令和７年度　文部科学省委託事業
専修学校による地域産業中核的人材養成事業
（専門学校と高等学校の有機的連携プログラムの開発・実証）

地域産業のデジタル化を担う中核的人材養成プログラム開発事業

高校生・専門学校生アンケート

報告書

令和８年２月

学校法人　宮崎総合学院　　宮崎情報ビジネス専門学校

本報告書（高校生・専門学校生アンケート部分）は、文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として、学校法人宮崎総合学院　宮崎情報ビジネス専門学校が実施した令和７年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」の成果をとりまとめたものです。

＜目　次＞

高校生・専門学校生アンケート調査

1　調査概要 1

2　調査結果 11

（1）　高校生 11

（2）　専門学校生 45

高校生・専門学校生アンケート調査

1　調査概要

(1)　調査の目的

地域産業のデジタル化を担う中核的人材の養成を目指し、高・専一貫の教育プログラムの構築に向け、６か年の継続事業の初年度である令和 3 年度は、現状把握と課題の洗い出しのため、高校生と専門学校生を対象にした意識調査及び業界が求める能力や人材像についての企業を対象にした意識調査を行い、今後の人材養成や教育プログラムの協議のための基礎資料として活用した。

令和４年度以降は、高校生と専門学校生を対象にした意識調査を継続調査として行い、結果の一部を KPI として活用するほか、必要に応じて、これまでのアンケート集計結果と比較し、経年変化の傾向を把握する。

(2)　調査の概要（調査期間、調査対象及び調査方法）

ア　調査期間

令和 7 年 10 月～11 月を中心に実施

イ　調査対象：高校生

調査対象	宮崎県内商業系県立高等学校 4 校 情報ソリューション科（1～3 年生） ・宮崎県立宮崎商業高等学校 ・宮崎県立都城商業高等学校 ・宮崎県立延岡商業高等学校 ・宮崎県立富島高等学校 ※ただし、富島高等学校の３年生については、回答状況の確認が十分でなかったことにより、未回答であることの把握が 2 月後半となり、再依頼を行うことができず、回答を回収できなかった。
調査方法	高等学校を通して、Google フォームへの回答入力

ウ　調査対象：専門学校生

調査対象	宮崎情報ビジネス専門学校　情報システム科（１・２年生）
調査方法	専門学校を通して、Google フォームへの回答入力

(3)　回答数

調査対象	回答数
高校生	666
専門学校生	70
合計	736

(4)　調査項目

継続調査でもあり、設問は昨年度と同様とした。

ア　高校生

問１　学校名をお教えください。
①宮崎商業高等学校　②都城商業高等学校　③延岡商業高等学校　④富島高等学校

問２　性別をお教えください。
①男性　②女性

問３　学年をお教えください。
①１年生　②２年生　③３年生

問３－２　在籍しているコースをお教えください。【2 年生のみ回答】
①情報数理類型（都商）、IT システムコース（延商）、プログラミングコース（富島）
②情報活用類型（都商）、IT ビジネスコース（延商）、メディアクリエイトコース（富島）
③コースなし（宮商）

問４　この学科に進学した理由は何ですか。【2 つまで】
①興味・関心がある分野だった
②就職に有利だと思った
③高校後の進学に有利だと思った
④いろいろな資格がとれると思った
⑤保護者に勧められた
⑥先生に勧められた
⑦通学がしやすい
⑧やりたい部活動があった
⑨合格しやすいと思った

問５　特に興味・関心がある IT 分野・クリエイティブ分野は何ですか。【５つまで】
①プログラミング（プログラマーとしての仕事）
②インスタグラムなどの SNS
③2DCG（平面に描かれたコンピュータグラフィックス）
④3DCG（立体的に描かれたコンピュータグラフィックス）
⑤動画・映像編集
⑥画像（静止画）編集
⑦オンラインゲーム・ｅスポーツ
⑧アニメーション
⑨セキュリティ
⑩AI（人工知能）・データサイエンス
⑪ホームページ作成
⑫仮想現実（VR：バーチャルリアリティ）
⑬自動運転
⑭ロボット
⑮IoT（家電やモノのインターネット）
⑯ドローン
⑰5G（高速・大容量の第５世代移動通信システム）
⑱DTP（パソコン上での印刷物の編集やデザイン）
⑲クラウドサービス（データやソフトウェアをネットワークを通じて利用するサービス）
⑳オンラインショッピングや EC（電子商取引）
㉑動画配信・音楽配信などのインターネットサービス

㉒アプリ開発（スマホアプリ・Web アプリ）
㉓ネット広告配信やネットマーケティング
㉔グラフィックデザイン（ポスター・ロゴマーク・広告デザインなど）
㉕特にない
㉖その他　※記述式

問６　プログラミングについてどのように思いますか。
最も近いものをお選びください。【１つ】
①得意で楽しい　②あまり得意ではないが楽しい
③難しくはないが楽しくない　④難しくて楽しくない

問７　データサイエンスについてどのように思いますか。
最も近いものをお選びください。【１つ】
①得意で楽しい　②あまり得意ではないが楽しい
③難しくはないが楽しくない　④難しくて楽しくない
⑤まだ授業でやったことがない

問８－１　LINE の活用状況について、最も近いものをお選びください。
①よくする　②ときどきする　③ほとんどしない　④全くしない

問８－２　SNS(フェイスブック、インスタグラム等）の活用状況について、
最も近いものをお選びください。
①よくする　②ときどきする　③ほとんどしない　④全くしない

問８－３　YouTube の活用状況について、最も近いものをお選びください。
①よくする　②ときどきする　③ほとんどしない　④全くしない

問８－４　オンラインゲームの活用状況について、最も近いものをお選びください。
①よくする　②ときどきする　③ほとんどしない　④全くしない

問８－５　ネットショッピングの活用状況について、最も近いものをお選びください。
①よくする　②ときどきする　③ほとんどしない　④全くしない

問８－６　ブログの活用状況について、最も近いものをお選びください。
①よくする　②ときどきする　③ほとんどしない　④全くしない

問８－７　ホームページ作成の活用状況について、最も近いものをお選びください。
①よくする　②ときどきする　③ほとんどしない　④全くしない

問８－８　動画編集ソフト（Adobe Premiere Pro など ）の活用状況について、
最も近いものをお選びください。
①ある程度使える　②あまり使えない　③使ったことがない

問８－９　画像編集ソフト（Adobe Photoshop など）の活用状況について、
最も近いものをお選びください。
①ある程度使える　②あまり使えない　③使ったことがない

問８－10　グラフィックデザインソフト（Adobe Illustrator など）の活用状況に
ついて、最も近いものをお選びください。
①ある程度使える　②あまり使えない　③使ったことがない

問８－11　3DCG ソフト（Maya、Blender など）の活用状況について、
最も近いものをお選びください。

①ある程度使える　②あまり使えない　③使ったことがない

問 8－12　文書作成ソフト（Microsoft Word など）の活用状況について、最も近いものをお選びください。

①ある程度使える　②あまり使えない　③使ったことがない

問 8－13　表計算ソフト（Microsoft Excel など）の活用状況について、最も近いものをお選びください。

①ある程度使える　②あまり使えない　③使ったことがない

問 8－14　プレゼンテーションソフト（Microsoft PowerPoint など）の活用状況について、最も近いものをお選びください。

①ある程度使える　②あまり使えない　③使ったことがない

問 9　ChatGPT などの生成 AI について、授業以外での使用状況をお教えください。【1 つ】

①使ったことがある
②先生や保護者からまだ使わないように言われているため、使ったことはない
③生成 AI について聞いたことはあるが、使ったことはない
④生成 AI について知らない

問 10　希望している高校卒業後の進路はつぎのうちどれですか。【1 つ】

①大学（情報システム系）
②大学（Web や CG 等のクリエイティブ系）
③大学（その他）
④短大（情報システム系）
⑤短大（Web や CG 等のクリエイティブ系）
⑥短大（その他）
⑦専門学校（情報システム系）
⑧専門学校（Web や CG 等のクリエイティブ系）
⑨専門学校（その他）
⑩就職（IT 関連企業）
⑪就職（Web や CG 等のクリエイティブ系）
⑫就職（その他の企業）
⑬就職（公務員）
⑭まだわからない

問 10 で 1～9 を選んだ場合のみ問 11・問 12 をご回答ください。

問 11　進学先として最も重視することは何ですか。最も近いものを選んでください。【1 つ】

①自分の興味・関心がある分野を学ぶことができる
②就職に有利な専門性を学ぶことができる
③就職に有利な資格を取得することができる
④授業料が安い
⑤設備等の教育環境が充実している
⑥合格しやすい
⑦通学しやすい
⑧所在地（県内か県外かなど）

問 12　進学先は県内、県外どちらを希望しますか。【１つ】

①県内に進学したい
②県外に進学したい
③県内・県外どちらでもかまわない
④まだわからない

問 13　進学後に就職する場合も含めて、将来就職したい職業は何ですか。【１つ】

①販売・接客サービスの職業
②営業職
③事務職（総務・経理等）
④IT 関係の職業（プログラマ・システムエンジニア等）
⑤クリエイティブ関係の職業（Web デザイナー・イラストレーター等）
⑥農林漁業
⑦製造（生産工程）の職業
⑧建設・建築・土木の職業
⑨運輸関係の職業（運転手等）
⑩教育関係の職業（教員・保育士等）
⑪医療関係の職業
⑫福祉・介護関係の職業
⑬公務員
⑭まだわからない
⑮その他　※記述式

問 14　将来就職する際に重視することは何ですか。【4 つまで】

①自分の興味・関心がある仕事ができる
②自分の専門性を生かすことができる
③給料が高い
④土日が休み
⑤休暇がとりやすい
⑥社会に貢献できる
⑦男女に関わりなく活躍できる
⑧年齢に関わりなく活躍できる
⑨働く場所（県内か県外かなど）
⑩安定している
⑪成長性がある
⑫風通しがよい
⑬まだわからない

問 15　働く上で必要だと思う能力は何ですか【５つまで】

①主体性（物事に進んで取り組む力）
②実行力（目的を設定し確実に行動する力）
③課題解決力（課題を分析し解決する力）
④創造力（新しい価値を生み出す力）
⑤発信力（自分の意見をわかりやすく伝える力）
⑥傾聴力（相手の意見を丁寧に聴く力）
⑦一般常識やマナー
⑧業務に関する資格
⑨業務に関する専門知識
⑩協調性（意見や立場の違いを超えて協力し合う力）
⑪柔軟性（その場に応じた適切な判断ができる力）
⑫規律性（社会のルールや人との約束を守る力）
⑬ストレスコントロール力（ストレスの発生源に対応する力）
⑭責任感（自分の仕事についての責任を果たそうとする気持ち）

問 16　進学後の就職も含めた就職先について、県内・県外どちらを希望しますか【1 つ】

①県内に就職したい　　②県外に就職したい

③県内・県外どちらでもかまわない　　④まだわからない

問 17　次の中で受けてみたいと思う授業はどれですか【3 つまで】

①簡単なアプリやゲームを開発する

②ホームページを作成する

③ポスターや広告のデザインを作成する

④3DCG を作成する

⑤動画・映像を制作する

⑥写真を編集する

⑦アニメーションを作成する

⑧簡単な AI（人工知能）を作成する

⑨企業の方に実際の業務や体験を教えてもらう

⑩企業に出向いて職場体験を行う

⑪実際に企業から発注されるような案件に取り組む（ホームページ作成やアプリ開発など）

⑫就職したい業界の最先端の話を聞く

⑬専門学校や大学に進学した先輩の話を聞く

⑭専門学校や大学の先生に教えてもらう

⑮チームで実習や課題に取り組む

⑯地域や企業の方など外部の方と一緒に実習や課題に取り組む

⑰資格試験対策

⑱大学受験対策

⑲自分で作成したプログラムや CG などで作品集をつくる

イ　専門学校生

問１　性別をお教えください。
①男性　　②女性

問２　学年をお教えください。
①１年生　　②２年生

問３　在籍しているコースをお教えください。
①エンジニア系（IT エンジニア、ゲームプログラム、IT 高度専門士）
②クリエイター系（デザイン、CG、動画・映像）

問４　この学科に進学した理由は何ですか。【2 つまで】
①興味・関心がある分野だった
②就職に有利だと思った
③いろいろな資格がとれると思った
④保護者に勧められた
⑤先生に勧められた
⑥通学がしやすい
⑦合格しやすいと思った

問５　特に興味・関心がある IT 分野・クリエイティブ分野は何ですか。【５つまで】
①プログラミング（プログラマーとしての仕事）
②インスタグラムなどの SNS
③2DCG（平面に描かれたコンピュータグラフィックス）
④3DCG（立体的に描かれたコンピュータグラフィックス）
⑤動画・映像編集
⑥画像（静止画）編集
⑦オンラインゲーム・ｅスポーツ
⑧アニメーション
⑨セキュリティ
⑩AI（人工知能）・データサイエンス
⑪ホームページ作成
⑫仮想現実（VR：バーチャルリアリティ）
⑬自動運転
⑭ロボット
⑮IoT（家電やモノのインターネット）
⑯ドローン
⑰5G（高速・大容量の第５世代移動通信システム）
⑱DTP（パソコン上での印刷物の編集やデザイン）
⑲クラウドサービス（データやソフトウェアをネットワークを通じて利用するサービス）
⑳オンラインショッピングや EC（電子商取引）
㉑動画配信・音楽配信などのインターネットサービス
㉒アプリ開発（スマホアプリ・Web アプリ）
㉓ネット広告配信やネットマーケティング
㉔グラフィックデザイン（ポスター・ロゴマーク・広告デザインなど）
㉕特にない
㉖その他　　※記述式

問6　プログラミングについてどのように思いますか。
最も近いものをお選びください。【1つ】
①得意で楽しい　②あまり得意ではないが楽しい
③難しくはないが楽しくない　④難しくて楽しくない

問7　データサイエンス（機械学習含む）についてどのように思いますか。
最も近いものをお選びください。【1つ】
①得意で楽しい　②あまり得意ではないが楽しい
③難しくはないが楽しくない　④難しくて楽しくない
⑤まだ授業でやったことがない

問8－1　LINE の活用状況について、最も近いものをお選びください。
①よくする　②ときどきする　③ほとんどしない　④全くしない

問8－2　SNS(フェイスブック、インスタグラム等）の活用状況について、
最も近いものをお選びください。
①よくする　②ときどきする　③ほとんどしない　④全くしない

