



## 第5回 子どもの「好き」に関するアンケートで、生成 AI の使用状況を調査 「生成 AI があれば勉強していく必要はなくなっていくと思うか」の問いに、 約半数が「そうは思わない」と回答

小・中・高等学校向けの教科書を発行する光村図書出版株式会社(所在地:東京都品川区、代表取締役社長:吉田直樹)は、小学生 347 名・中学生 171 名を対象に、第 5 回 子どもの「好き」に関するアンケート調査を実施いたしました。

本調査では、全国の小・中学生を対象に、学習や遊びなどに関わる質問を行い、子どもたちの好みや関心・意欲などについて、調査・分析に取り組んでいます。第 5 回となる今回は、近年、普及が進む「生成 AI」に焦点を当て、学校や日常生活における生成 AI の使用状況や目的、生成 AI に対する考え方について、小・中学生の傾向を明らかにすることを目的としています。

### ■ 調査概要

調査名: 第 5 回 子どもの「好き」に関するアンケート調査(テーマ: 生成 AI の使用)

対象者: 全国の小・中学校に通う児童・生徒(児童・生徒本人に聞き取り、保護者が回答)

調査方法: インターネット調査

調査期間: 2026 年 1 月 7 日～1 月 9 日

回答数: 518 名(小学生 347 名 中学生 171 名)

### ■ アンケート集計結果のポイント

#### ● 生成 AI の使用率 (Q1・Q2)

「使ったことがある」の割合は、学校の授業では 25.5%で約 4 人に 1 人とどまった(Q1)。その一方で、日常生活では 35.9%となり、学校の授業と比べると 10.4pt の差があった(Q2)。

#### ● よく使われている生成 AI (Q3)

使用している生成 AI は、「ChatGPT」が約 8 割で最多となった。2 位の「Google Gemini」は約 3 割にとどまり、「ChatGPT」が他のサービスを大きく上回る結果となった。

#### ● 学習の中での生成 AI の使用目的 (Q4)

「好きなことやわからないことについて調べる」が、学校でも家庭でも約 7 割で最も多かった。家庭では、「雑談をする」、「悩みごとの相談をする」という回答が約 2 割に上った。

#### ● 生成 AI による自身の能力向上について (Q5)

生成 AI を使うと自分の能力が伸びそうだと思うかについては、約半数が「わからない」と回答した。

#### ● 生成 AI があればこれから勉強する必要はなくなるか (Q6)

「そう思わない」という回答が 45.8%となった。「そう思う」(20.1%)の 2 倍以上の割合となり、生成 AI があっても勉強は必要だと考える子どもが多い結果となった。

