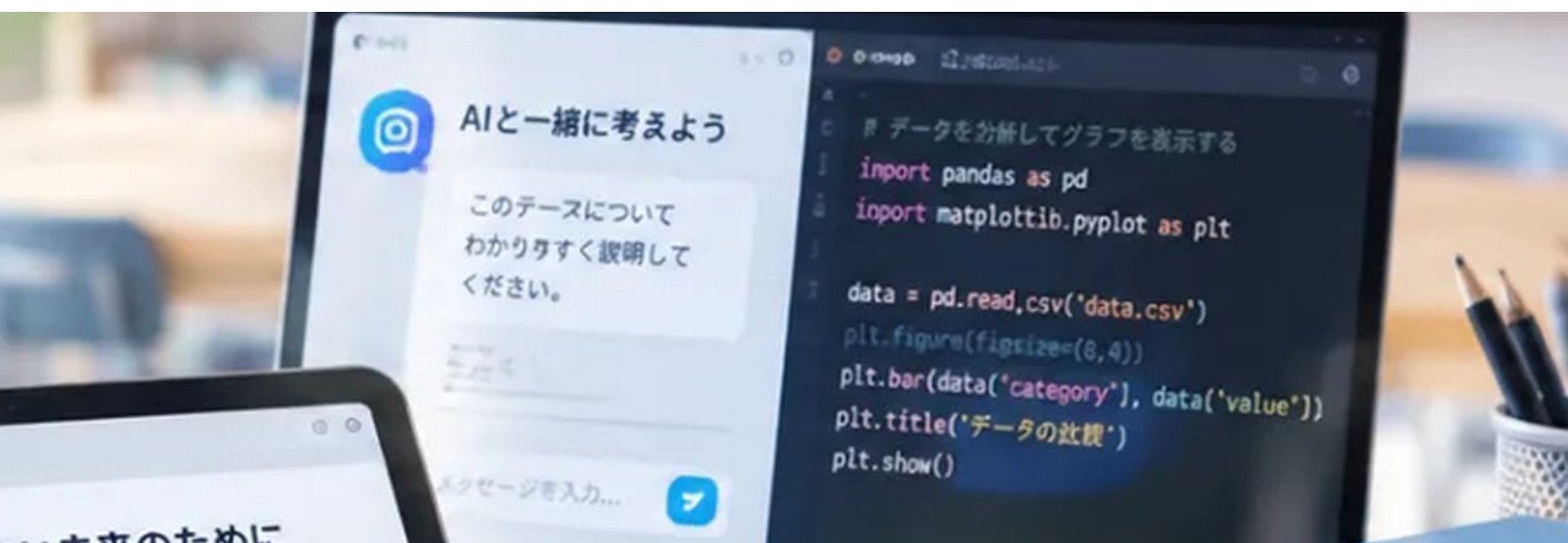


端末は1人1台になりました

中学・高校・大学で変わる
「何に使うか」

学校のパソコンやタブレットは、すでに1人1台を超えました。次に差がつくのは、その端末で何をするかです。中学・高校・大学で実際にどう使われているのかを、公的な調査から順に整理しています。



1人1台端末

生成AIの利用率

数理・データサイエンス・AI

家庭でできること

IoT × AI プログラミング専門スクール Swimmy

保護者向けガイド／2026年9月

01 学校のパソコンは、いま何に使われているのでしょうか

お子さんが学校から持ち帰る端末を見て、「これで何をしているのだろう」と思ったことはありませんか。

調べもの、ドリル、資料づくり。家庭からは、案外その中身が見えにくいものです。そして進学したあと、高校や大学ではどう変わるのかとなると、さらに想像がつきにくいのではないのでしょうか。

この冊子では、中学・高校・大学の順に、いま実際にどこまで入っていて、何に使われているのかを整理します。**整備の話ではなく、使い方の話**として読んでいただけたらと思います。

02 端末はすでに1人1台を超え、無線LANも97.5%に

まず土台の部分です。

学校のICT環境は、どこまで来たか

令和8年3月1日現在の全国の状況

児童生徒1人当たりの
学習者用コンピュータ

1.1台

小学校・中学校 1.1台
高等学校 1.2台

台数は行き渡った

普通教室の
無線LAN整備率

97.5%

前年度 97.1%から
0.4ポイント増

つながる環境も整った

教員のICT活用指導力
「授業にICTを活用して指導」

83.4%

「教材研究・校務で活用」は
91.1%と差がある

使い方はこれから深まる

整備の段階は終わりつつあります。議論の中心は「置く」から「授業でどう使うか」へ移りました。

Swimmy.