問8－3　YouTube の活用状況について、最も近いものをお選びください。
①よくする　②ときどきする　③ほとんどしない　④全くしない

問8－4　オンラインゲームの活用状況について、最も近いものをお選びください。
①よくする　②ときどきする　③ほとんどしない　④全くしない

問8－5　ネットショッピングの活用状況について、最も近いものをお選びください。
①よくする　②ときどきする　③ほとんどしない　④全くしない

問8－6　ブログの活用状況について、最も近いものをお選びください。
①よくする　②ときどきする　③ほとんどしない　④全くしない

問8－7　ホームページ作成の活用状況について、最も近いものをお選びください。
①よくする　②ときどきする　③ほとんどしない　④全くしない

問8－8　動画編集ソフト（Adobe Premiere Pro など ）の活用状況について、
最も近いものをお選びください。
①ある程度使える　②あまり使えない　③使ったことがない

問8－9　画像編集ソフト（Adobe Photoshop など）の活用状況について、
最も近いものをお選びください。
①ある程度使える　②あまり使えない　③使ったことがない

問8－10　グラフィックデザインソフト（Adobe Illustrator など）の活用状況について、最も近いものをお選びください。
①ある程度使える　②あまり使えない　③使ったことがない

問8－11　3DCG ソフト（Maya、Blender など）の活用状況について、
最も近いものをお選びください。
①ある程度使える　②あまり使えない　③使ったことがない

問8－12　文書作成ソフト（Microsoft Word など）の活用状況について、
最も近いものをお選びください。
①ある程度使える　②あまり使えない　③使ったことがない

問8－13　表計算ソフト（Microsoft Excel など）の活用状況について、

最も近いものをお選びください。

①ある程度使える　②あまり使えない　③使ったことがない

問 8－14　プレゼンテーションソフト（Microsoft PowerPoint など）の活用状況について、最も近いものをお選びください。

①ある程度使える　②あまり使えない　③使ったことがない

問 9　ChatGPT などの生成 AI について、授業以外での使用状況をお教えください。【1 つ】

①使ったことがある
②先生や保護者からまだ使わないように言われているため、使ったことはない
③生成 AI について聞いたことはあるが、使ったことはない
④生成 AI について知らない

問 10　就職したい職業は何ですか。【1 つ】

①販売・接客サービスの職業
②営業職
③事務職（総務・経理等）
④IT 関係の職業（プログラマ・システムエンジニア等）
⑤クリエイティブ関係の職業（Web デザイナー・イラストレーター等）
⑥農林漁業
⑦製造（生産工程）の職業
⑧建設・建築・土木の職業
⑨運輸関係の職業（運転手等）
⑩教育関係の職業（教員・保育士等）
⑪医療関係の職業
⑫福祉・介護関係の職業
⑬公務員
⑭まだわからない
⑮その他　※記述式

問 11　就職する際に重視することは何ですか。【4 つまで】

①自分の興味・関心がある仕事ができる
②自分の専門性を生かすことができる
③給料が高い
④土日が休み
⑤休暇がとりやすい
⑥社会に貢献できる
⑦男女に関わりなく活躍できる
⑧年齢に関わりなく活躍できる
⑨働く場所（県内か県外かなど）
⑩安定している
⑪成長性がある
⑫風通しがよい
⑬まだわからない

問 12　働く上で必要だと思う能力は何ですか【5 つまで】

①主体性（物事に進んで取り組む力）
②実行力（目的を設定し確実に行動する力）
③課題解決力（課題を分析し解決する力）
④創造力（新しい価値を生み出す力）
⑤発信力（自分の意見をわかりやすく伝える力）
⑥傾聴力（相手の意見を丁寧に聴く力）
⑦一般常識やマナー

⑧業務に関する資格
⑨業務に関する専門知識
⑩協調性（意見や立場の違いを超えて協力し合う力）
⑪柔軟性（その場に応じた適切な判断ができる力）
⑫規律性（社会のルールや人との約束を守る力）
⑬ストレスコントロール力（ストレスの発生源に対応する力）
⑭責任感（自分の仕事についての責任を果たそうとする気持ち）

問 13　就職先について、県内・県外どちらを希望しますか【1 つ】

①県内に就職したい　　②県外に就職したい
③県内・県外どちらでもかまわない　　④まだわからない

問 14　次の中で受けてみたいと思う授業はどれですか【3 つまで】

①アプリやゲームを開発する
②ホームページを作成する
③ポスターや広告のデザインを作成する
④3DCG を作成する
⑤動画・映像を制作する
⑥写真を編集する
⑦アニメーションを作成する
⑧簡単な AI（人工知能）を作成する
⑨企業の方に実際の業務や体験を教えてもらう
⑩企業に出向いて職場体験を行う
⑪実際に企業から発注されるような案件に取り組む（ホームページ作成やアプリ開発など）
⑫就職したい業界の最先端の話を聞く
⑬就職した先輩の話を聞く
⑭チームで実習や課題に取り組む
⑮地域や企業の方など外部の方と一緒に実習や課題に取り組む
⑯資格試験対策
⑰自分で作成したプログラムや CG などで作品集をつくる

2　調査結果

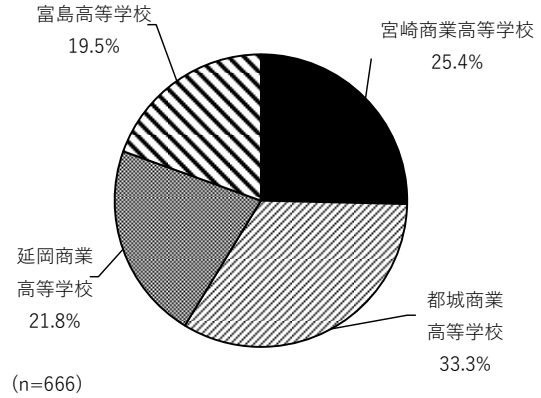
高校生と専門学校生の単年度の意識調査に加え、経年変化の傾向把握のための継続調査と位置づけ、分析にあたっては、単純集計に加え、必要に応じてクロス集計等を行った。

回答割合については、少数点第 2 位以下を四捨五入しているため、合計が 100%にならない場合がある。

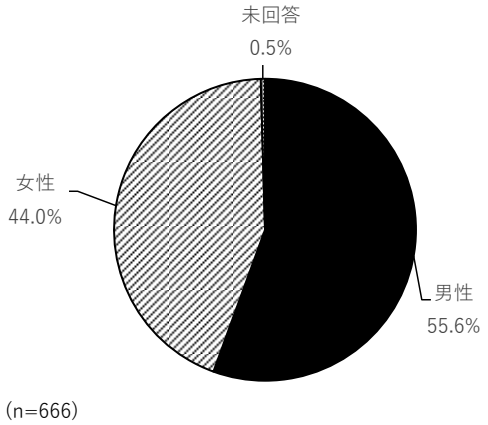
(1)　高校生

高校生を対象としたアンケート結果は、次のとおりである。

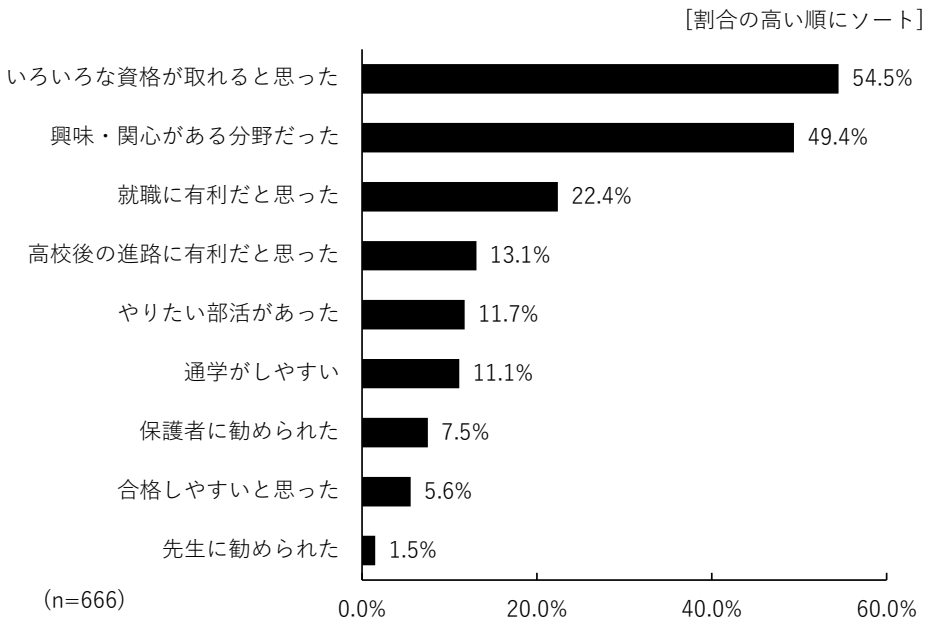
問 2　性別をお教えください。＜属性＞



問 3　学年をお教えください。＜属性＞



問４　この学科に進学した理由は何ですか。（2 つまで複数回答）



【特徴】

○進学した理由は、「いろいろな資格がとれると思った」(54.5%) の割合が最も高く、次に「興味・関心がある分野だった」（49.4%）が続き、この 2 つの項目が他と比べて圧倒的に高い。

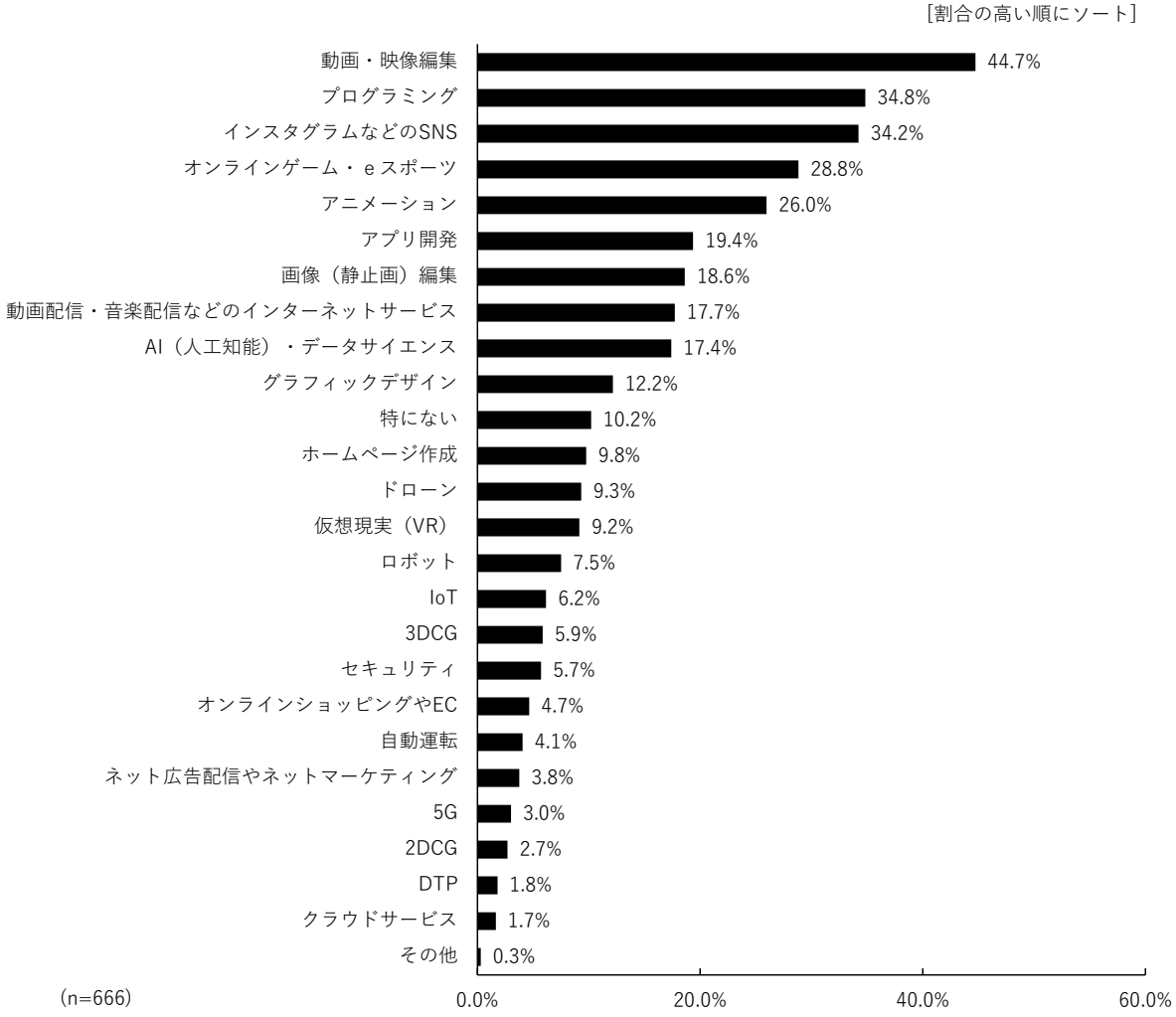
○その後、「就職に有利だと思った」（22.4%）、「高校後の進路に有利だと思った」（13.1%）が続く。