#### ● 生成 AI より人間と一緒にしたいこと (Q7)

生成 AI よりも、先生・友達・家族など人と一緒にやりたいことは、

1 位「雑談をする」(44.2%)、

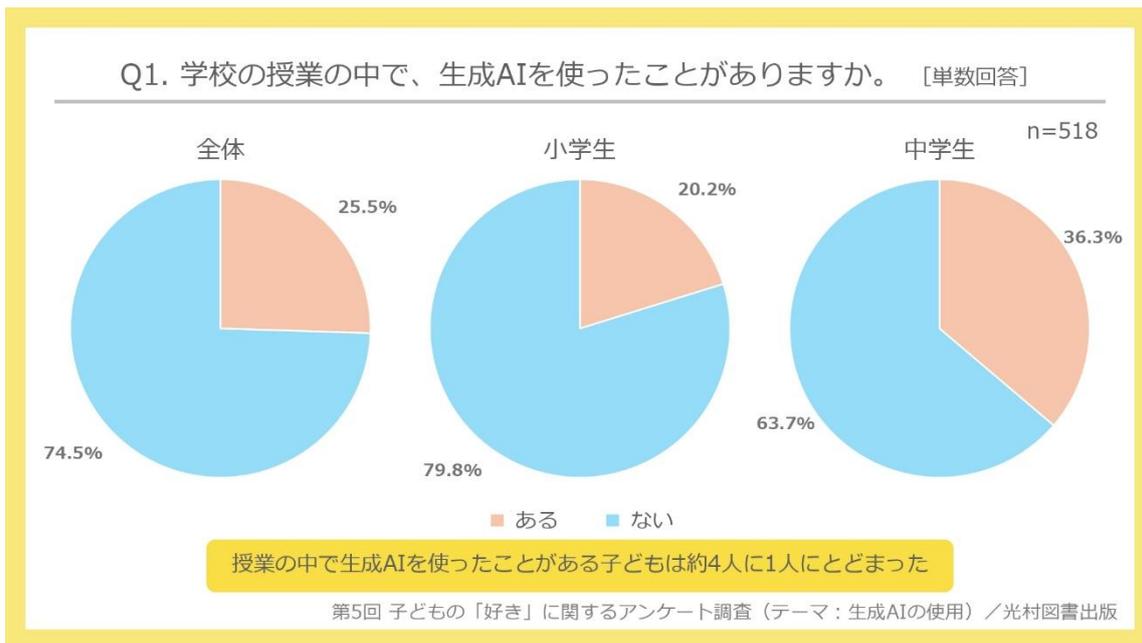
2 位「好きなことやわからないことについて調べる」(41.3%)、

3 位「悩みごとの相談をする」(34.9%)

となり、人とのコミュニケーションを重視する傾向が見られた。

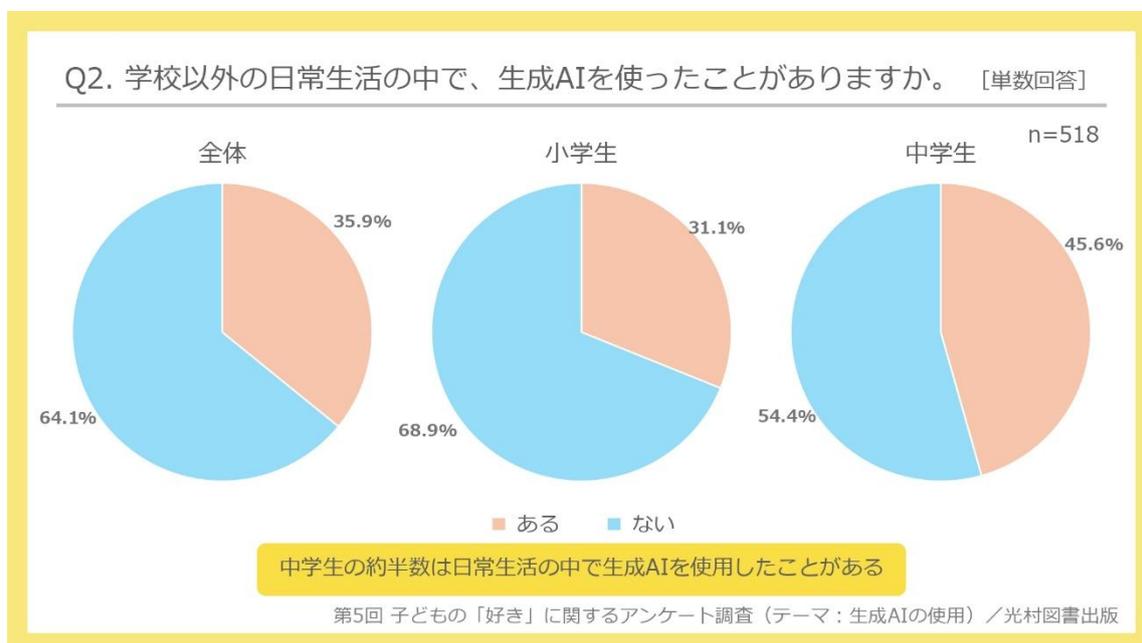
## ■ アンケート集計結果

### Q1. お子さまは、学校の授業の中で、生成 AI を使ったことがありますか。(単数回答)



全体では、「ある」が 25.5%、「ない」が 74.5%となり、生成 AI を使ったことがない子どもが多数を占めた。小学生と中学生を比較すると、「ある」と回答した割合は中学生のほうが高く、その差は 16.1pt となった(小学生 20.2%、中学生 36.3%)。

