

子どもがいる親世代に聞いた「チャット GPT など生成 AI の教育現場での活用に関する意識調査」

## 6 割以上の親が小学生のうちに子どもの生成 AI 活用を希望！

「学習の効率化」「将来性」に期待し、8 割近くが家庭学習での活用にも賛成

～一方で、生成 AI に潜む課題を子どもに理解させた上で、教育現場での管理も求める結果に～

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「チャットGPTを始めとする生成AIの教育現場での活用に関する意識調査」を実施いたしましたので発表いたします。

調査の結果、親自身のリテラシー不足に懸念はあるものの、将来を見据えた学習効率化への期待が集まり、生成AI活用への注目度が高いことがわかりました。

### 【「チャットGPTなど生成AIの教育現場での活用に関する意識調査」概要】

調査方法 : 紙回答

調査地域 : 全国

調査期間 : 2023年7月4日(火)～7月27日(木)

調査対象 : 子どもを持つ親、親族に子どもがいる方 計498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

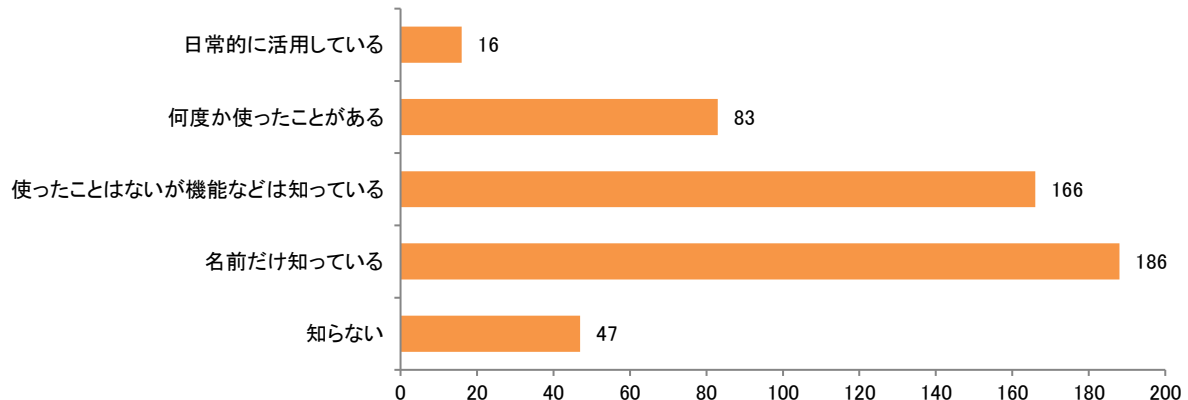
- ① **約 7 割の親がチャット GPT などの『生成 AI』を使用したことがない！**  
**名前や機能は知っているものの、活用したことがない親が多いことが明らかに**  
⇒生成 AI について「名前だけ知っている」や「使ったことはないが機能などは知っている」という回答が多く、知っているものの使ったことがない親が約 7 割という結果となった。生成 AI の認知度は高いものの、日常生活への浸透はまだ進んでいないことが伺える。
- ② **生成 AI の教育現場での活用は約 6 割が賛成である一方で、判断しかねている親も！**  
**学習の効率化や将来性において期待が持てると同時に、自分で考える力や思考力への不安を持つ結果に**  
⇒約 6 割の親が教育現場の活用に賛成。期待している点として、1 位「効率よく学習できる」、2 位「将来的に使いこなせるようになるべきツール」、3 位「主体的に物事を調べるようになる」の順となった。自身で考える力や思考力の低下に不安の声もある一方で、学習の効率化や将来性に高く期待されていることが明らかとなった。
- ③ **生成 AI を活用すべき学年の第 1 位は「小学校低学年」で、6 割以上が小学生のうちに活用することを希望！**  
**子どもの AI 活用理解に加え、利用方法の管理や親のリテラシー向上が必要だと感じている**  
⇒生成 AI を活用すべき時期の 1 位は「小学校低学年」で、小学生のうちに活用を希望する回答が 6 割以上となった。教育現場における活用の取り組みとして、「生成 AI に潜む課題を子どもに理解させることはもちろん、具体的な利用方法の管理や親の理解向上なども必要だと感じる親が多いことがわかった。
- ④ **8 割近くの親が家庭学習に生成 AI を使用することに賛成！**  
**積極的に活用したいからこそ、生成 AI の使用ルールを定め、親の目が届く場所で使いたい声が多数**  
⇒日常から生成 AI の活用に意欲的であると 8 割近くの親が回答した。その上で、半数以上が「生成 AI を使う学習と使わない学習で分ける」ことを希望しており、さらに親の目が届く場所での活用に制限したいと思っていることが明らかになった。