▼

■進路選択の際、取得可能な資格や自身の興味・関心のある分野かどうかを特に重視している。また、卒業後の就職や進学についても考慮している。

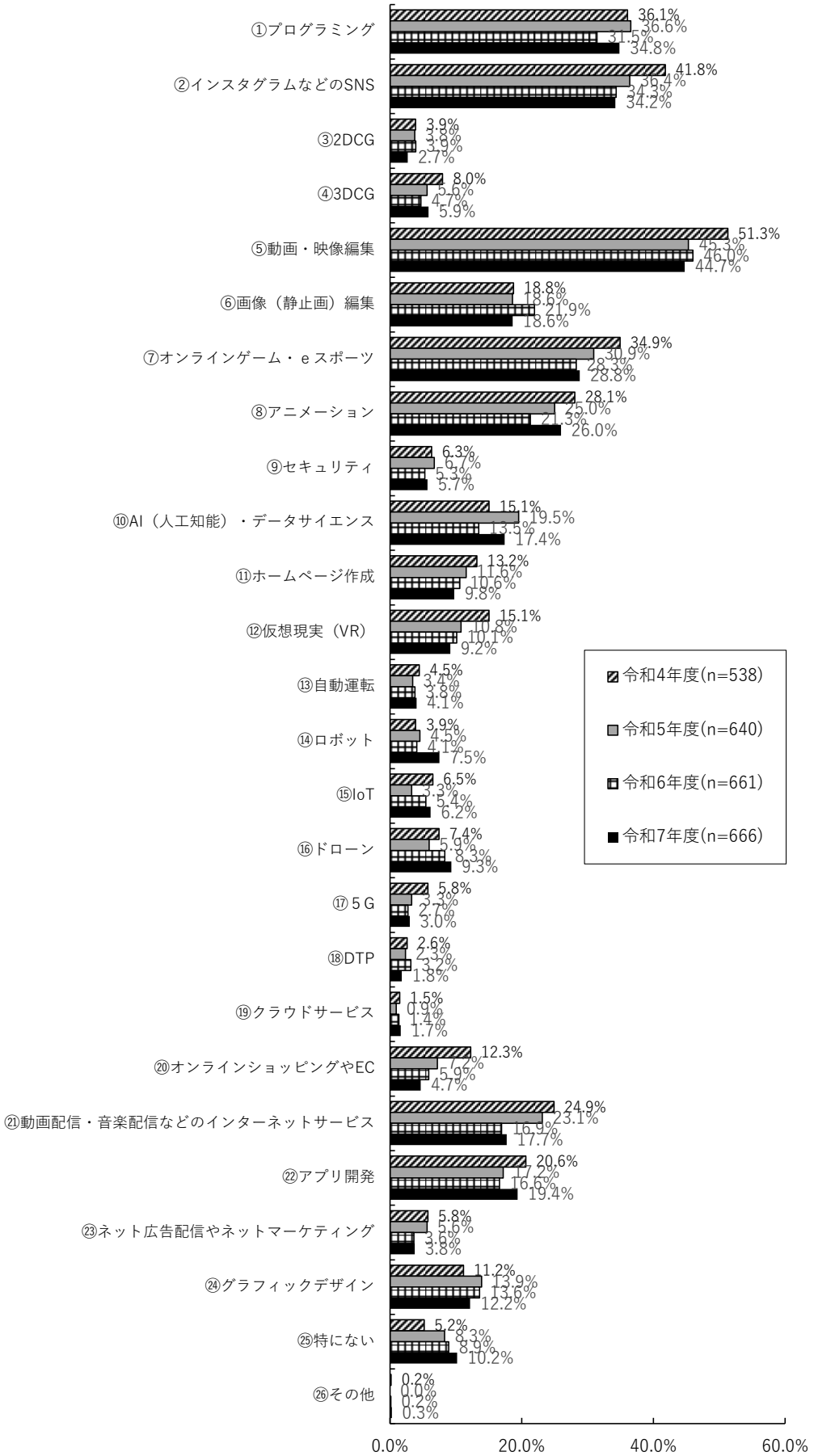
問５　特に興味・関心がある IT 分野・クリエイティブ分野は何ですか。
（5 つまで複数回答）

〔全体〕



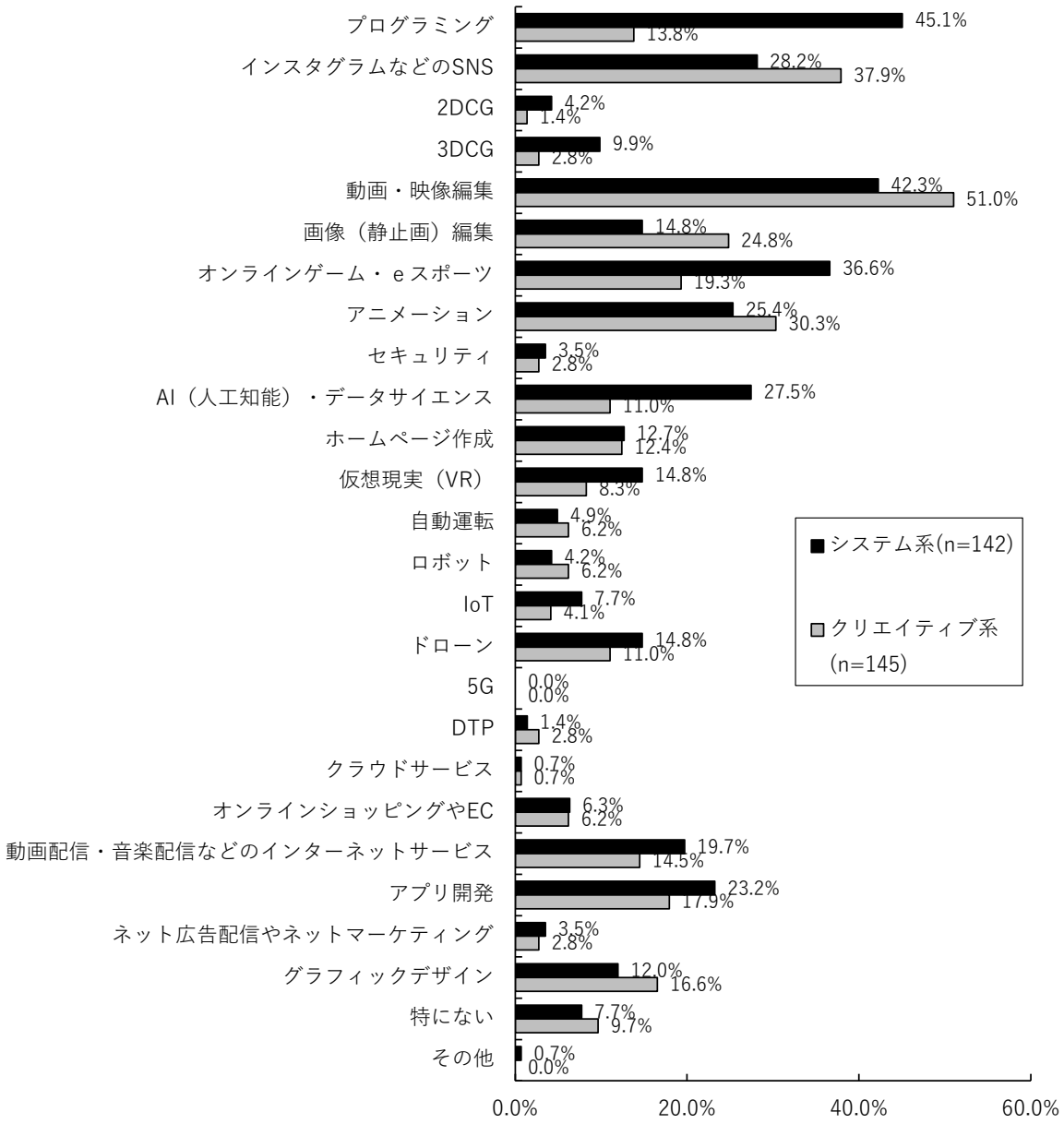
〔経年比較〕

［選択肢順］


①プログラミング
36.1%
36.6%
31.5%
34.8%
②インスタグラムなどのSNS
41.8%
39.4%
34.3%
34.2%
③2DCG
3.9%
3.8%
3.9%
2.7%
④3DCG
8.0%
5.6%
4.7%
5.9%
⑤動画・映像編集
51.3%
45.3%
46.0%
44.7%
⑥画像（静止画）編集
18.8%
18.6%
21.9%
18.6%
⑦オンラインゲーム・ｅスポーツ
34.9%
30.9%
28.3%
28.8%
⑧アニメーション
28.1%
25.0%
21.3%
26.0%
⑨セキュリティ
6.3%
6.7%
5.3%
5.7%
⑩AI（人工知能）・データサイエンス
15.1%
19.5%
13.5%
17.4%
⑪ホームページ作成
13.2%
11.6%
10.6%
9.8%
⑫仮想現実（VR）
15.1%
10.8%
10.1%
9.2%
⑬自動運転
4.5%
3.4%
3.6%
4.1%
⑭ロボット
3.9%
4.5%
4.1%
7.5%
⑮IoT
6.5%
3.3%
5.4%
6.2%
⑯ドローン
7.4%
5.9%
8.3%
9.3%
⑰５G
5.8%
2.8%
2.7%
3.0%
⑱DTP
2.6%
2.3%
3.2%
1.8%
⑲クラウドサービス
1.5%
0.9%
1.4%
1.7%
⑳オンラインショッピングやEC
12.3%
7.2%
5.9%
4.7%
㉑動画配信・音楽配信などのインターネットサービス
24.9%
23.1%
16.9%
17.7%
㉒アプリ開発
20.6%
17.2%
16.6%
19.4%
㉓ネット広告配信やネットマーケティング
5.8%
5.6%
3.6%
3.8%
㉔グラフィックデザイン
11.2%
13.9%
13.6%
12.2%
㉕特にない
5.2%
8.3%
8.9%
10.2%
㉖その他
0.2%
0.0%
0.2%
0.3%
0.0%
20.0%
40.0%
60.0%
令和4年度(n=538)
令和5年度(n=640)
令和6年度(n=661)
令和7年度(n=666)

〔コース別〕

［選択肢順］



【特徴】

○興味・関心がある IT 分野・クリエイティブ分野について全体でみると、「動画・映像編集」（44.7%）の割合が最も高く、次に「プログラミング」（34.8%）、「インスタグラムなどの SNS」（34.2%）、「オンラインゲーム・ｅスポーツ」（28.8%）が続く。

○コース別にみると、システム系では「プログラミング」「オンラインゲーム・ｅスポーツ」「AI・データサイエンス」などに対する興味・関心が高いが、「動画・映像編集」も関心が高く、割合の高さでは 2 番目となっている。

クリエイティブ系では「動画・映像編集」「インスタグラムなどの SNS」が特に興味・関心が高くなっている。

▼

■「プログラミング」「オンラインゲーム・e スポーツ」「AI・データサイエンス」などはシステム系で興味・関心が高く、「動画・映像編集」「インスタグラムなどの SNS」などはクリエイティブ系で興味・関心が高い。「動画・映像編集」については、クリエイティブ系だけでなく、システム系でも比較的興味・関心が高い。

■経年比較でみても、「動画・映像編集」「インスタグラムなどの SNS」「プログラミング」が上位の傾向は変わらない。

注：コースについて補足

4 校のうち、宮崎商業高等学校を除く、下記の 3 校については 2 年次からプログラミング中心のコース（下記の①）とアプリの活用やクリエイティブ系の内容中心のコース（下記の②）に分かれる。

都城商業高等学校	①情報数理類型
	②情報活用類型
延岡商業高等学校	①IT システムコース
	②IT ビジネスコース
富島高等学校	①プログラミングコース
	②メディアクリエイトコース

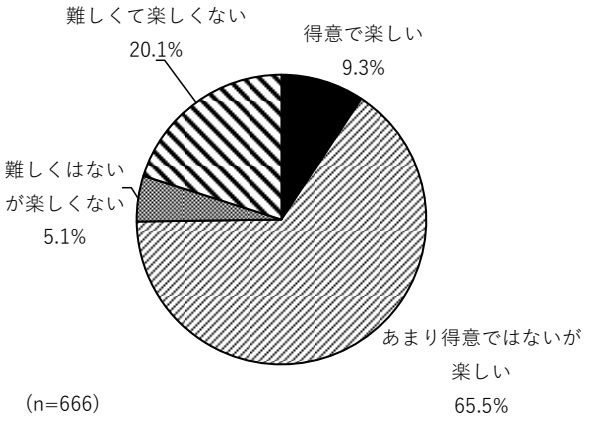
3 校それぞれの②のコースは専門学校と違い、必ずしもクリエイティブ系の内容に特化したものではないが、①のコースよりはクリエイティブ的な傾向が強いため、便宜上、クリエイティブ系と位置付けて分析を行った。（以下、同様）

問 5　回答選択肢 詳細

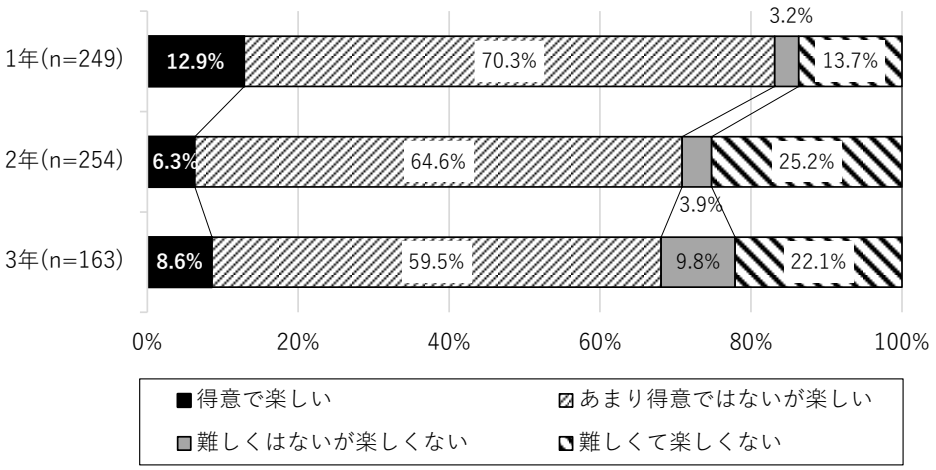
①プログラミング（プログラマーとしての仕事）
②インスタグラムなどの SNS
③2DCG（平面に描かれたコンピュータグラフィックス）
④3DCG（立体的に描かれたコンピュータグラフィックス）
⑤動画・映像編集
⑥画像（静止画）編集
⑦オンラインゲーム・ｅスポーツ
⑧アニメーション
⑨セキュリティ
⑩AI（人工知能）・データサイエンス
⑪ホームページ作成
⑫仮想現実（VR：バーチャルリアリティ）
⑬自動運転
⑭ロボット
⑮IoT（家電やモノのインターネット）
⑯ドローン
⑰5G（高速・大容量の第 5 世代移動通信システム）
⑱DTP（パソコン上での印刷物の編集やデザイン）
⑲クラウドサービス（データやソフトウェアをネットワークを通じて利用するサービス）
⑳オンラインショッピングや EC（電子商取引）
㉑動画配信・音楽配信などのインターネットサービス
㉒アプリ開発（スマホアプリ・Web アプリ）
㉓ネット広告配信やネットマーケティング
㉔グラフィックデザイン（ポスター・ロゴマーク・広告デザインなど）
㉕特にない
㉖その他（　　）