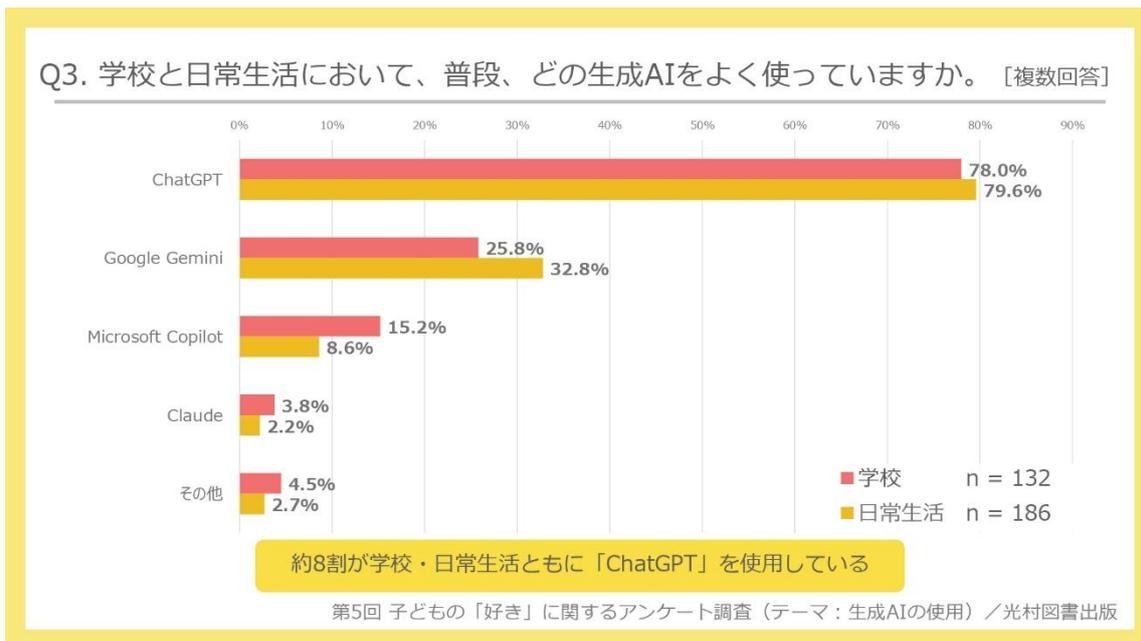
### Q2. お子さまは、学校以外の日常生活の中で、生成 AI を使ったことがありますか。(単数回答)



全体では、「ある」が 35.9%、「ない」が 64.1%となった。Q1(学校の授業の中での使用状況)と比べると、日常生活の「ある」の回答のほうが、10.4pt 高い結果となった(学校の授業の中 25.5%、日常生活 35.9%)。

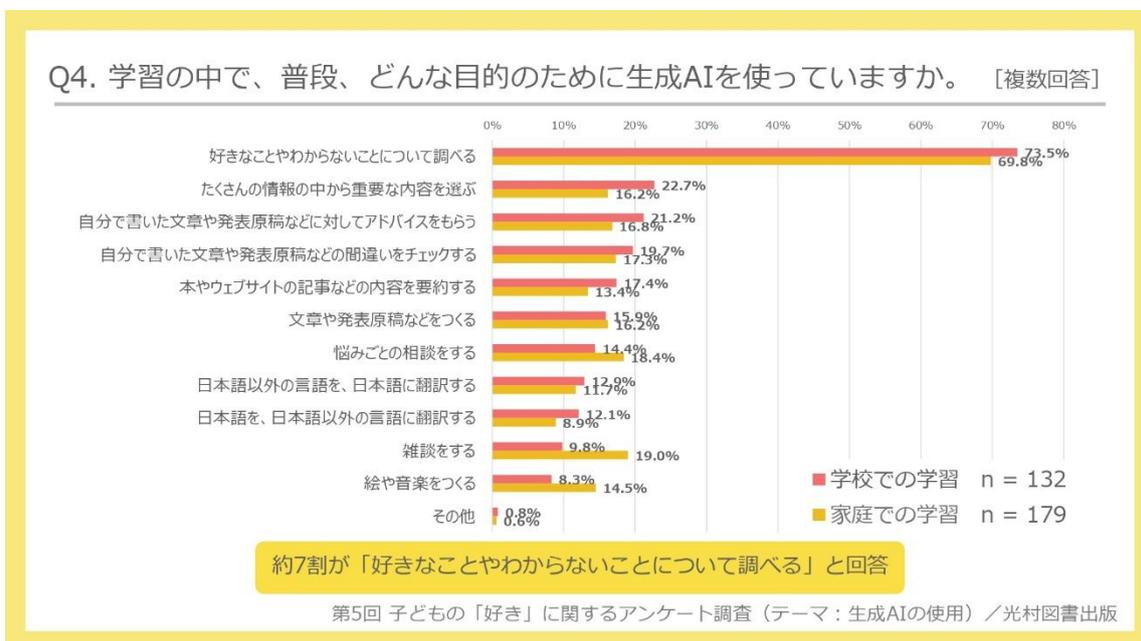
小学生と中学生を比較すると、「ある」と回答した割合は小学生が 31.1%、中学生が 45.6%となり、中学生のほうが 14.5pt 高かった。中学生の約半数が日常生活の中で AI を使用していることがわかった。

