聞いたところ、「すでにやっていてプログラミングが好き（26.4%）」、「プログラミングをやってみよう（29.5%）」とポジティブな印象を持つ一方、「プログラミングのことをよく知らない（34.5%）」という回答もありました。（※複数回答）

■ブロック遊び、算数・数学、絵を描くことはプログラミングに活かせると実感

自分自身で興味のあることや特技のなかで、プログラミングに活かせたことがありますか？

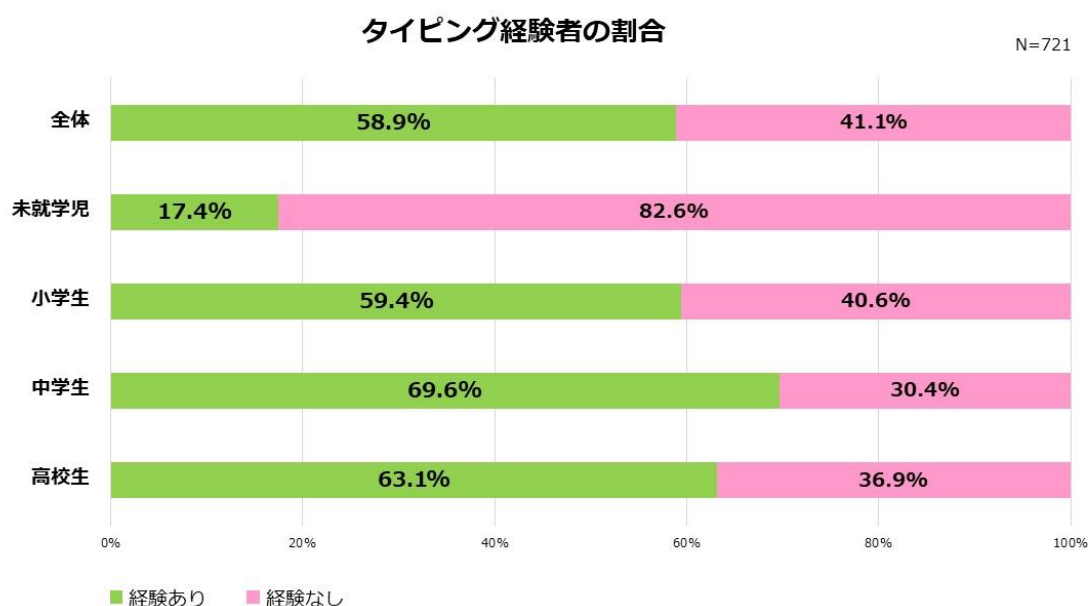
N=190、複数回答



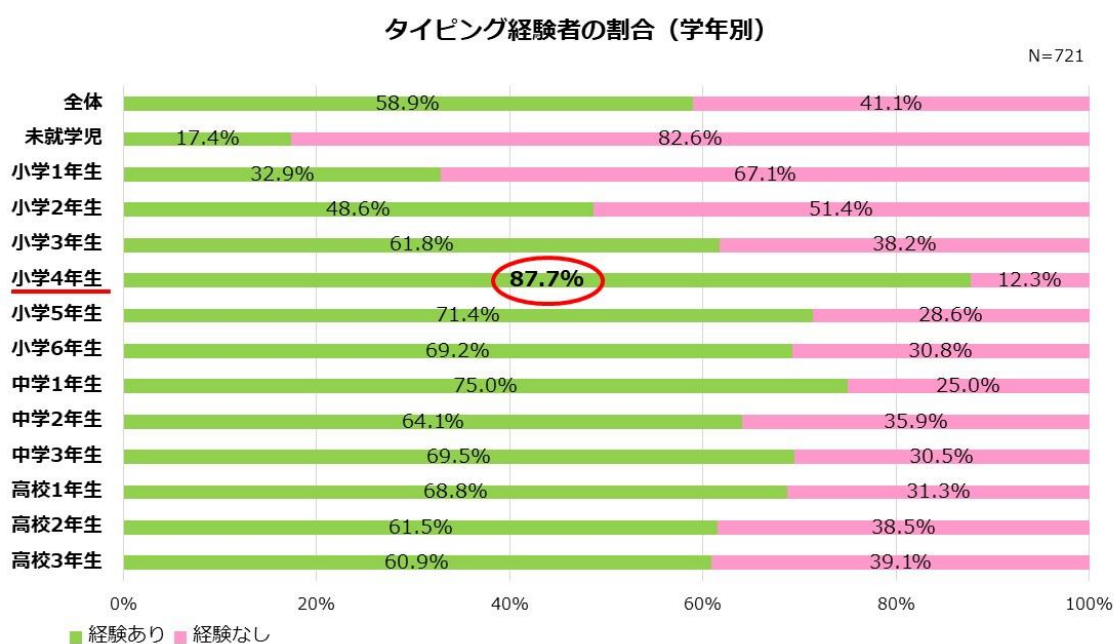
自分自身で興味のあることや特技の中で、プログラミングに活かしたことについて尋ねると、上位は「創作系の遊び（レゴなどの組み立てブロック玩具、粘土など）(30.5%)」「計算や算数・数学(26.8%)」、「絵やイラスト、漫画を描くこと(20.0%)」となりました。