問６　プログラミングについてどのように思いますか。最も近いものを
お選びください。

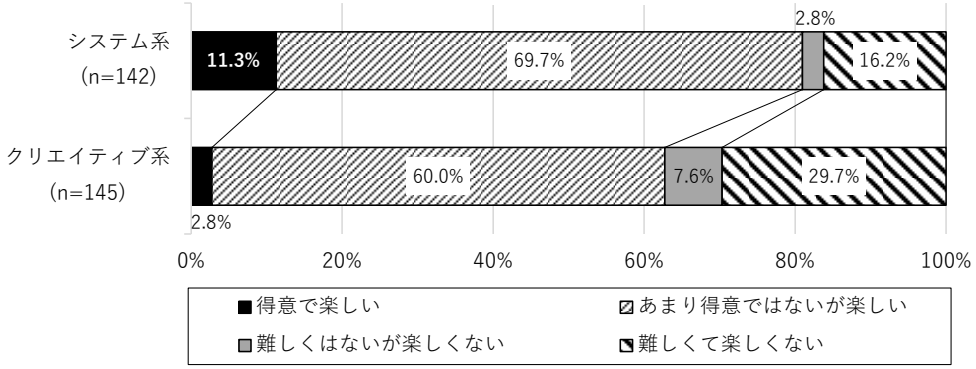
〔全体〕



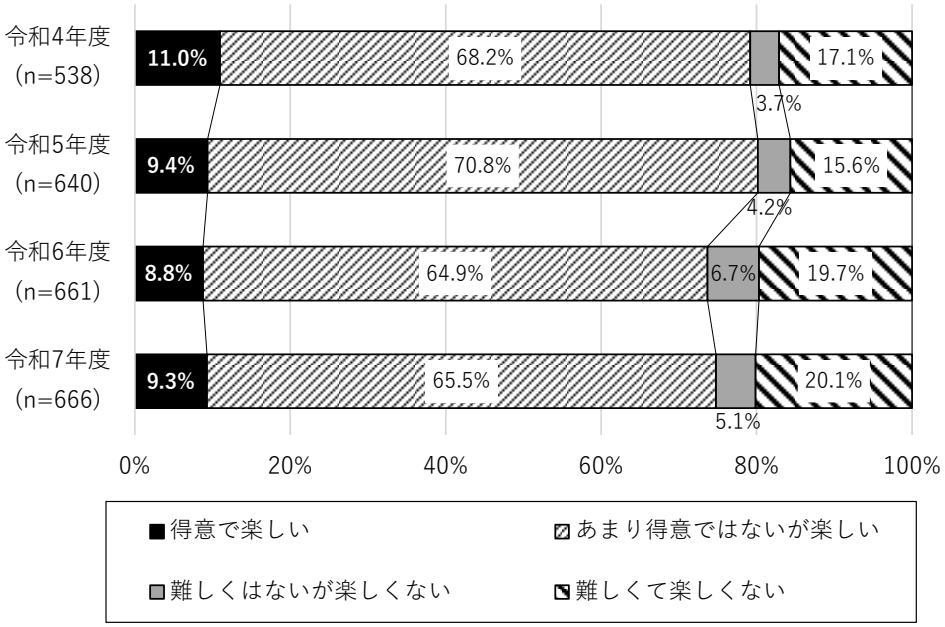
〔学年別〕



〔コース別〕



〔経年比較〕



【特徴】

○プログラミングに対する意識は、全体では「あまり得意ではないが楽しい」(65.5%)の割合が最も高く、「得意で楽しい」(9.3%) と合わせた割合は、約 75%である。

○「難しくて楽しくない」と回答した生徒の割合は、全体で 20.1%である。

○学年別にみると、2 年生・3 年生のほうが「難しくて楽しくない」の割合が 20%を超え、1 年生よりも高くなっている。

○コース別にみると、システム系では「得意で楽しい」の割合が 11%程度あるが、クリエイティブ系では約 3%となっている。逆に「難しくて楽しくない」はシステム系で約 16%、クリエイティブ系で約 30%となっている。

▼

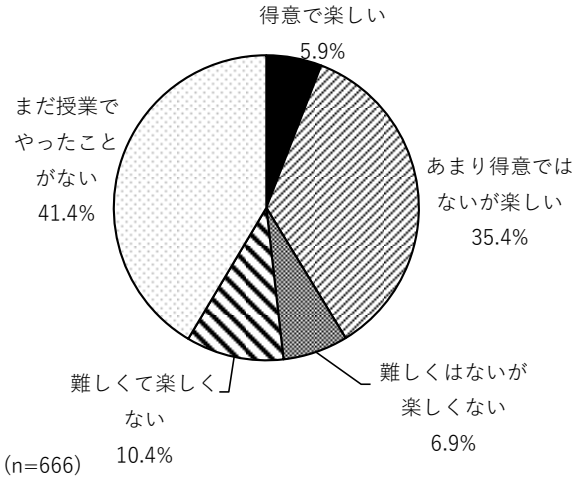
■全体的に見て、苦手意識はあるものの約 75%の生徒がプログラミングを楽しいと感じている一方で、約 20%の生徒が「難しくて楽しくない」と回答しており、プログラミングに拒否反応を持つ生徒が一定数いることを示している。

■コース別にみると、「難しくて楽しくない」はシステム系では 1 割程度であるが、クリエイティブ系では 3 割程度となっている。

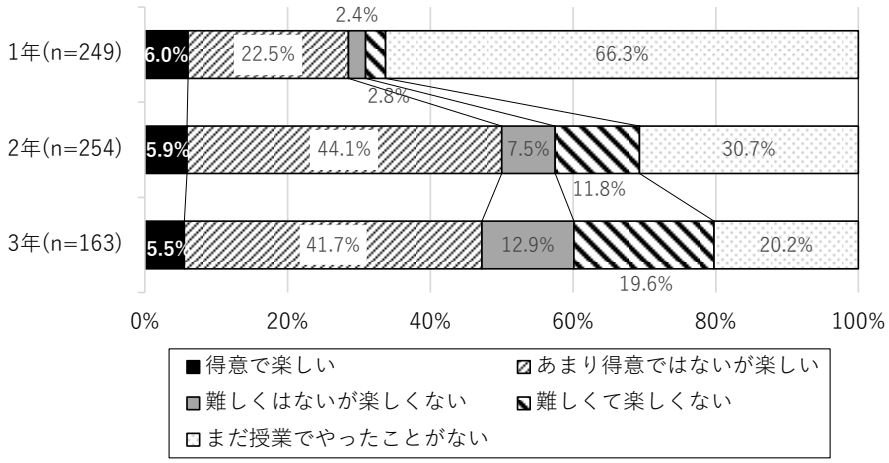
■経年比較をみると、大まかな傾向に変化はないが、「難しくはないが楽しくない」「難しくて楽しくない」をあわせて、令和 6 年度以降、25%～26%程度となっており、令和 4 年度、5 年度が 20%程度だったのと比べて、高めになっている。

問７　データサイエンスについてどのように思いますか。最も近いものをお選びください。

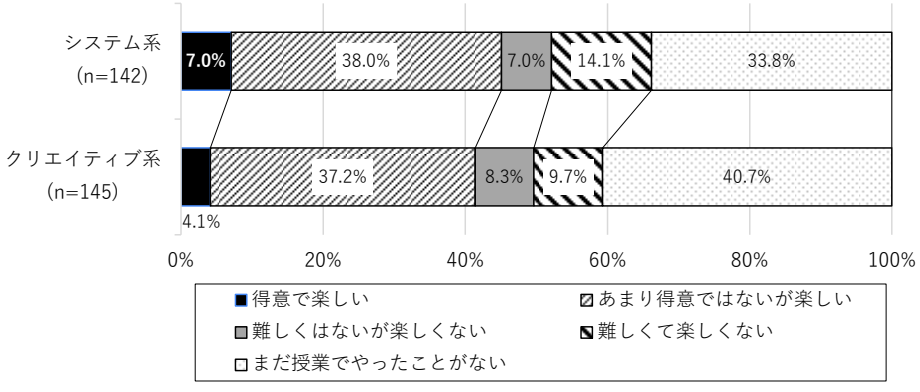
〔全体〕



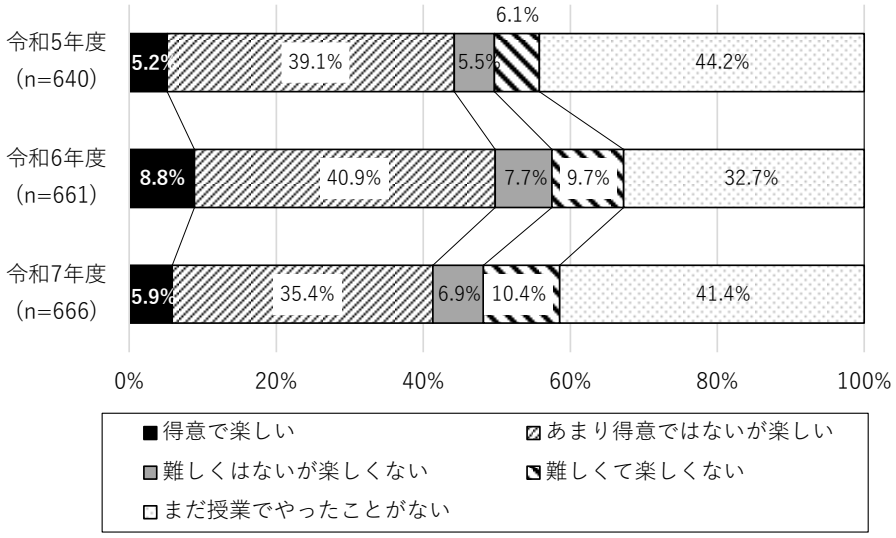
〔学年別〕



〔コース別〕



〔経年比較〕



【特徴】

○データサイエンスについては、全体では「まだ授業でやったことがない」(41.4%)の割合が最も高くなっているが、授業の経験がある中では、プログラミング同様、「あまり得意ではないが楽しい」(35.4%)の割合が最も高くなっている。

○学年別では、データサイエンスは基本的には 2 年次以降から学習するため、1 年生では「まだ授業でやったことがない」(66.3%)が最も多いが、コース別ではそれほど大きな差はみられない。

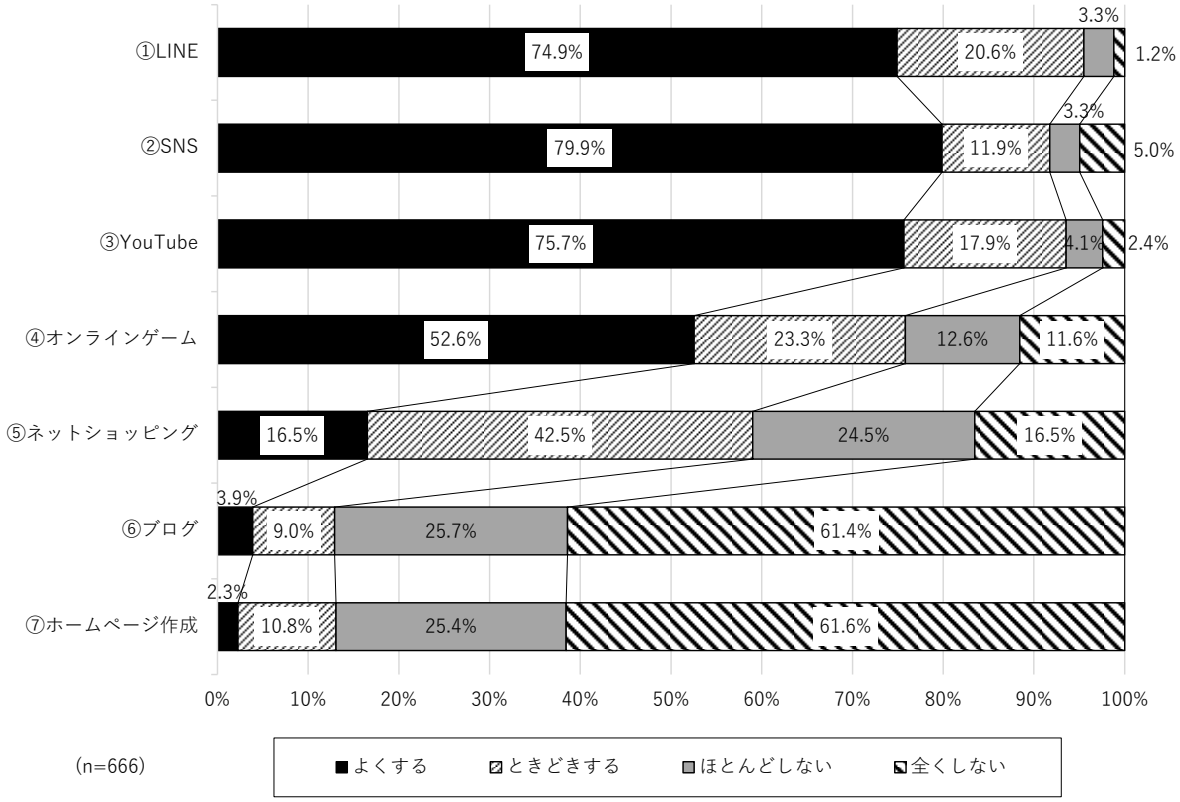
▼

■データサイエンスについては、学年やコースの違いにより、学習していない場合もあるが、授業を経験している中での傾向としては、プログラミング同様、「あまり得意ではないが楽しい」が最も多い。

■経年比較でみても、年度ごとの変動は少しあるが、「まだ授業でやったことがない」を除くと「あまり得意ではないが楽しい」が最も多くなっている。

問 8　①～⑭のそれぞれの項目の活用状況について、最も近いものをお選びください。〔①～⑦〕

〔①～⑦：全体〕



【特徴】

○活用状況についてみると、「よくする」と答えた割合が最も多かったのは、「②SNS（フェイスブック、インスタグラム等）」(79.9%)で、以下、「③YouTube」(75.7%)、「①LINE」（74.9%）が続き、上位 3 つはほぼ同じ割合であった。