IoT×AIプログラミング専門スクール

出典：文部科学省「令和7年度 学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果（概要）」（令和8年8月公表／令和8年3月1日現在）

文部科学省「令和7年度 学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果（概要）」（令和8年8月公表／令和8年3月1日現在）によると、児童生徒1人当たりの学習者用コンピュータは、小学校・中学校で**1.1台**、高等学校で**1.2台**でした。普通教室の無線LAN整備率は**97.5%**で、前年度の97.1%から0.4ポイント増えています。

台数の面では、すでに行き渡ったと言ってよさそうです。議論の中心は、置くことから使うことへ移りました。

同じ調査には、教える側の状況も出ています。教員のICT活用指導力は、「教材研究・指導の準備・評価・校務などにICTを活用する能力」が91.1%、「情報活用の基盤となる知識や態度について指導する能力」が89.7%。一方で、「授業にICTを活用して指導する能力」は83.4%、「児童生徒のICT活用を指導する能力」は84.0%でした。

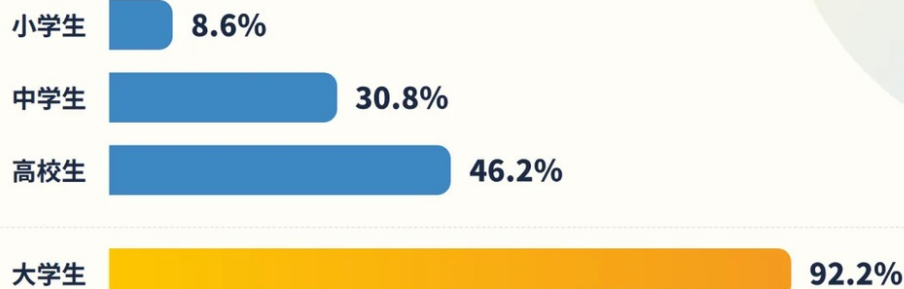
準備や校務での活用が先に進み、授業の中で子どもに使わせる場面が、これから深まっていく段階だと読めます。

03 中学・高校・大学で、生成AIの使われ方はこう変わります

次に、いま最も動きの大きい生成AIを見てみます。

生成AIを使ったことがある割合

進学するにつれて「使うのが前提の道具」へ変わっていきます



小・中・高と大学では調査の主体も方法も異なるため、単純な比較はできません。傾向を見るための並置です。

Swimmy.
IoT×AIプログラミング専門スクール

出典：小・中・高＝こども家庭庁「令和7年度 青少年のインターネット利用環境実態調査 調査結果（速報）」（令和8年2月公表）／大学＝全国大学生活協同組合連合会「第61回 学生生活実態調査 概要報告」（2026年2月公表／2025年10～11月調査）

こども家庭庁「令和7年度 青少年のインターネット利用環境実態調査 調査結果（速報）」（令和8年2月公表／調査期間令和7年11月1日～12月18日）によると、インターネットの利用内容として生成AIを挙げた割合は、小学生（10歳以上）が**8.6%**、中学生が**30.8%**、高校生が**46.2%**でした。学校から配布された端末を使っていると答えた割合は、青少年全体で72.7%です。

大学ではどうでしょうか。全国大学生活協同組合連合会の「第61回 学生生活実態調査 概要報告」（2026年2月公表／2025年10～11月調査）では、生成AIの利用経験者が**92.2%**に達しています。用途は授業やレポートなどの学修が中心で、翻訳や相談にも広がっているとされています。

調査の主体も方法も異なるため単純な比較はできませんが、並べてみると傾向ははっきりしています。中学で3割、高校で5割弱、大学では9割超。進学するにつれて、AIは「**使ったことがある人がいる道具**」から「**使っているのが前提の道具**」へ変わっていきます。

04 大学では、AIを学ぶこと自体が正規の課程になっています

大学側の変化は、学生の使用率だけではありません。

文部科学省には「数理・データサイエンス・AI教育プログラム認定制度」という仕組みがあります。全学生向けの基礎にあたる**リテラシーレベル**と、課題解決の実践にあたる**応用基礎レベル**の2段階で、大学などの正規の課程を文部科学大臣が認定するものです。

令和7年度の認定・選定結果（令和7年8月26日公表）では、リテラシーレベルで**98件**、応用基礎レベルで**132件**が新たに認定されました。文系・理系を問わず、学部の正規カリキュラムとして開講されているのが特徴です。

生成AIの扱いについても、文部科学省は「大学・高専における生成AIの教学面の取扱いについて」で各大学に留意点を周知しています。使わせない方向ではなく、どう扱うかを各大学が定める前提に立った内容です。