**Q3.お子さまは、学校と日常生活において、普段、どの生成 AI をよく使っていますか。(複数回答)**



全体では、「学校」、「日常生活」とともに、「ChatGPT」が最も多く、約 8 割に達した。2 位の「Google Gemini」は約 3 割にとどまった。

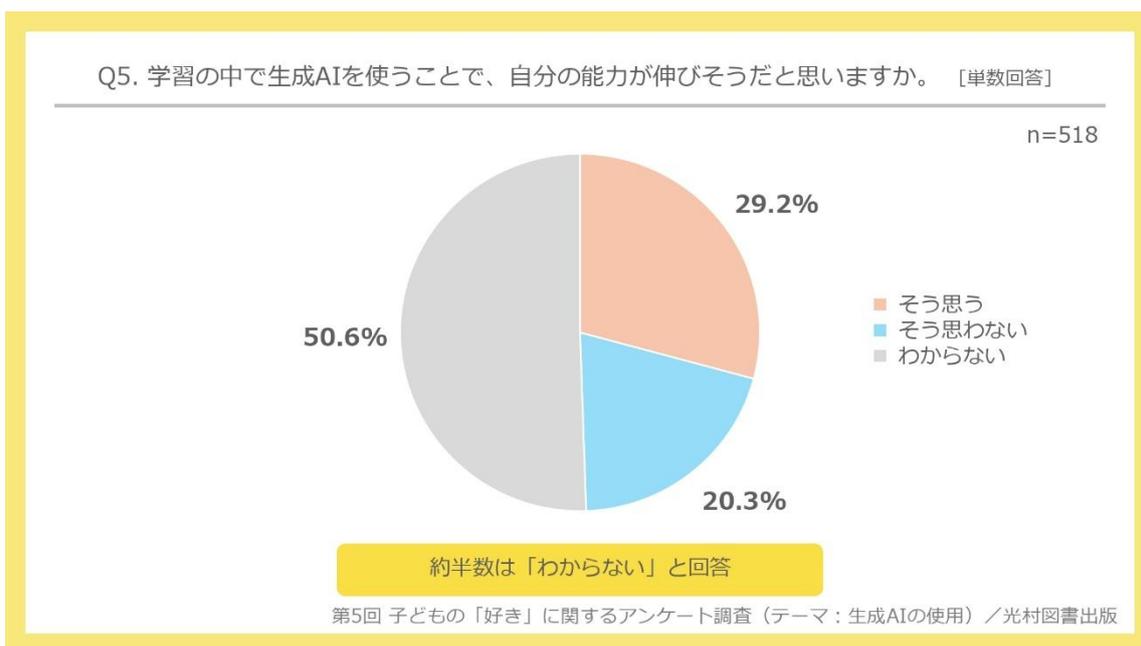
**Q4. お子さまは、学習(学校での学習/家庭での学習)の中で、普段、どんな目的のために生成 AI を使っていますか。(複数回答)**