次いで、「④オンラインゲーム」の「よくする」の割合が約 50%となっている。

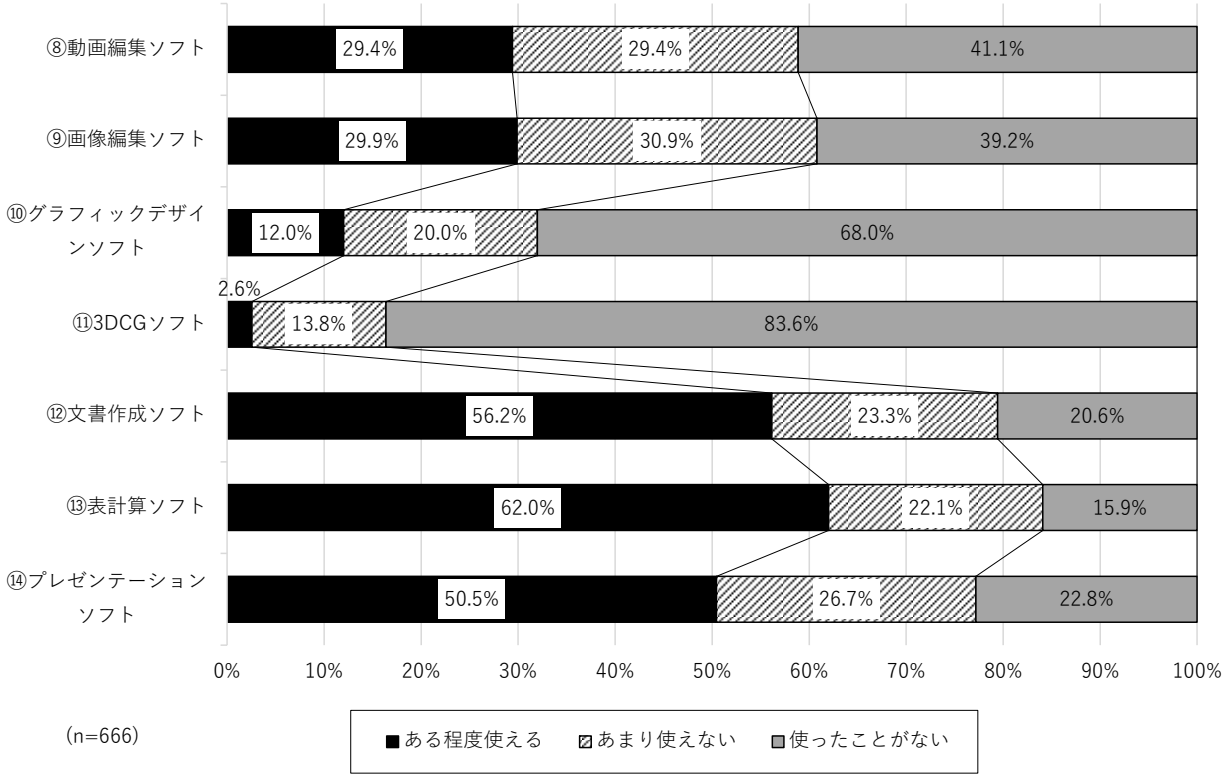
○「⑥ブログ」と「⑦ホームページ作成」については、「全くしない」と「ほとんどしない」を合わせた割合が、90%近くを占めている。

▼

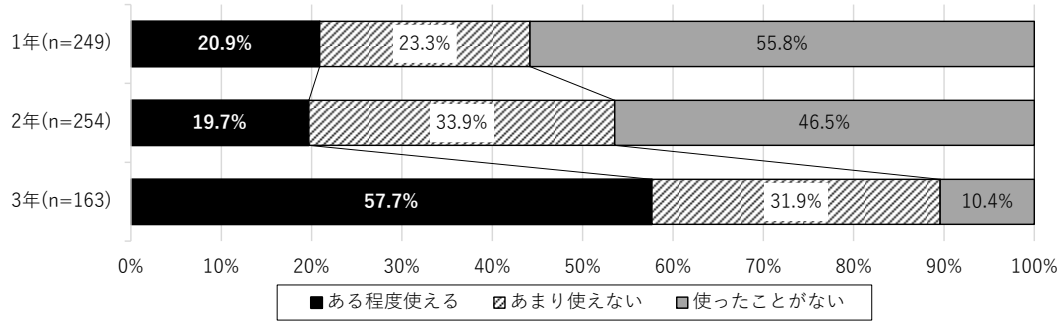
■SNS、YouTube、LINE については、特によく活用されている。

問８　①～⑭のそれぞれの項目の活用状況について、最も近い選択肢に○をつけてください。〔⑧～⑭〕

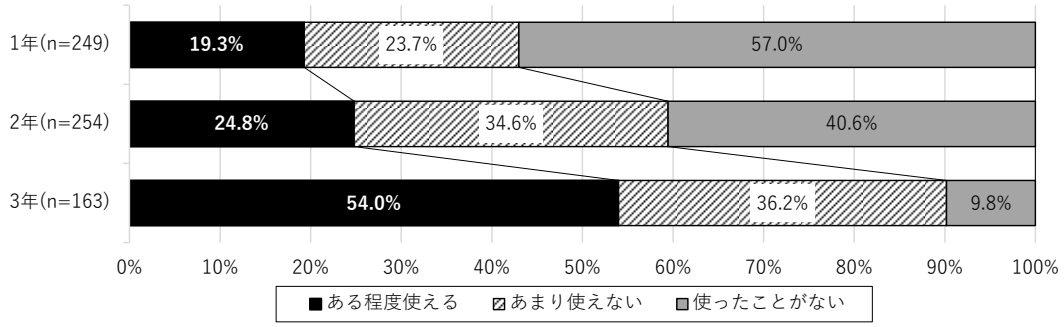
〔⑧～⑭：全体〕



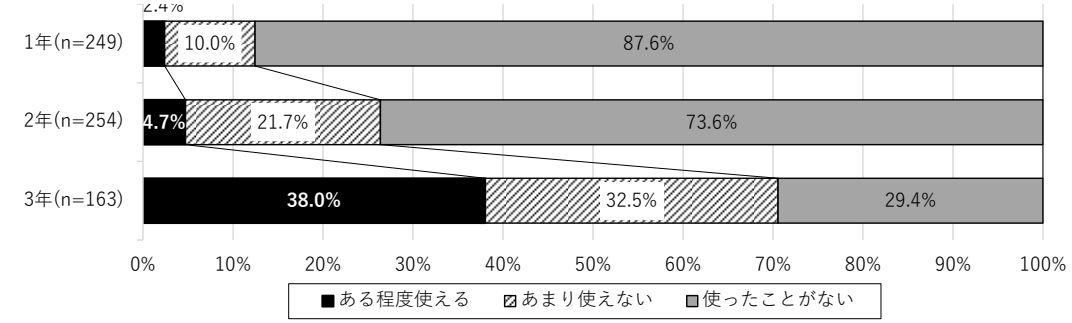
〔⑧動画編集ソフト　学年別〕



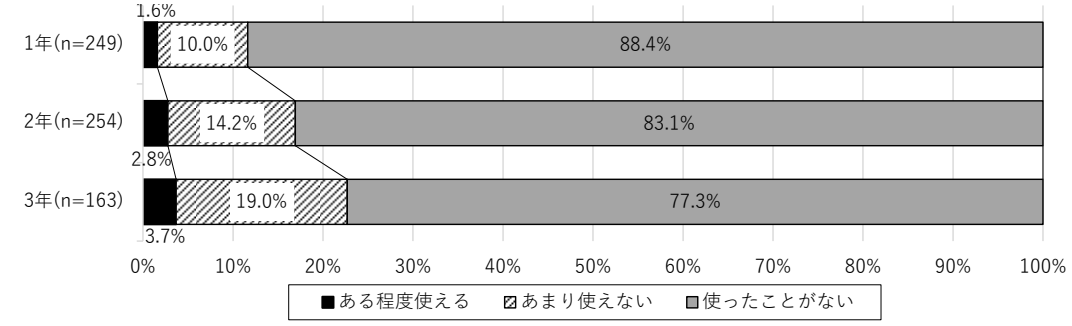
〔⑨画像編集ソフト　学年別〕



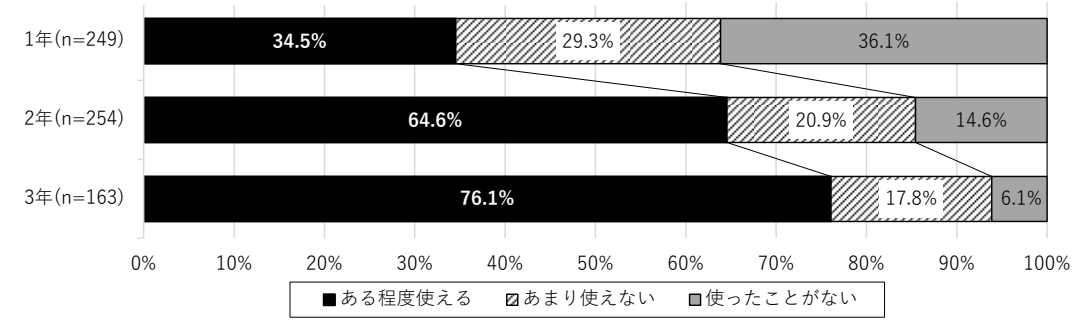
〔⑩グラフィックデザインソフト　学年別〕



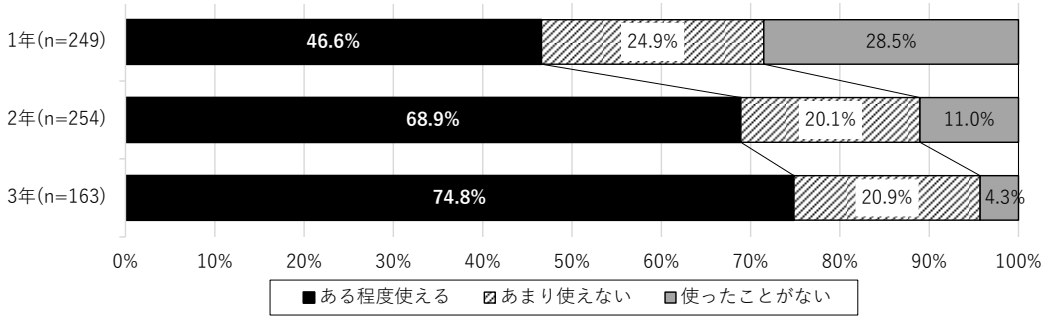
〔⑪3DCG ソフト　学年別〕



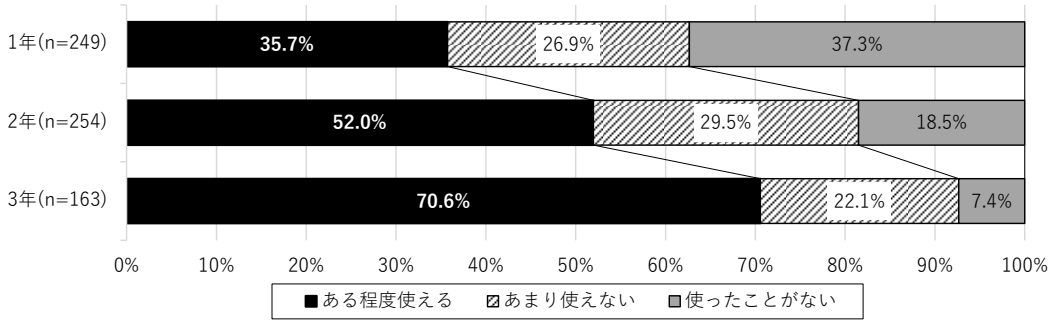
〔⑫文書作成ソフト　学年別〕



〔⑬表計算作成ソフト　学年別〕



〔⑭プレゼンテーションソフト　学年別〕



【特徴】

○ソフトの活用状況について全体でみると、「ある程度使える」と回答した割合が最も多かったのは、「⑬表計算ソフト（Microsoft Excel など）」（62.0%）で、次に「⑫文書作成ソフト（Microsoft Word など）」（56.2%）と「⑭プレゼンテーションソフト（Microsoft PowerPoint など）」（50.5%）が続いている。

○「使ったことがない」と回答した割合が最も多かったのは、「⑪3DCG ソフト（Maya、Blender など）」（83.6%）で、次に「⑩グラフィックデザインソフト（Adobe Illustrator など）」（68.0%）が続く。

○学年別にみると、学年が上がるのに伴って、基本的には「使ったことがない」の割合が減少して、「ある程度使える」の割合が増加する傾向がみられる。

○「⑧動画編集ソフト Adobe Premiere Pro など」「⑨画像編集ソフト Adobe Photoshop など」「⑩グラフィックデザインソフト（Adobe Illustrator など）」については、3 年生で「ある程度使える」の割合が伸びているが、一方で「あまり使えない」も 3 割程度あり、文書作成ソフトや表計算ソフトなど Office 系ソフトの「あまり使えない」の割合が 2 割程度なのと比べて、高めとなっている。

▼

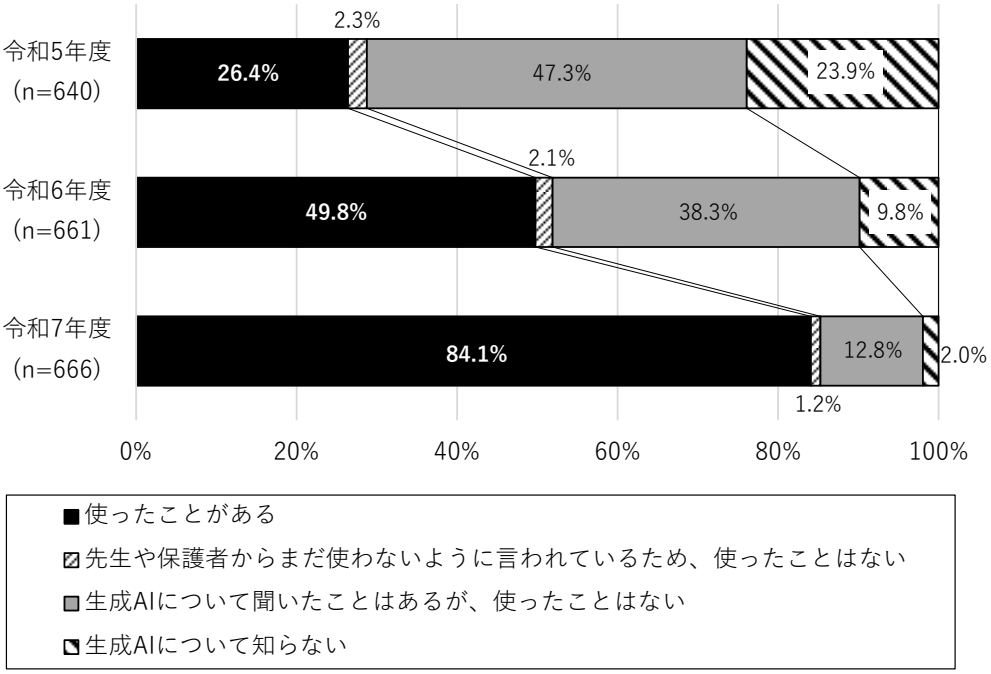
■クリエイティブ系ソフト（⑧～⑪）よりも、Office 系ソフト（⑫～⑭）の扱いに慣れている生徒が多い。

■進級するごとに「ある程度使える」の割合が増加する傾向がみられる。動画編集

や画像編集などのクリエイティブ系ソフトについては、操作に慣れない生徒も一定数いることがうかがえる。

問 9　ChatGPT などの生成 AI について、授業以外での使用状況をお教えください。

〔経年比較〕



【特徴】

○ChatGPT などの生成 AI の活用状況について、令和 7 年度では「使ったことがある」が 84.1%で最も多くなっている。また、「生成 AI について知らない」との回答は 2.0%のみとなっている。