つまり大学は、AIやデータを学生が自分で使いこなす前提で設計されはじめています。



「聞いて答えをもらう」から「動くものに組み込む」へ。求められる理解は進学とともに変わっていきます。

05

「使わせてもらう側」と「使いこなす側」の分かれ目

ここまでを重ねると、ひとつの線が見えてきます。

同じ「AIを使う」でも、必要な理解は違います

中学・高校で身につく土台と、大学から先で求められること

中学・高校で多い経験

使わせてもらう側

- 用意されたサービス进行操作する
- 調べる・聞く・答えをもらう
- うまいいかないと別の聞き方を試す
- 中身の仕組みは見えないままでよい

必要な土台。
学校が担う部分でもある

大学から先で求められること

使いこなす側

- データを集めて自分で分析する
- 動くものの中に部品として組み込む
- 思ったとおりに動かない原因を切り分ける
- なぜその方法を選んだかを説明する

作り切る時間を、
どこで確保するか

Swimmy.

IoT×AIプログラミング専門スクール

Swimmy作成

中学・高校で多くの子が触れているのは、用意されたものを使う経験です。検索する、調べる、AIに聞く。これはこれで必要な力で、学校が担うべき土台でもあります。

一方、大学から先で求められるのは、**その道具で何をつくるか**のほうです。データを集めて分析する、仕組みを設計する、AIを部品として組み込む。同じ「AIを使う」でも、聞いて答えをもらう使い方と、動くものの中に組み込む使い方では、必要な理解がかなり違います。

学校の時間には限りがあります。整備が進み、授業での活用もこれから深まっていくとはいえ、一人ひとりが自分の作りたいものを最後まで作り切る時間までは、なかなか確保しにくいのが実情ではないでしょうか。だからこそ、その部分をどこで経験しておくかが、これからの家庭の関心事になっていきそうです。

06

Swimmyが大切にしている「作る・試す・発表する」

IoT×AIプログラミング専門スクールのSwimmy（スイミー）は、「**CS for ALL (Computer Science for ALL)**」を教育理念に掲げています。どんな進路を選んだとしても必要になる、自分で考え、試し、課題を解決する力を育てることを重視しています。

レッスンは「作る・試す・発表する」の繰り返しです。思ったとおりに動かなかったことを失敗とは呼ばず、原因を探すTrial&Errorの時間として扱います。



「どこまでは思ったとおりに動いた？」と一緒に切り分けていきます。

メンターはすぐに答えを教えません。答えを渡せばその場は進みますが、次に自分で直せるようにはなりにくいためです。

つくったものを人に見せ、なぜそうしたのかを言葉にする時間も置いています。説明しようとする、自分がどこで迷い何を選んだのかを、本人があらためて整理することになります。

07

ベーシックからエキスパート、そして実践へ

Swimmyのカリキュラムは、興味の入口から本格的なコードまで段階でつながっています。

ベーシック

センサーやブロックで「思ったとおりに動かす」

MESHやScratch、Springin'、micro:bitを使い、ブロックやセンサーで動かす経験を重ねます。学校で扱うセンサーや条件分岐とも地続きの内容です。