全体では、「学校での学習」、「家庭での学習」のいずれにおいても、「好きなことやわからないことについて調べる」が約 7 割で 1 位となった。

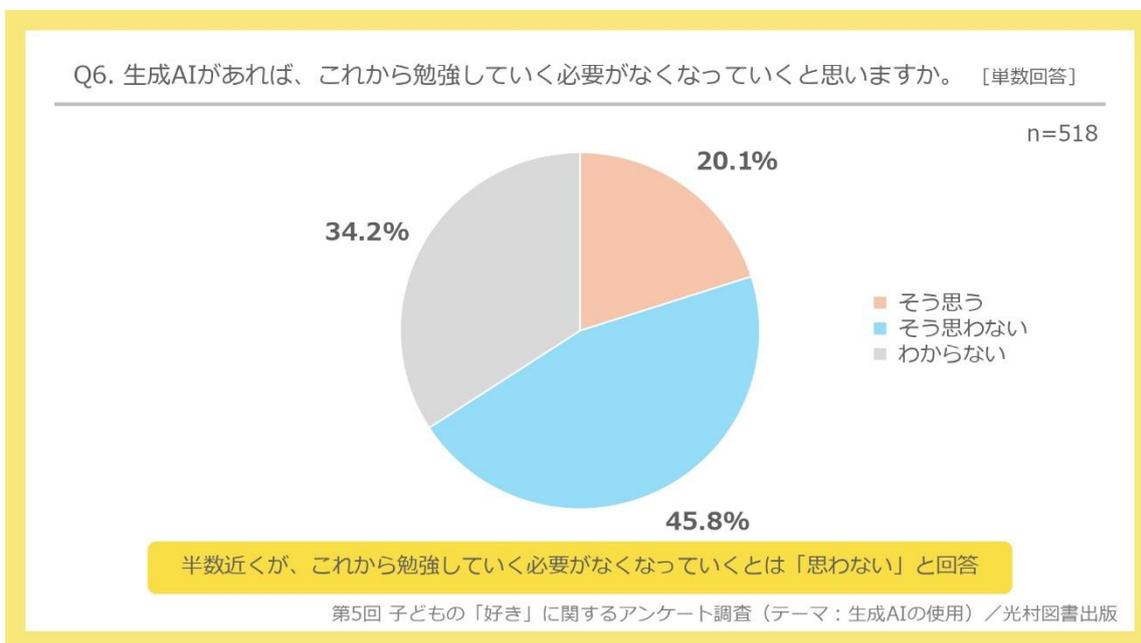
2 位以降は、「学校」と「家庭」で異なる結果となった。「学校での学習」では、2 位が「たくさんの情報の中から重要な内容を選ぶ」(22.7%)、3 位が「自分で書いた文章や発表原稿などに対してアドバイスをもらう」(21.2%)となった。「家庭での学習」では、2 位が「雑談をする」(19.0%)、3 位が「悩みごとの相談をする」(18.4%)となった。

**Q5. お子さまは、学習(学校での学習も家庭学習も含める)の中で生成 AI を使うことで、自分の能力が伸びそうだと思いますか。(単数回答)**



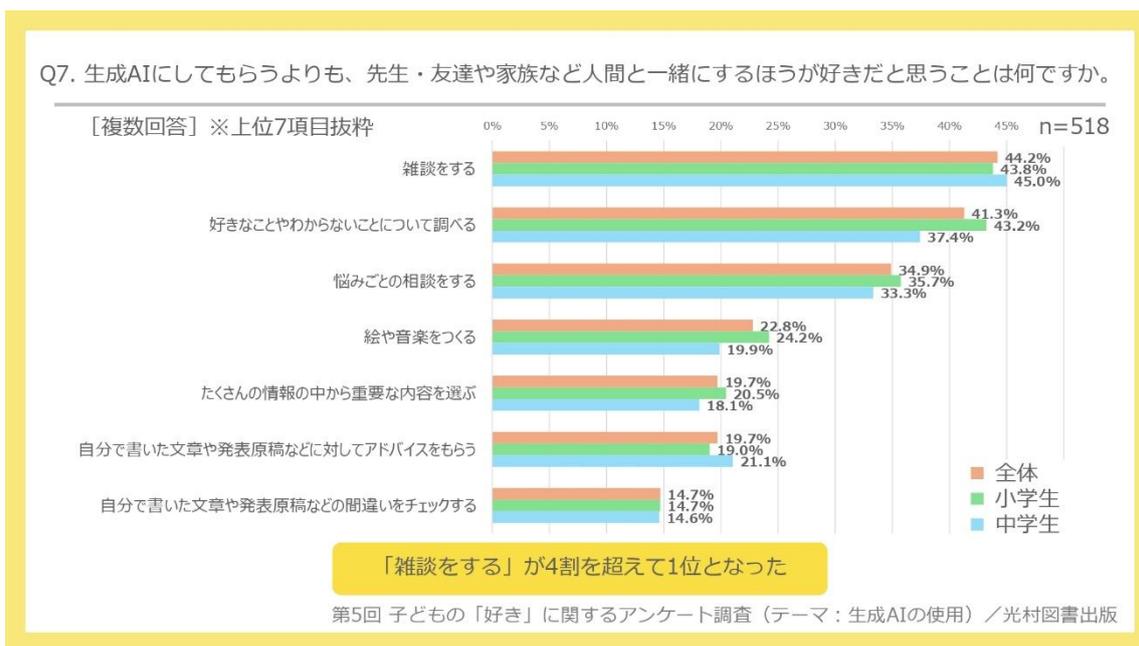
「わからない」が 50.6%と最も多い結果となった。「そう思う」は 29.2%となり、「そう思わない」の 20.3%を 8.9pt 上回った。