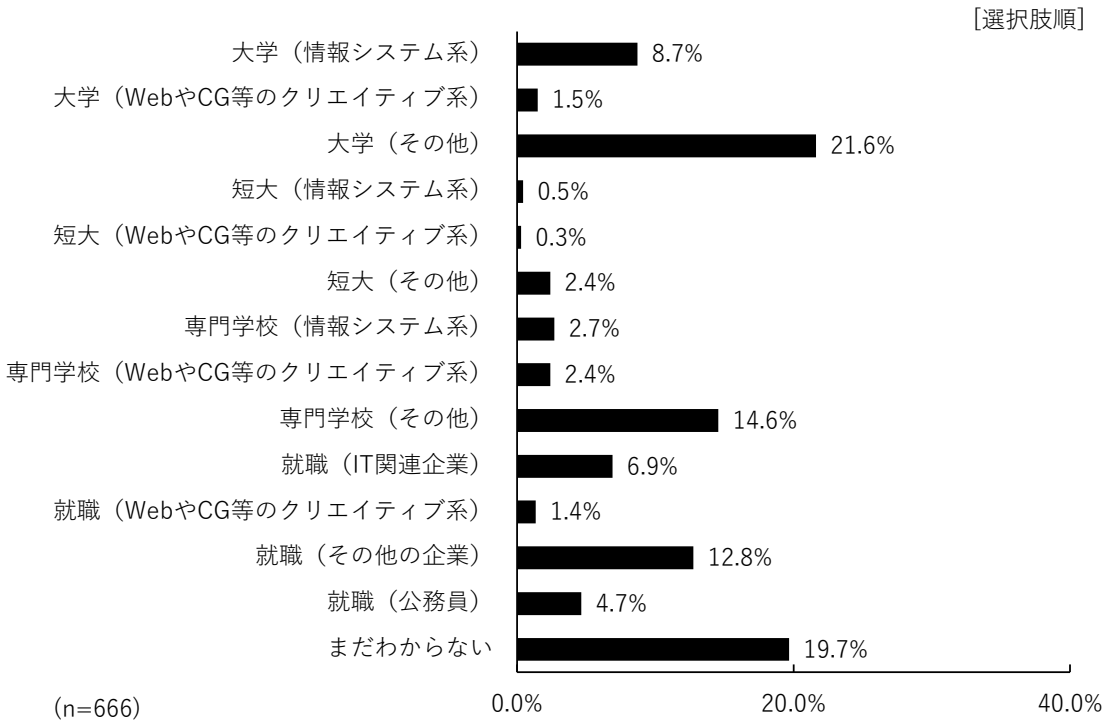
○令和 5 年度からの「使ったことがある」の経年変化をみると、令和 5 年度が 26.4%、令和 6 年度が 49.8%、令和 7 年度が 84.1%で急速に浸透していることがわかる。

▼

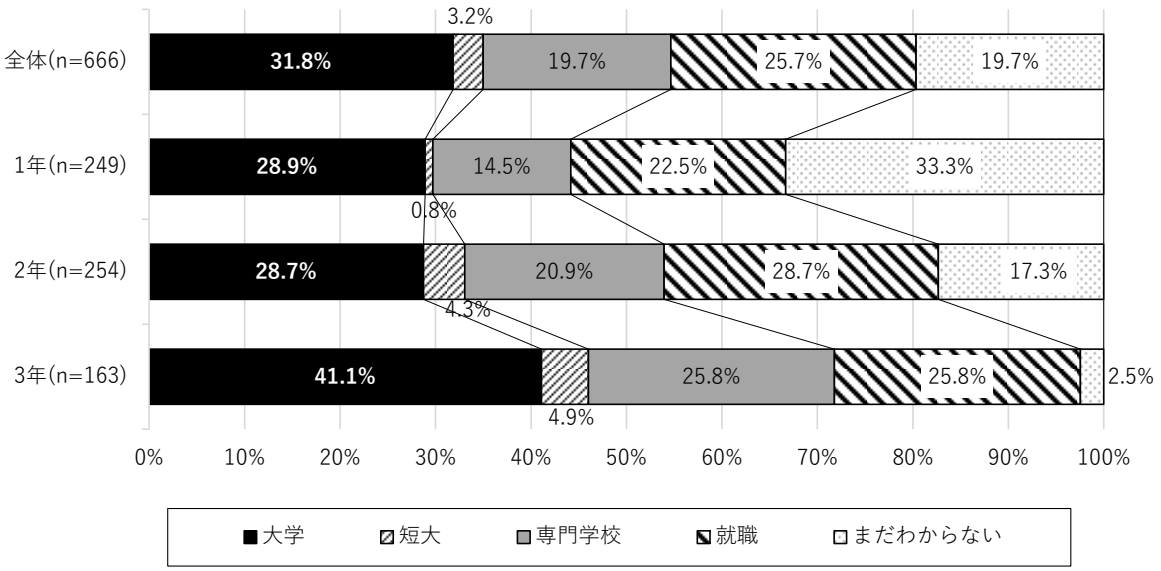
■昨年度までの結果と比べると、生成 AI が高校生にも大きく浸透していることがわかる。

問 10　希望している高校卒業後の進路はつぎのうちどれですか。（回答は 1 つ）

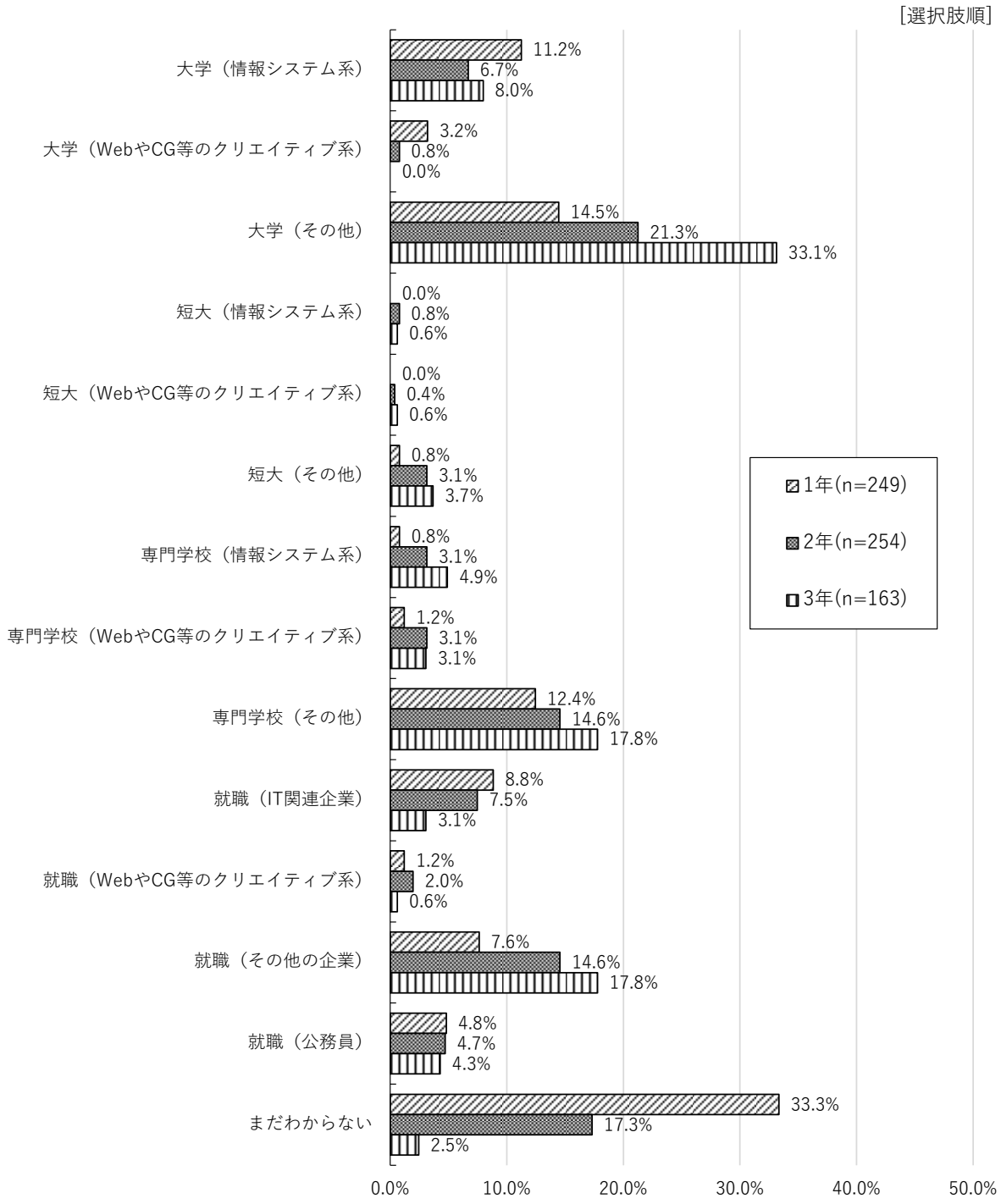
〔全体〕



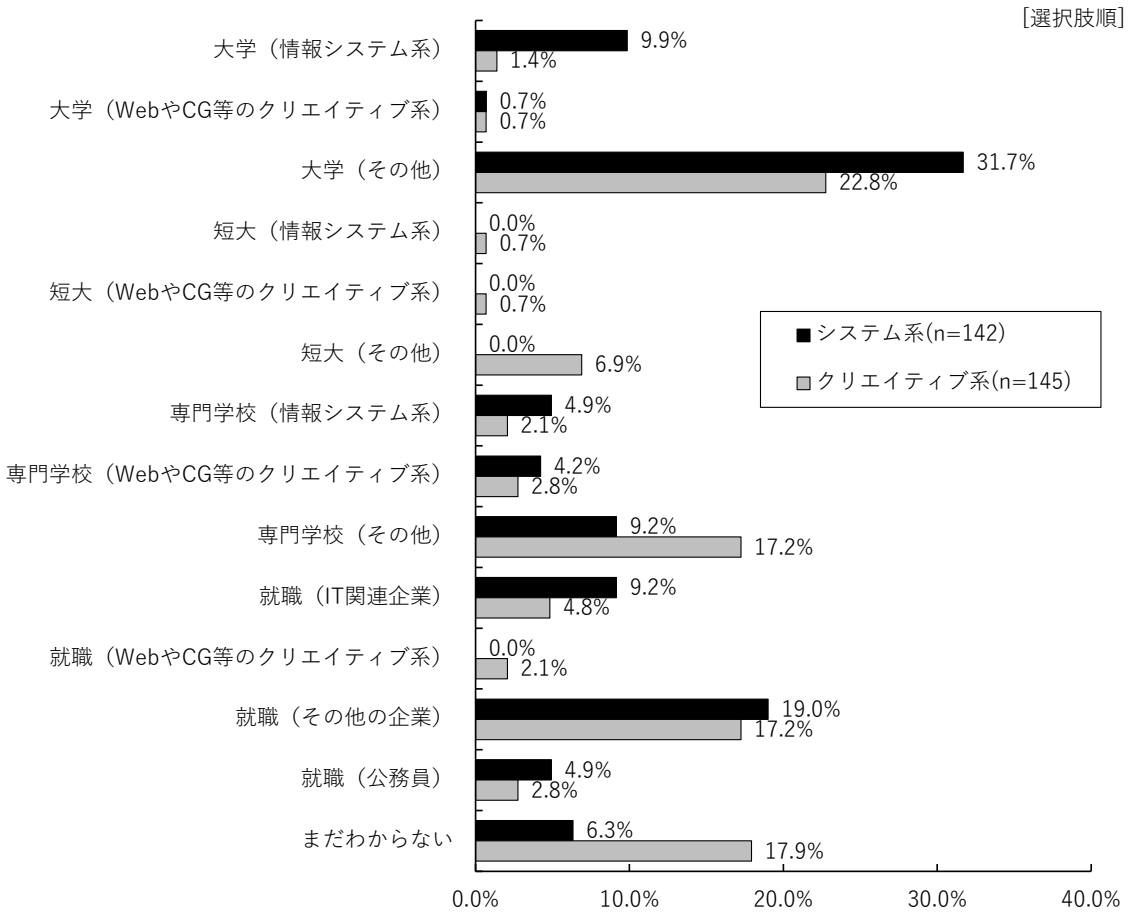
〔学年別・進路別〕



〔学年別〕


[選択肢順]
大学（情報システム系）
11.2%
6.7%
8.0%
大学（WebやCG等のクリエイティブ系）
3.2%
0.8%
0.0%
大学（その他）
14.5%
21.3%
33.1%
短大（情報システム系）
0.0%
0.8%
0.6%
短大（WebやCG等のクリエイティブ系）
0.0%
0.4%
0.6%
短大（その他）
0.8%
3.1%
3.7%
専門学校（情報システム系）
0.8%
3.1%
4.9%
専門学校（WebやCG等のクリエイティブ系）
1.2%
3.1%
3.1%
専門学校（その他）
12.4%
14.6%
17.8%
就職（IT関連企業）
8.8%
7.5%
3.1%
就職（WebやCG等のクリエイティブ系）
1.2%
2.0%
0.6%
就職（その他の企業）
7.6%
14.6%
17.8%
就職（公務員）
4.8%
4.7%
4.3%
まだわからない
33.3%
17.3%
2.5%
1年(n=249)
2年(n=254)
3年(n=163)
0.0%
10.0%
20.0%
30.0%
40.0%
50.0%

〔コース別〕



【特徴】

○高校卒業後の進路希望についてみると、全体では、大学進学を希望している生徒の割合の合計は 31.8%、短大進学を希望している生徒の割合の合計は 3.2%、専門学校進学を希望している生徒の割合の合計は 19.7%、就職を希望している生徒の割合の合計は 25.7%である。

○進路希望先を学年別にみると、1 年生では「まだわからない」（33.3%）が最も多い。

3 年生では「大学」が 41.1%、「専門学校」と「就職」が 25.8%となっているが、進学希望のほうが就職希望より多い傾向にある。

○情報システム系への進学・就職を希望している生徒の割合は、全体では、大学（8.7%）、短大（0.5%）、専門学校（2.7%）、就職（6.9%）で 18.8%である。

○Web や CG 等のクリエイティブ系への進学・就職を希望している生徒の割合は、全体では、大学（1.5%）、短大（0.3%）、専門学校（2.4%）、就職（1.4%）で 5.6%である。

○その他の分野への進学・就職を希望している生徒の割合は、全体では、大学（21.6%）、短大（2.4%）、専門学校（14.6%）、就職（17.5% ※公務員含む）で 56.1%である。