■小学生の約 6 割・中学生の約 7 割はタイピング経験あり。

パソコンのタイピングはプログラミングでも必要になりますが、タイピング経験者は全体のおよそ 6 割（58.9%）で、**タイピング経験者の割合が多いのは中学生（69.6%）**、高校生（63.1%）、小学生（59.4%）、未就学児（17.4%）、学年別でタイピング経験者の割合が最も高いのは小学 4 年生（87.7%）でした。タイピング経験者の 65.4%はタイピングを学校で習ったと回答しました。



2022年やる気スイッチグループプログラミングに関する意識調査

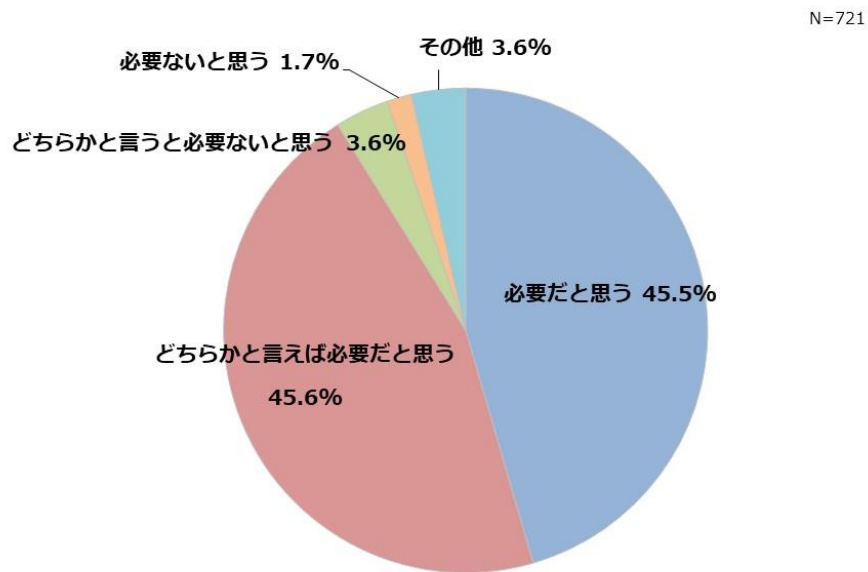


2022年やる気スイッチグループプログラミングに関する意識調査

■ 9 割の保護者はプログラミングが子どもの将来に必要と考える一方、7 割は学校のプログラミング教育で何をやっているか知らない。保護者の 4 人に 1 人はプログラミングの必修化を知らない。

「学校の授業でプログラミングをやっている・やったことがある」と答えた子どもたちに、プログラミング教育はどのように行われているかを尋ねたところ、69.8%は「1 人 1 台タブレット PC を使って行っている」と答え、26.4%は「1 人 1 台 PC を使って行っている」と回答しました。また、保護者に「お子さまの将来において、プログラミング教育は必要と思うか？」について聞いたところ、「必要だと思う (45.5%)」「どちらかと言えば必要だと思う (45.6%)」と回答し、約 9 割の保護者はプログラミング教育の重要性を認識していました。