1. 約7割の親がチャットGPTなどの『生成AI』を使用したことがない！

名前や機能は知っているものの、活用したことがない親が多いことが明らかに

チャットGPTなど『生成AI』の教育現場での活用が進んでいる中で、「話題の『生成AI』について知っていますか<SA>」の問について、「名前だけ知っている」(186)と「使ったことはないが機能などは知っている」(166)という回答が多く、知っているものの使ったことがない親が約7割となりました。この結果から、生成AIの認知度は高いものの、日常生活への浸透はまだ進んでいないことがわかります。

Q.『生成AI』について知っていますか<SA=498>

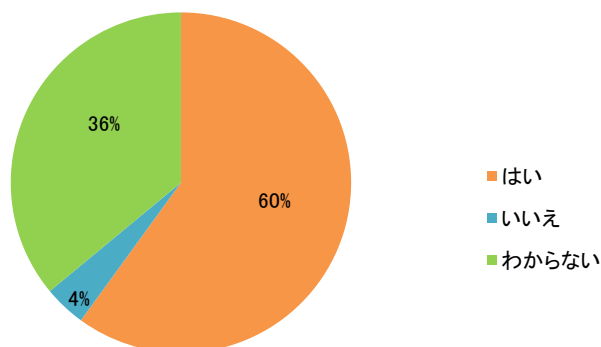


2. 生成AIの生成AIの教育現場での活用は約6割が賛成である一方で、判断しかねている親も！

学習の効率化や将来性において期待が持てると同時に、自分で考える力や思考力への不安を持つ結果に

「チャットGPTなどの生成AIを教育現場で活用することに賛成ですか<SA>」の間では、「賛成」(299)が約6割、「わからない」(179)が3割以上となりました。生成AIの活用へのポジティブな意見がある一方で、実際に日常的な活用はできていない中で、まだ判断しかねていることが伺えます。

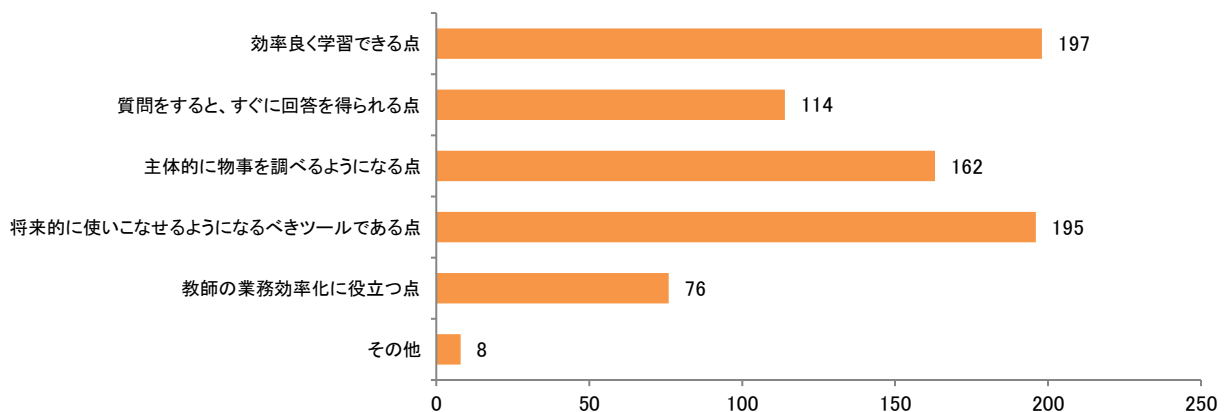
Q.チャットGPTなどの生成AIを教育現場で活用することに賛成ですか<SA=498>