○コース別にみると、システム系、クリエイティブ系ともに、その他の分野への進学・就職を希望する割合が高い傾向となっている。

▼

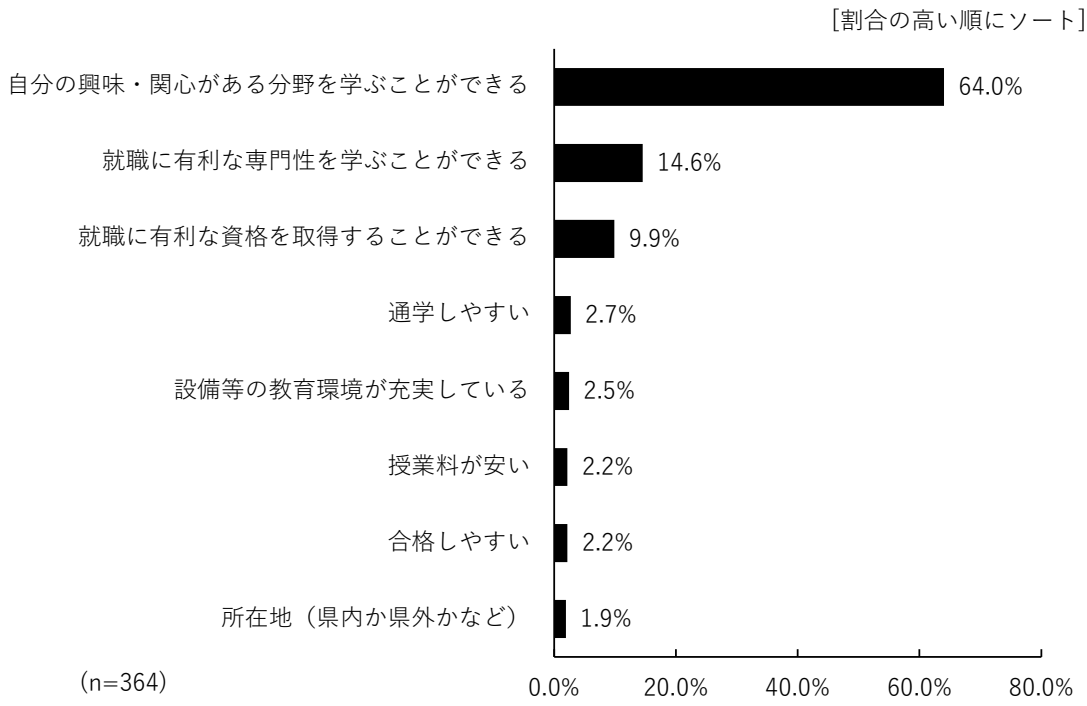
■卒業後の進路について、全体では、5 割以上の生徒が進学を希望し、進学先としては、大学を希望する割合が最も高くなっている。

■卒業後の進路について、「まだ分からない」と回答した生徒の割合は、1 年生の 3 割程度から 3 年生の 3 %程度へと学年が上がるにつれて減少している。

■分野別について、全体では、情報システム系への進学・就職を希望している生徒は約 19%、クリエイティブ系への進学・就職を希望している生徒は約 6%と少なく、5 割以上の生徒がその他の分野への進学・就職を希望している。

※問 10 で 1～9 を選んだ場合のみ回答

問 11　進学先として最も重視することは何ですか。最も近いものを選んでください。（回答は 1 つ）



【特徴】

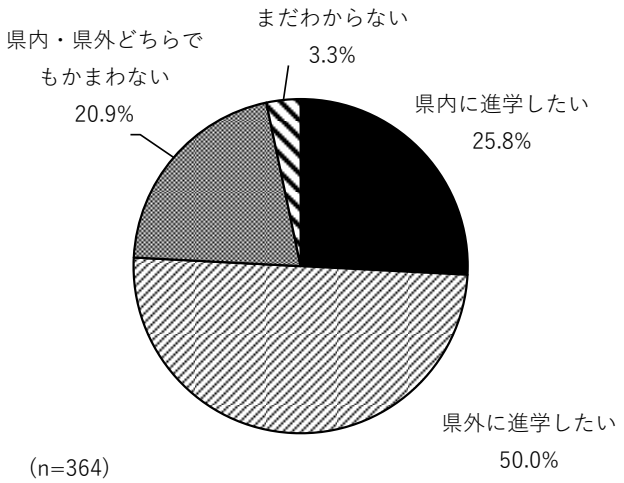
○進学先として重視することについてみると、「自分の興味・関心がある分野を学ぶことができる」（64.0%）の割合が最も高く、他の項目と比べて圧倒的である。次に「就職に有利な専門性を学ぶことができる」（14.6%）と「就職に有利な資格を取得することができる」（9.9%）が続く。

▼

■６割以上の生徒が進学先として、自分の興味・関心がある分野を学ぶことが出来るか否かを最重視している。また、就職に有利な専門性や資格を重視している生徒が合わせて 25%程度いる。

※問 10 で 1～9 を選んだ場合のみ回答

問 12　進学先は県内、県外どちらを希望しますか。



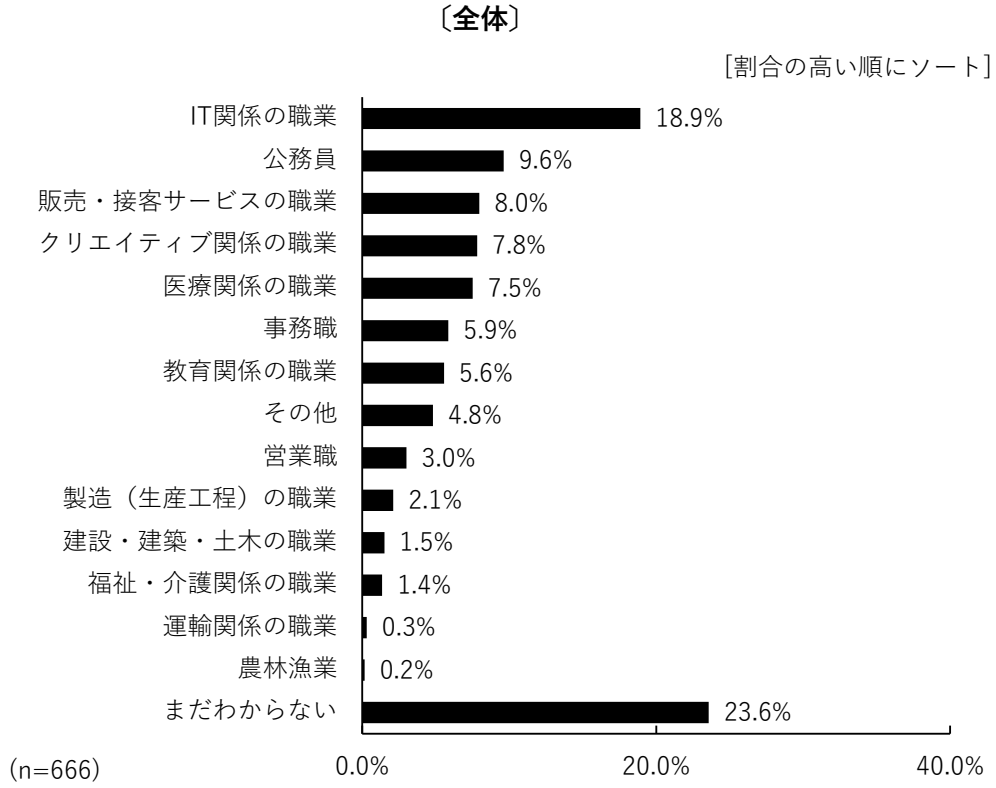
【特徴】

○進学先として、県内と県外のどちらを希望するかをみると、「県外に進学したい」（50.0%）と回答した割合が最も高く、次に「県内に進学したい」（25.8%）、「県内・県外どちらでもかまわない」（20.9%）が続く。

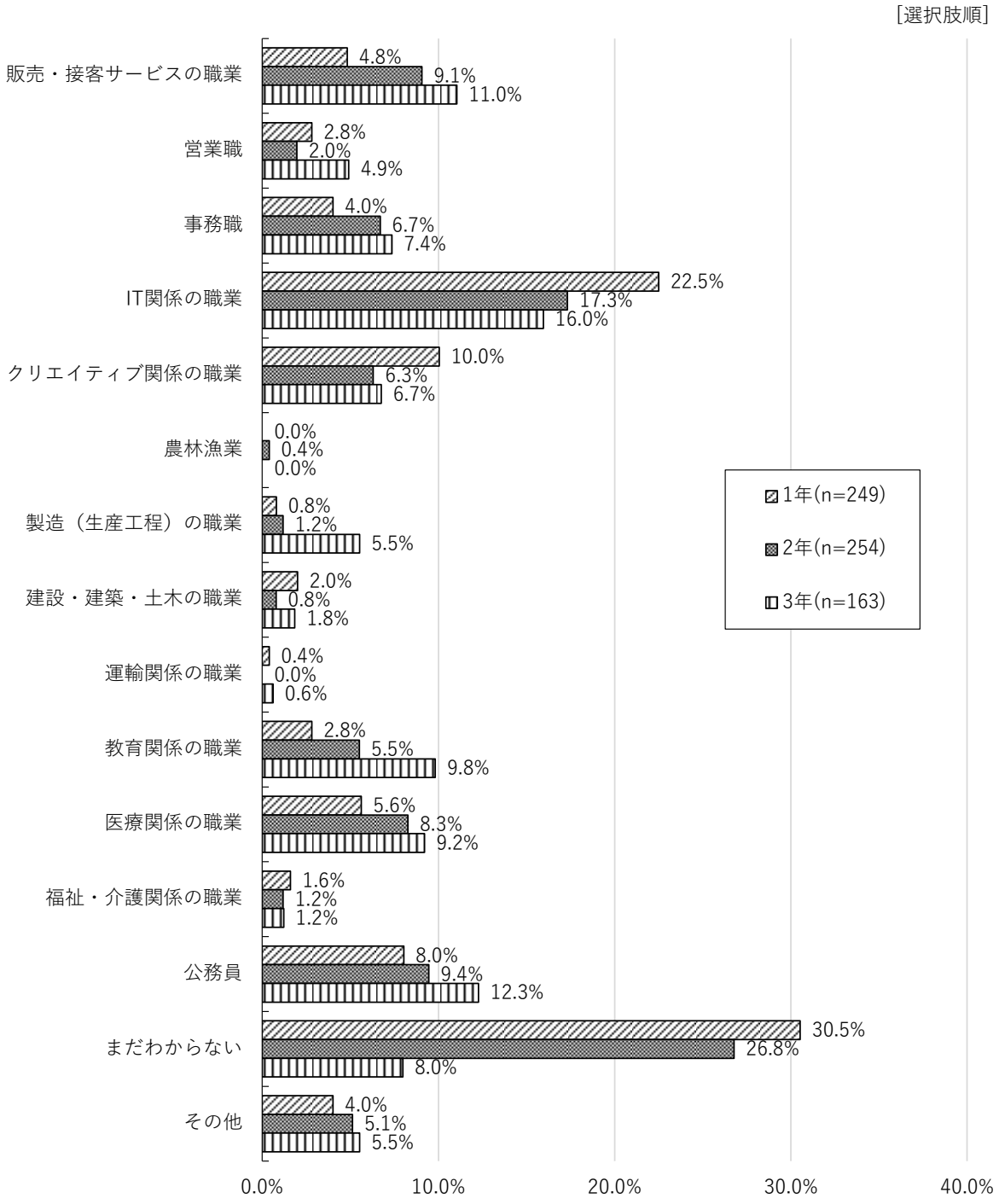
▼

■半数以上の生徒が県外進学を希望し、県内進学を希望している生徒は約 26％である。

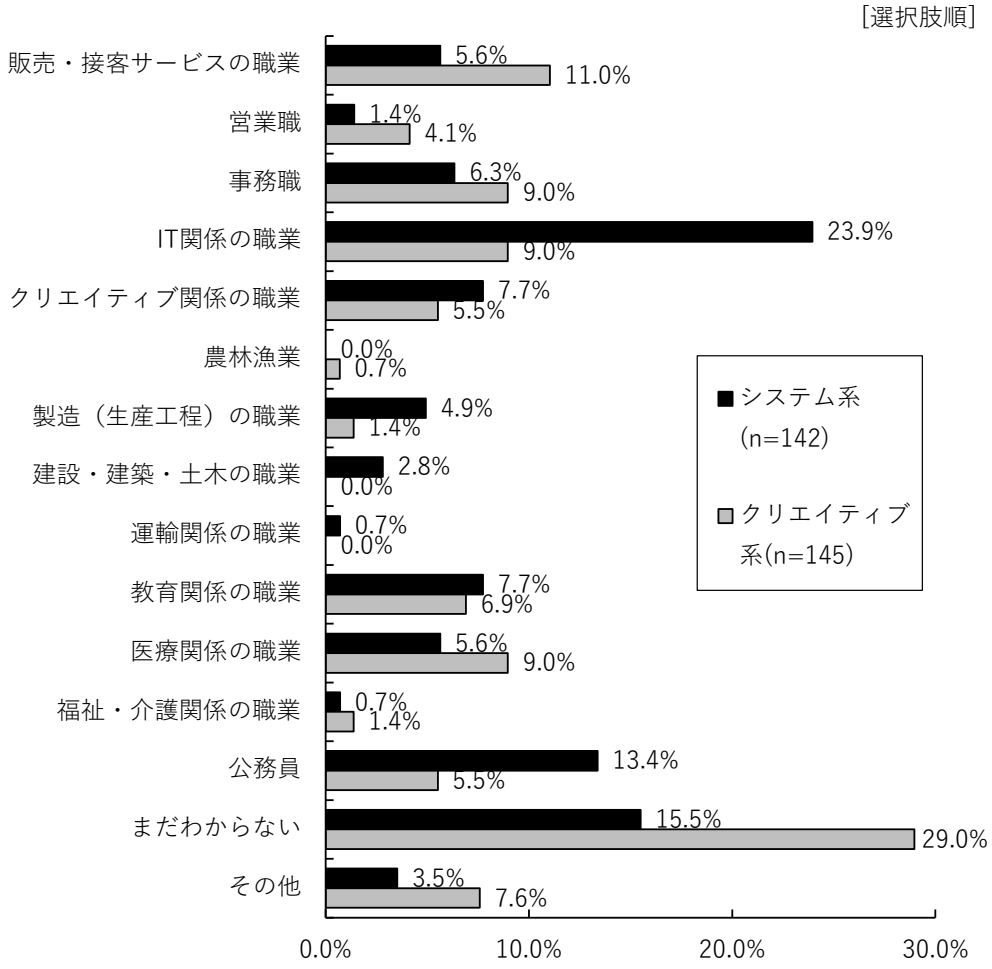
問 13　進学後に就職する場合も含めて、将来就職したい職業は何ですか。
（回答は１つ）