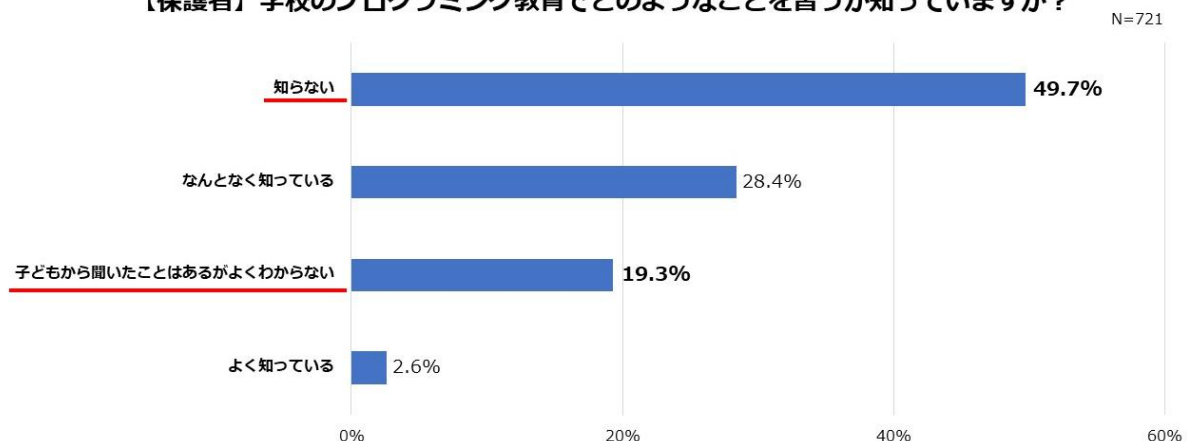
【保護者】お子様の将来において、プログラミング教育は必要だと思いますか？



2022年 やる気スイッチグループプログラミングに関する意識調査

ただし、保護者に「学校のプログラミング教育でどのようなことを学ぶか知っていますか？」と聞いたところ、「知らない (49.7%)」「子どもから聞いたことはあるがよくわからない (19.3%)」と、およそ 7 割は学校でのプログラミングで何をやっているか知らないことが分かりました。

【保護者】学校のプログラミング教育でどのようなことを学ぶか知っていますか？

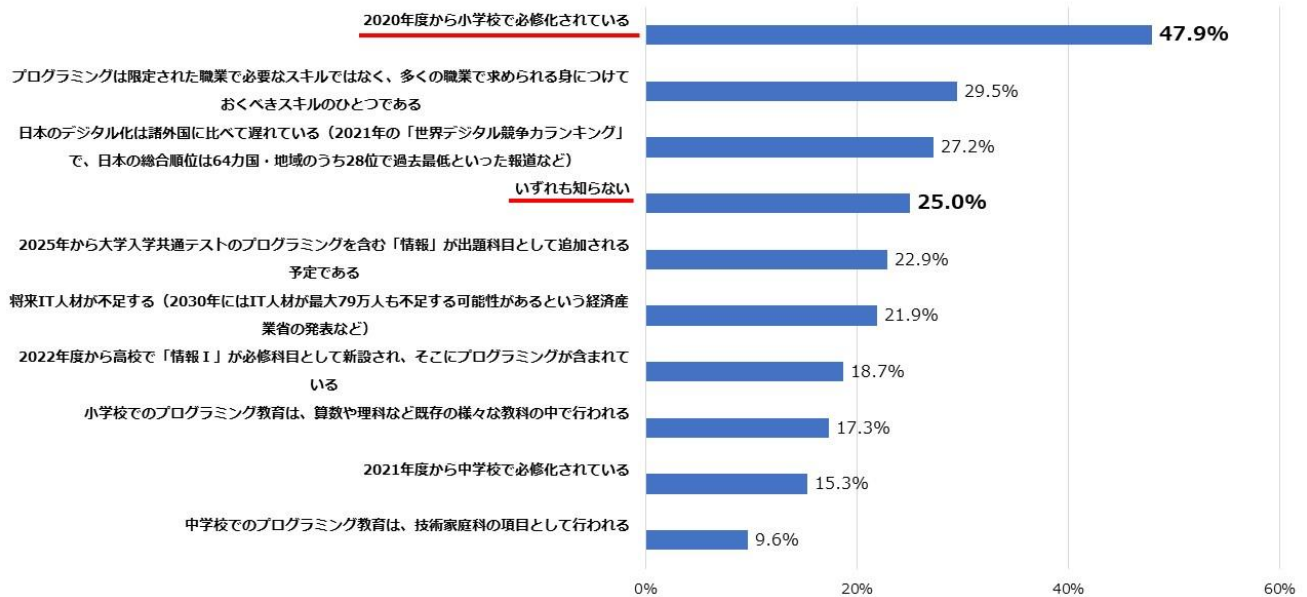


2022年 やる気スイッチグループプログラミングに関する意識調査

そして、プログラミング教育の必修化について保護者のおよそ半数は「2020年度から小学校で必修化されている(47.9%)」と必修化されたことを認識するも、保護者の4人に1人が「知らない」と回答(25.0%)しました。