エキスパート

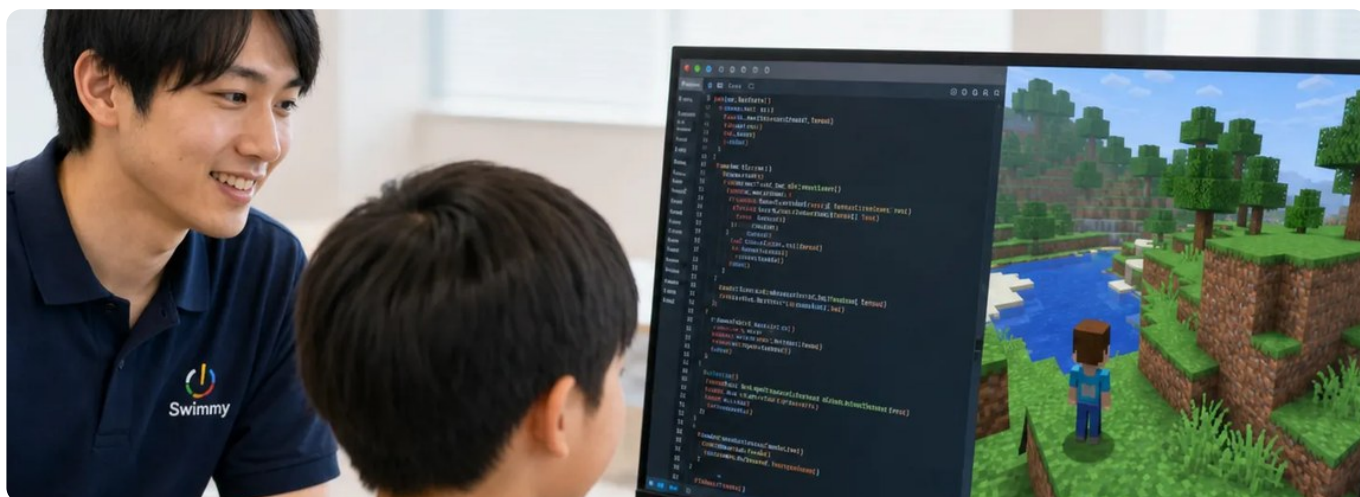
Minecraft × Python でテキストへ

遊び慣れた世界のなかで、文字でコードを書く段階に進みます。ブロックからテキストへの移行はつまづきやすいところですが、好きな題材があると乗り越えやすくなります。

実践

AI・データ分析、ゲーム開発、Web制作へ

PythonによるAI・データ分析、Unity・C#、HTML・CSS・JavaScriptによるWeb制作へと広がります。大学のリテラシーレベル・応用基礎レベルで扱われる内容を思えば、その手前を早めに通っておける設計になっていると言えます。



Minecraftの世界をPythonで動かす。ブロックからテキストへの階段を、好きな題材でのぼります。

08

端末のその先を、どこで経験するか

端末は行き渡り、無線LANも整いました。学校での活用も、これから深まっていく段階にあります。急いで何かをしなければならない、という話ではありません。

この冊子のポイント

- ✓ 端末は小中で1人1.1台、高校で1.2台。無線LANは97.5%まで整った
- ✓ 生成AIの利用は中学3割、高校5割弱、大学9割超と進学につれて上がる
- ✓ 大学ではAIやデータの学修が正規の課程として認定されている
- ✓ 「使わせてもらう側」と「使いこなす側」では、必要な理解が違う

ただ、中学から大学へと進むにつれて、AIやコンピュータは「使わせてもらうもの」から「使いこなすもの」へと位置づけが変わっていきます。その移り変わりを、進学してから初めて意識するのか、手前で一度経験しておくのかで、感じ方は少し変わるかもしれません。



用意されたものを使う経験は、学校のなかで着実に積み上がっていきます。その先の、自分の作りたいものを最後まで作り切る時間。それをどこで持つかを、少し先まで考えておくくらいでちょうどよいのかもしれません。



同じ端末を前にしても、何をするかで積み上がるものは変わっていきます。

端末は、もう行き渡りました。
次に差がつくのは、その端末で何をするかです。



Swimmyでは無料体験レッスンを行っています。お子さんが端末を前にして、どんなふうに手を動かしてはじめるのか。ご興味があれば、のぞいてみてください。

無料体験授業を実施しています

対象	小学生～中学生（コースにより異なります）
コース	ベーシック（MESH／Scratch／Springin'／micro:bit）、エキスパート（Minecraft×Pythonほか）、実践（AI・データ分析／ゲーム開発／Web制作）
教室	高田馬場・三鷹・六本木・イオン柏・品川・津田沼 ほか、全国のフランチャイズ教室
ご予約	公式サイトフォームより承っています

プログラミング スイミー **検索**



IoT × AI プログラミング専門スクール swimmy-school.jp

出典・注記：文部科学省「令和7年度 学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果（概要）」（令和8年8月公表／令和8年3月1日現在）／子ども家庭庁「令和7年度 青少年のインターネット利用環境実態調査 調査結果（速報）」（令和8年2月公表／調査期間 令和7年11月1日～12月18日）／全国大学生生活協同組合連合会「第61回 学生生活実態調査 概要報告」（2026年2月公表／2025年10～11月調査）／文部科学省「数理・データサイエンス・AI教育プログラム認定制度 令和7年度認定・選定結果」（令和7年8月26日公表）／文部科学省「大学・高専における生成AIの教学面の取扱いについて」をもとに作成しています。

小学生・中学生・高校生と大学生の生成AI利用率は、調査の主体も方法も異なるため、単純に比較することはできません。本冊子での並置は、進学にともなう傾向を見るためのものです。各調査の詳細や定義は、それぞれの公表資料をご確認ください。

本冊子はSwimmyが独自に作成した保護者向けの情報提供資料です（2026年9月時点）。記載されている会社名・製品名・サービス名は各社の商標または登録商標です。掲載写真・画面はすべてSwimmyのイメージです。

発行：株式会社エス・エー・アイ プログラミングスクール Swimmy