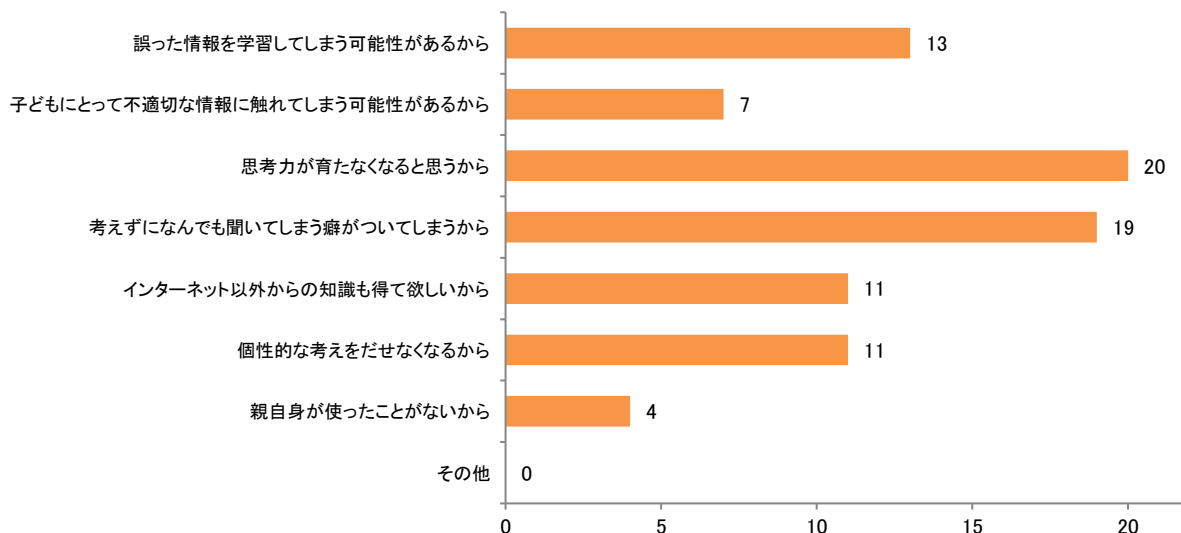
また、賛成と回答した方に「特にどんな点に期待しますか<MA>」と聞いたところ、1 位が「効率よく学習できる点」(197)、2 位が「将来的に使いこなせるようになるべきツールである点」(195)、3 位が「主体的に物事を調べるようになる点」(162)となりました。現在の学習に役立ただけでなく、将来的に生成 AI がより身近な存在になると考え、早い段階から慣れ親しむことを望んでいる親が多いことがわかります。

その一方で、「いいえ」と回答した方に、「反対の理由を教えてください<MA>」と聞いたところ、「思考力が育たなくなると思うから」(20)に続き、「考えずになんでも聞いてしまう癖がついてしまうから」(19)が多い結果となりました。子どもが主体的かつ効率よく学習できる点には期待しつつも、自身で考え、情報の取捨選択する力に不安を感じていることが伺えます。

Q.上記で「はい」と回答した方に質問です。特にどんな点に期待しますか<MA=498>



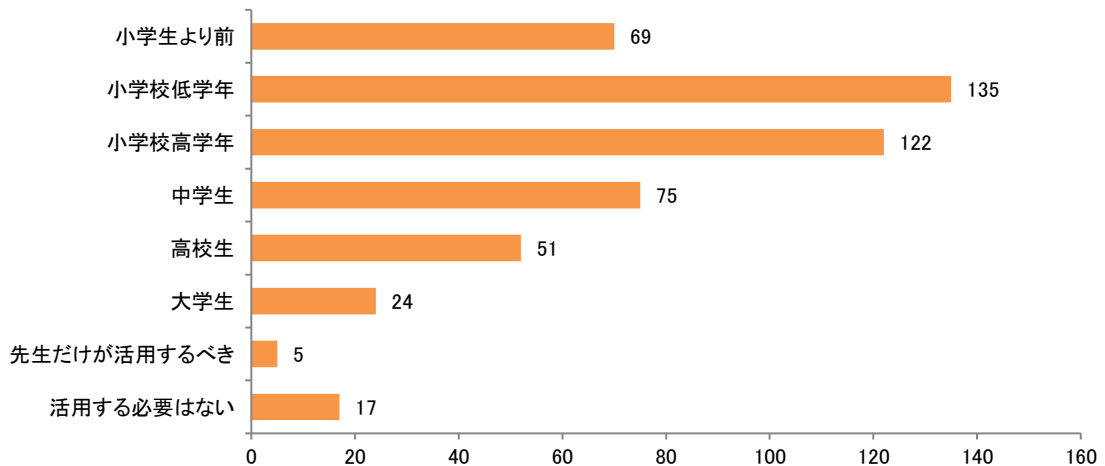
Q. 上記で「いいえ」と回答した方に質問です。反対の理由を教えてください<MA=498>



3. 生成 AI を活用すべき学年の第 1 位は「小学校低学年」で、6 割以上が小学生のうちに活用することを希望！  
子どもの AI 活用理解 に加え、利用方法の管理や親のリテラシー向上が必要だと感じている

「子どもはチャット GPT などの生成 AI をいつからから活用するべきだと思いますか<SA>」の間では、「小学校低学年」(135)と「小学校高学年」(122)に回答が多く集まりました。「小学生より前」(69)も加えると、6 割以上が小学生のうちに活用するべきだと考えていることが伺えます。