【保護者】プログラミング教育について知っていること

N=721、複数回答



学校のプログラミング教育に対して「不安がある」と答えた保護者は20.2%、「少しある」と答えたのが38.4%と、保護者の半数以上がプログラミング教育に何らかの不安を抱えていることが分かりました。不安が「ある」と答えた保護者はその理由として多かったのが、「学校の授業だけで身につくのか(62.9%)」「指導計画や指導方法がまだ確立していないのではないか(48.2%)」「保護者である自分が分からないから不安(子どもに教えることができない)(48.2%)」でした。

その他、プログラミング教育に対して保護者が望むこととして、「自分で考える力を身につけて欲しい(67.4%)」「子どもが楽しく学べる環境やカリキュラム(65.3%)」「論理的思考力(51.5%)」との回答が集まりました。

今回のアンケートで、プログラミング教室に通っているお子さまは全体の19.1%。そのうち48.6%のお子さまには何らかの変化があったと保護者が回答しています。具体的な変化について、次のような回答が挙げられました：

- 割り算は苦手だけど、プログラミングは学校一できると、嬉しそうに話しています(小学4年生の保護者)
- 物事の考え方が変わり世の中の仕組みに興味を持つようになった。発想力が豊かになった。(中学1年生の保護者)
- 世の中の物、生活の中で、色々なものがプログラミングで動いているということを考えるようになった。プログラミングで動いているなら、こういうことも出来るのではないかと想像したり、自分の考えを言ったりするようになった。(小学1年生の保護者)
- 自発的な発言が増えたことや人前での発表がうまくなったこと。(小学3年生の保護者)

やる気スイッチグループが人工知能(AI)技術の研究開発スタートアップの株式会社 Preferred Networks とともに展開する「プログラミング教育 HALLO®」では、年長から中学生までを対象に、自宅学習・教室でのコーチングによる指導・成果発表を繰り返すことで小さな成功体験を積み重ねながら、学びが続く学習サイクルを築きます。

以上

***やる気スイッチグループ プログラミングに関する意識調査（実施概要）：**

- 調査対象・方法： やる気スイッチグループのスクールに通う生徒とその保護者へのインターネット調査
- 調査期間： 2022年8月12日（金）～8月17日（水）
- 調査機関： やる気スイッチグループ
- 有効回答数と回答者の属性： 721組、未就学児～高校3年生の生徒とその保護者
- 生徒の所属するスクールブランド・コンテンツ： スクール IE、チャイルド・アイズ、Kids Duo、WinBe、忍者ナイン、Kids Duo International、i Kids Star、Kids Duo Advanced、思考カラボ、プログラミング教育 HALLO

株式会社やる気スイッチグループ

やる気スイッチグループは、個別指導塾「スクールIE[®]」や知能育成（知育）と受験対策の幼児教室「チャイルド・アイズ[®]」、子ども向け英語・英会話スクール「WinBe[®]（ウィンビー）」、英語で預かる学童保育「Kids Duo[®]（キッズデュオ）」、幼児・小学生向けスポーツ教室「忍者ナイン[®]」、バイリンガル幼稚園「キッズデュオインターナショナル（KDI: Kids Duo International[®]）」「アイキッズスター（i Kids Star[®]）」の7つのスクールブランドを展開する総合教育サービス会社として、現在国内外で2,000以上の教室を展開し、12万人以上の子どもたちの学びをサポートしています。2020年には「プログラミング教育 HALLO[®]」「英語みらいラボ 能見台」「思考カラボ」といった新しい学びのサービスを立ち上げました。やる気スイッチグループは、一人ひとりが持つ"宝石"を見つけ、その無限の可能性を引き出すことで、世界中の子どもたちの夢と人生を応援します。公式サイト URL：<https://www.yarukiswitch.jp/>

やる気スイッチグループは、私たちと共に子どもたちの学びを支援していくフランチャイズオーナーを募集しています。フランチャイズオーナー募集サイト URL：<https://www.yarukiswitch.jp/fc/>

本件に関する報道関係のお問い合わせ

株式会社 やる気スイッチグループ
広報部：金沢・須田・小笠原
TEL：03-6845-1203

Mail：t_kanazawa@ysg.co.jp, i_suda@ysg.co.jp, chi_ogasawara@ysg.co.jp