**Q6. お子さまは、生成 AI があれば、これから勉強していく必要がなくなっていくと思いますか。(単数回答)**



「そう思わない」が 45.8%と半数近くなり、「そう思う」の 20.1%を 25.7pt 上回った。

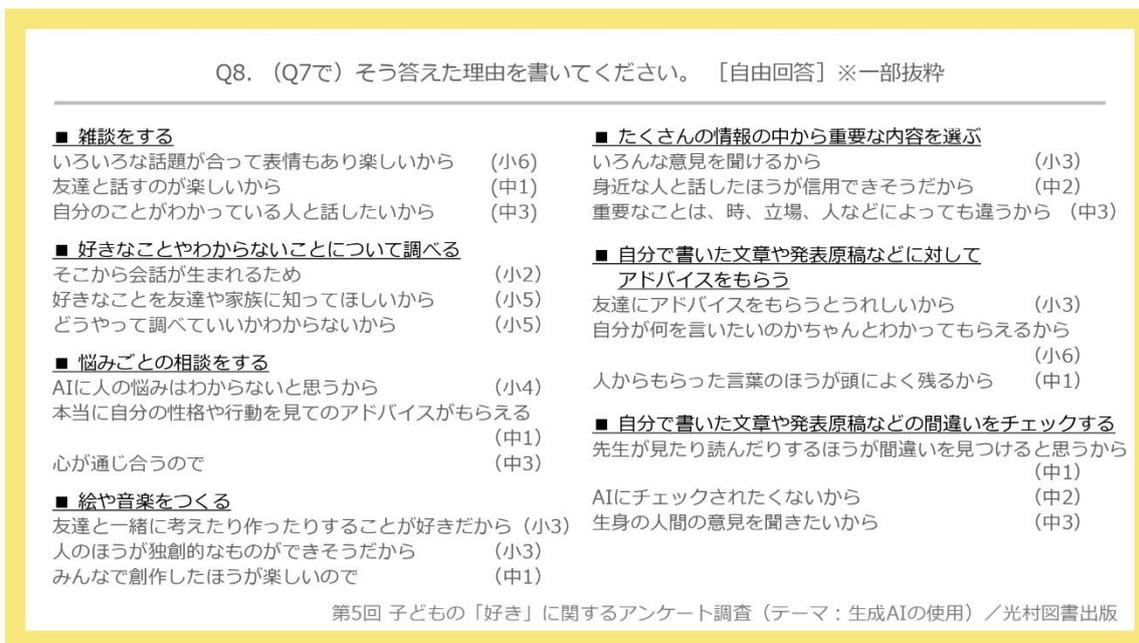
**Q7. お子さまが、生成 AI にしてもらうよりも、先生・友達や家族など人間と一緒にするほうが好きだと思うことをすべて選んでください。(複数回答) ※上位 7 項目抜粋**



全体では、「雑談をする」(44.2%)が最も多く、次いで「好きなことやわからないことについて調べる」(41.3%)、「悩みごとの相談をする」(34.9%)となった。

小・中学生別で見ても、上位 3 項目は全体と同じだったが、4 位は異なる結果となった。小学生では「絵や音楽をつくる」(24.2%)、中学生では「自分で書いた文章や発表原稿などに対してアドバイスをもらう」(21.1%)がそれぞれ 4 位となった。

**Q8. (Q7 で) そう答えた理由を書いてください。(自由回答) ※一部抜粋**



## 〈会社概要〉

[商 号]	光村図書出版株式会社 Mitsumura Tosho Publishing Co., Ltd.
[代 表 者]	代表取締役社長 吉田直樹
[創 立]	1949（昭和 24）年 2 月 26 日
[資 本 金]	3,000 万円
[年 商]	132 億 4,186 万円（2025 年 10 月期）
[従 業 員 数]	239 名（2025 年 4 月現在）
[所 在 地]	東京都品川区上大崎 2-19-9
[T E L]	03-3493-2111（代表）
[U R L]	<a href="https://www.mitsumura-tosho.co.jp/">https://www.mitsumura-tosho.co.jp/</a>
[事 業 内 容]	小・中・高等学校用の検定教科書ならびに付帯する出版物の編集・発行 一般書籍・教育書等の編集・発行 学習用ソフトウェアの企画・制作

### 〈本リリースに関するお問い合わせ先〉

光村図書出版株式会社 広報部 e-mail: [koho@mitsumura-tosho.co.jp](mailto:koho@mitsumura-tosho.co.jp)