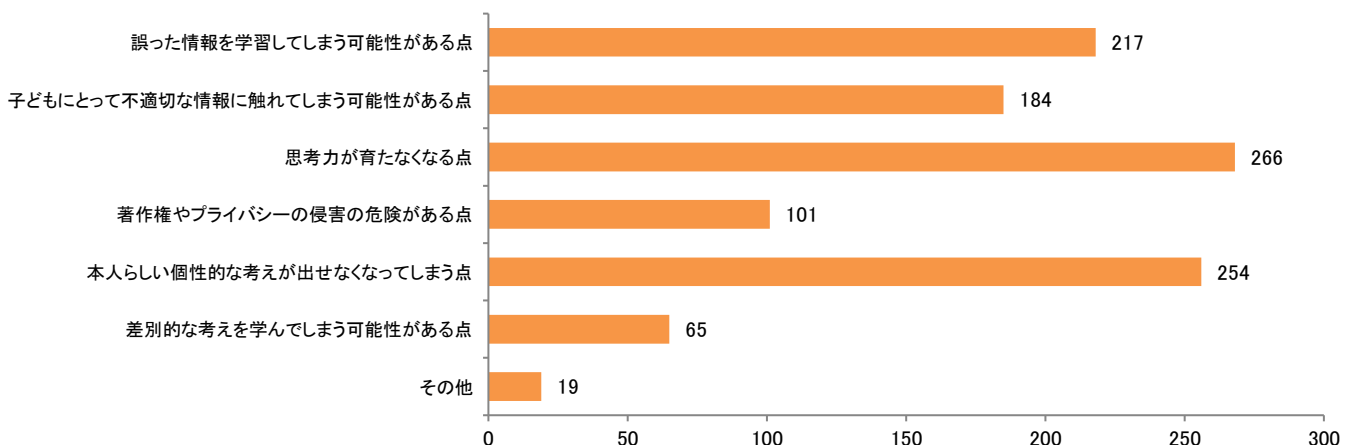
Q.子どもはチャット GPT などの生成 AI をいつからから活用するべきだと思いますか<SA=498>



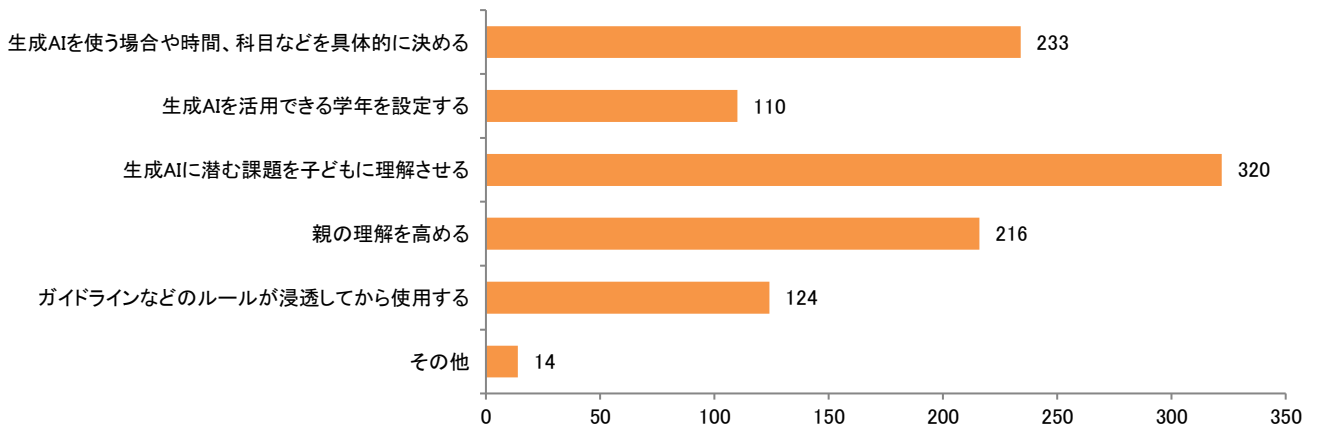
その一方で、「生成 AI の教育現場での活用について、いくつか問題視されている点もありますが、特にどの点が問題だと感じますか<MA>」では、1 位が「思考力が育たなくなる点」(266)、2 位が「本人らしい個性的な考えが出せなくなってしまう点」(254)、3 位が「誤った情報を学習してしまう可能性がある点」(217)となりました。

また、「生成 AI を教育現場で活用するためにどんな取り組みが必要だと思いますか。<MA>」の間について、最も回答が多く集まったのは「生成 AI に潜む課題を子どもに理解させる」(320)となりました。次いで、「生成 AI を使う場合や時間、科目などを具体的に決める」(233)、「親の理解を高める」(216)と続き、決まりを作った活用と、教育者や親のリテラシー向上が必要だと感じていることがわかりました。

Q.生成 AI の教育現場での活用について、特にどの点が問題だと感じますか<MA=498>



Q.生成 AI を教育現場で活用するためにどんな取り組みが必要だと思いますか<MA=498>

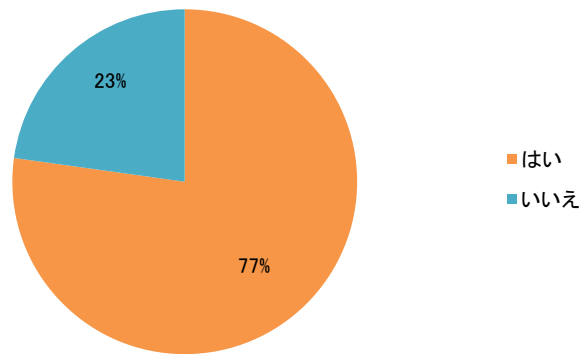


#### 4. 8割近くの親が家庭学習に生成 AI を使用することに賛成！

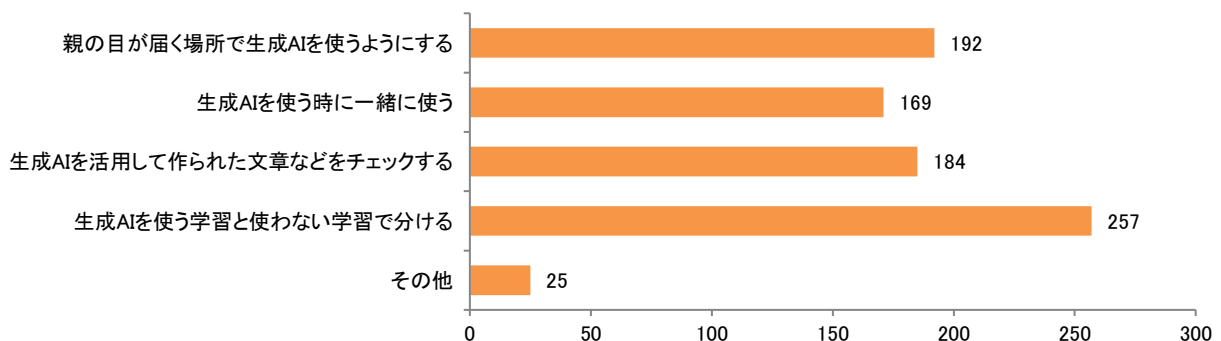
**積極的に活用したいからこそ、生成 AI の使用ルールを定め、親の目が届く場所で使いたい声が多数**

「家庭学習でも生成 AI を使いたいと思いますか<SA>」の間では、8割近くが「はい」(385)と回答し、日常から生成 AI の活用に意欲的であることがわかります。また、「家庭学習で生成 AI を使う際にどんなことに注意したいですか<MA>」と聞いたところ、半数以上が「生成 AI を使う学習と使わない学習で分ける」(257)を選択し、次いで「親の目が届く場所で生成 AI を使うようにする」(192)となりました。子どもの頃から、生成 AI を積極的に学習に取り入れていきたいと感じるからこそ、ルールを定め、親の目が届く場所で使ってほしいという思いが見て取れます。

Q.家庭学習でも生成 AI を使いたいと思いますか<SA=498>



Q.家庭学習で生成 AI を使う際にどんなことに注意したいですか<MA=498>



## 【『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。授業は、ボード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な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 お金の価値の決まり方 “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”



## 【『子ども未来キャリア(新教材)』概要】

『子ども未来キャリア(新教材)』は、『子ども未来キャリア』をより授業で扱いやすいようにブラッシュアップし、パッケージ化した新教材です。従来の『子ども未来キャリア』の特性を引き継ぎ、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た「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。

- 販売対象 : 全国の学習塾、学童施設、学校 など
- 教材対象年齢 : 小学生・中学生 ※その他要相談
- 学習テーマ
  - ・「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」



## 【『投資のキホンを楽しく学ぶ 教育用！資産形成ゲーム』概要】

高校の授業で始まった本格的な金融経済教育。  
ボードゲームで楽しみながら投資を体験することで、  
将来のための資産形成を考えるきっかけをつくります。

- 教材名 : 投資のキホンを楽しく学ぶ 教育用！資産形成ゲーム
- URL : <https://mc.shisankeisei-game.jp/>
- 対象年齢 : 高校生以上 ※その他要相談





## 【「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/>