〔学年別〕


[選択肢順]
販売・接客サービスの職業
4.8%
9.1%
11.0%
営業職
2.8%
2.0%
4.9%
事務職
4.0%
6.7%
7.4%
IT関係の職業
22.5%
17.3%
16.0%
クリエイティブ関係の職業
10.0%
6.3%
6.7%
農林漁業
0.0%
0.4%
0.0%
製造（生産工程）の職業
0.8%
1.2%
5.5%
建設・建築・土木の職業
2.0%
0.8%
1.8%
運輸関係の職業
0.4%
0.0%
0.6%
教育関係の職業
2.8%
5.5%
9.8%
医療関係の職業
5.6%
8.3%
9.2%
福祉・介護関係の職業
1.6%
1.2%
1.2%
公務員
8.0%
9.4%
12.3%
まだわからない
30.5%
26.8%
8.0%
その他
4.0%
5.1%
5.5%
1年(n=249)
2年(n=254)
3年(n=163)
0.0%
10.0%
20.0%
30.0%
40.0%

〔コース別〕



【特徴】

○将来就職したい職業をみると、全体では、「まだわからない」(23.6%) を除き、「IT 関係の職業（プログラマ、システムエンジニア等)」(18.9%) の割合が最も高く、次に「公務員」(9.6%)、「販売・接客サービスの職業」(8.0%)、「クリエイティブ関係の職業（Web デザイナー、イラストレーター等)」(7.8%) と続く。

○学年別にみると、1 年生では、「まだわからない」(30.5%) の割合が最も高く、次に「IT 関係の職業」(22.5%) と続く。

○2 年生では、「まだわからない」(28.7%) の割合が最も高く、次に「IT 関係の職業」(17.2%)、「クリエイティブ関係の職業」(10.7%) と続く。

○3 年生では、「まだわからない」は 8.0%となり、「IT 関係の職業」(16.0%) の割合が最も高く、「公務員」(12.3%)、「販売・接客サービスの職業」(11.0%) と続く。

○コース別では、「まだわからない」を除くと、システム系では「IT 関係の職業」(23.9%) が圧倒的に多くなっている。クリエイティブ系では「販売・接客サービスの職業」「事務職」「IT 関係の職業」「医療関係の職業」の 4 つがともに 10%程

度となっている。

▼

■就職したい職業としては、全体でみると、IT 関係の職業を希望する生徒が最も多く、また、クリエイティブ関係の職業の希望者は、IT 関係の職業の希望者よりも少ない。

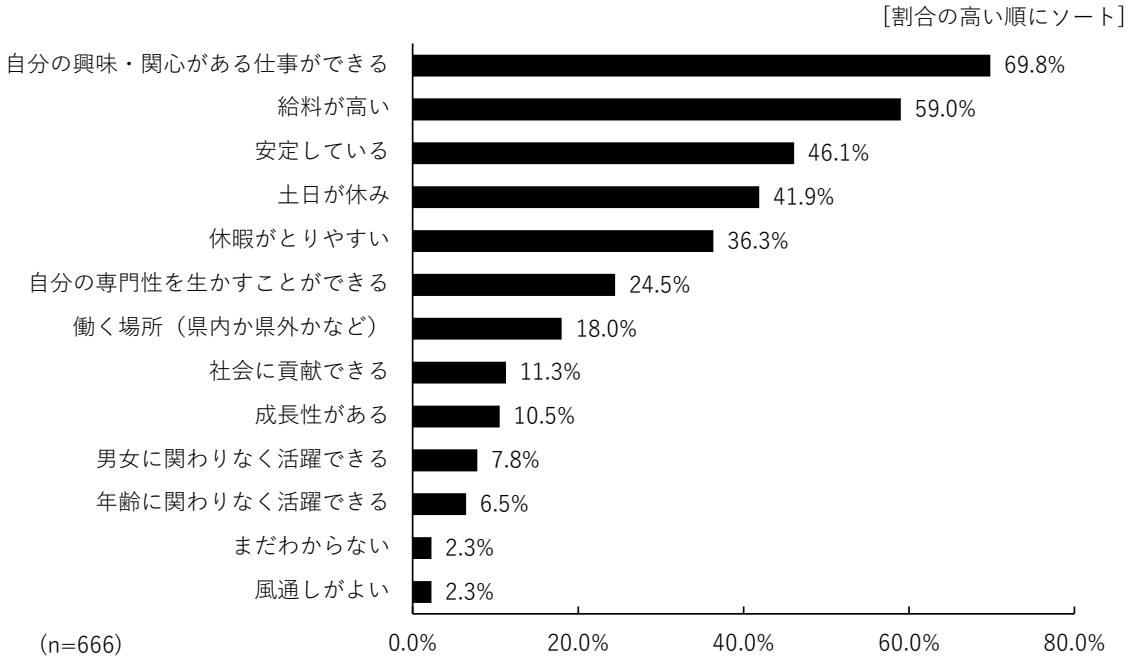
■学年別にみると、「まだわからない」を除くと、1 年生～3 年生まで IT 関係の職業を希望する生徒の割合が最も高いが、学年が上がるにつれて、その割合は下がっている。

■コース別にみると、システム系については、「IT 関係の職業」を希望している割合が 25%近くで最も高くなっている。
クリエイティブ系については、最も割合が高い職業は 10%程度で「販売・接客サービスの職業」「事務職」「IT 関係の職業」「医療関係の職業」の 4 つがほぼ横並びとなっており、システム系に比べて幅広い傾向がある。

問 13　回答選択肢 詳細

①販売・接客サービスの職業
②営業職
③事務職（総務・経理等）
④IT 関係の職業（プログラマ・システムエンジニア等）
⑤クリエイティブ関係の職業（Web デザイナー・イラストレーター等）
⑥農林漁業
⑦製造（生産工程）の職業
⑧建設・建築・土木の職業
⑨運輸関係の職業（運転手等）
⑩教育関係の職業（教員・保育士等）
⑪医療関係の職業
⑫福祉・介護関係の職業
⑬公務員
⑭まだわからない
⑮その他（　　）

問 14　将来就職する際に重視することは何ですか。（4 つまで複数回答）



【特徴】

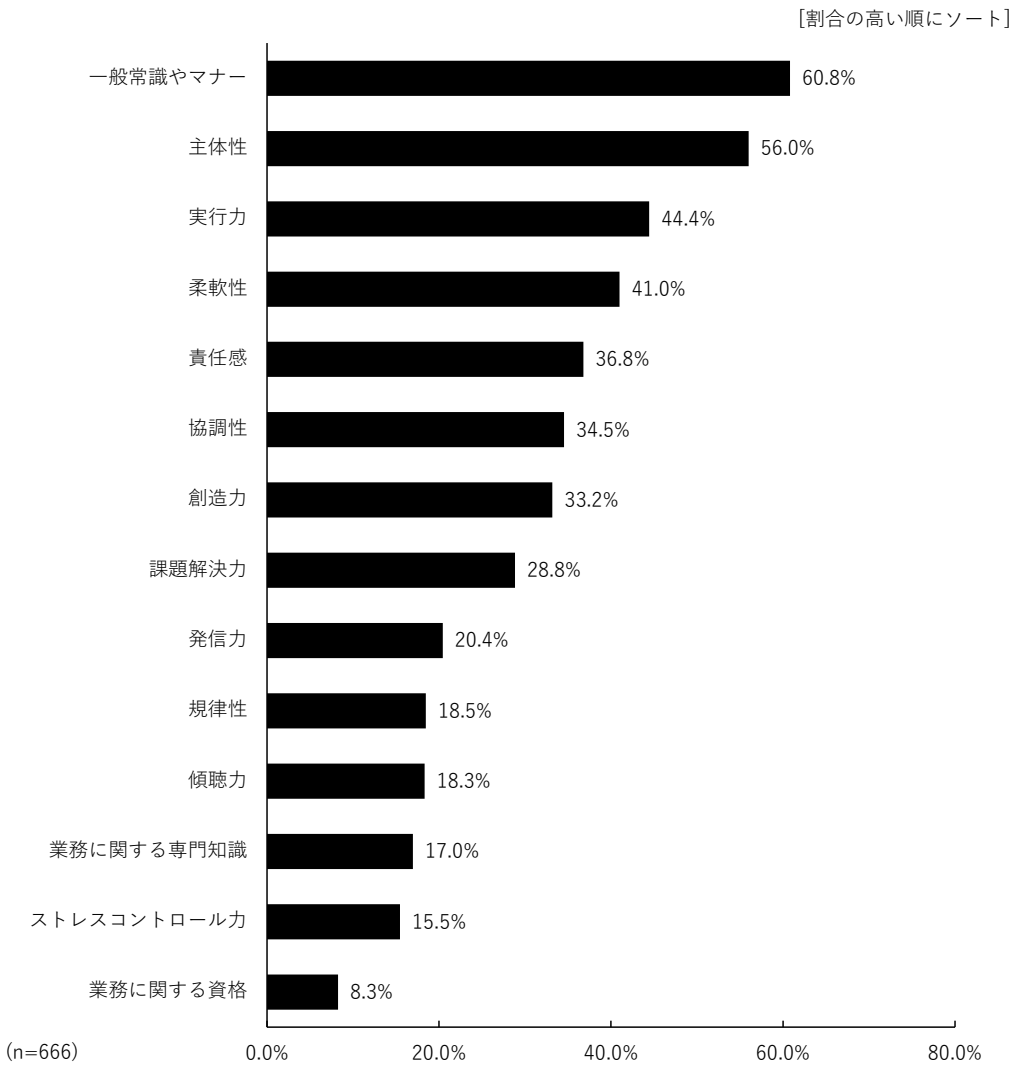
○将来就職する際に重視することをみると、「自分の興味・関心がある仕事ができる」（69.8%）の割合が最も高く、次に「給料が高い」（59.0%）、「安定している」（46.1%）が続く。

○その後、「土日が休み」（41.9%）、「休暇がとりやすい」（36.3%）、「自分の専門性を生かすことができる」（24.5%）と続く。

▼

■就職する際に、約 7 割の生徒が、自分の興味・関心がある仕事ができるか否かを最重視している。また、「給料が高い」、「安定している」、「土日が休み」、「休暇がとりやすい」が上位を占めることから、給料の高さやゆとりある働き方ができるか否かも就職する際の判断基準になっていると考えられる。

問 15　働く上で必要だと思う能力は何ですか。（5 つまで複数回答）



【特徴】

○働く上で必要だと思う能力についてみると、「一般常識やマナー」（60.8%）の割合が最も高く「主体性（物事に進んで取り組む力）」（56.0%）、次に、「実行力（目的を設定し確実に行動する力）」（44.4%）、「柔軟性（その場に応じた適切な判断ができる力）」（41.0%）、「責任感（自分の仕事についての責任を果たそうとする気持ち）」（36.8%）と続く。

○「業務に関する専門知識」と回答した生徒の割合は 17.0%、「業務に関する資格」と回答した生徒の割合は 8.3%である。

▼

■働く上で必要だと思う能力として、5 割～6 割程度の生徒が、社会人としての一般常識やマナー及び主体性が必要だと考え、4 割前後の生徒が、実行力、柔軟性、責任感などが必要であると考えている。

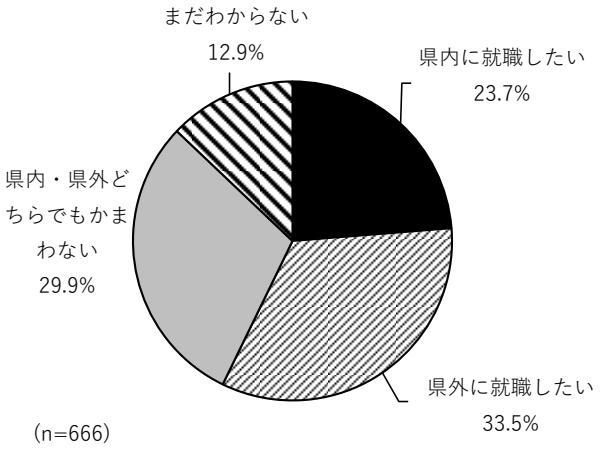
■業務に関する専門知識と資格について、必要な能力として考えている生徒の割合は少ない。

問 15　回答選択肢 詳細

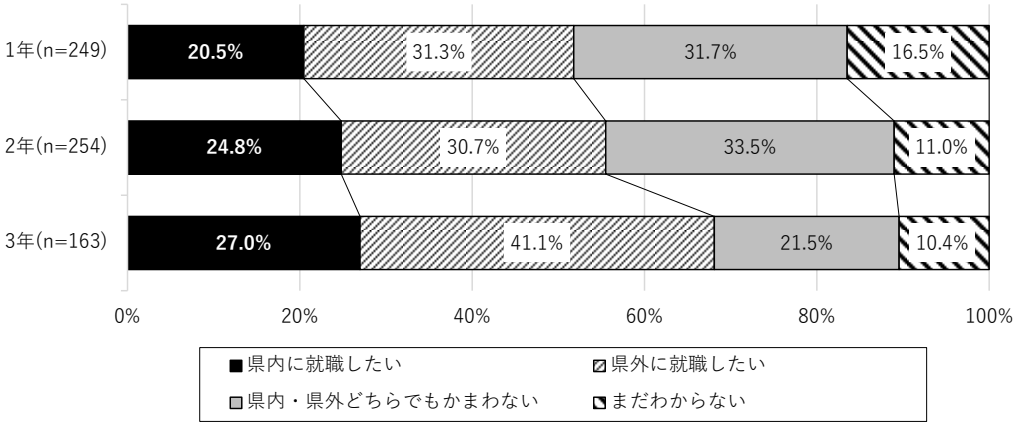
①主体性（物事に進んで取り組む力）
②実行力（目的を設定し確実に行動する力）
③課題解決力（課題を分析し解決する力）
④創造力（新しい価値を生み出す力）
⑤発信力（自分の意見をわかりやすく伝える力）
⑥傾聴力（相手の意見を丁寧に聴く力）
⑦一般常識やマナー
⑧業務に関する資格
⑨業務に関する専門知識
⑩協調性（意見や立場の違いを超えて協力し合う力）
⑪柔軟性（その場に応じた適切な判断ができる力）
⑫規律性（社会のルールや人との約束を守る力）
⑬ストレスコントロール力（ストレスの発生源に対応する力）
⑭責任感（自分の仕事についての責任を果たそうとする気持ち）

問 16　進学後の就職も含めた就職先について、県内・県外どちらを希望しますか。

〔全体〕



〔学年別〕



【特徴】

○進学後の就職を含めた就職先についてみると、全体としては、「県外に就職したい」（33.5%）の割合が最も高く、「県外に就職したい」と回答した生徒は、「県内に就職したい」（23.7%）と回答した生徒よりも約 10 ポイント高い。

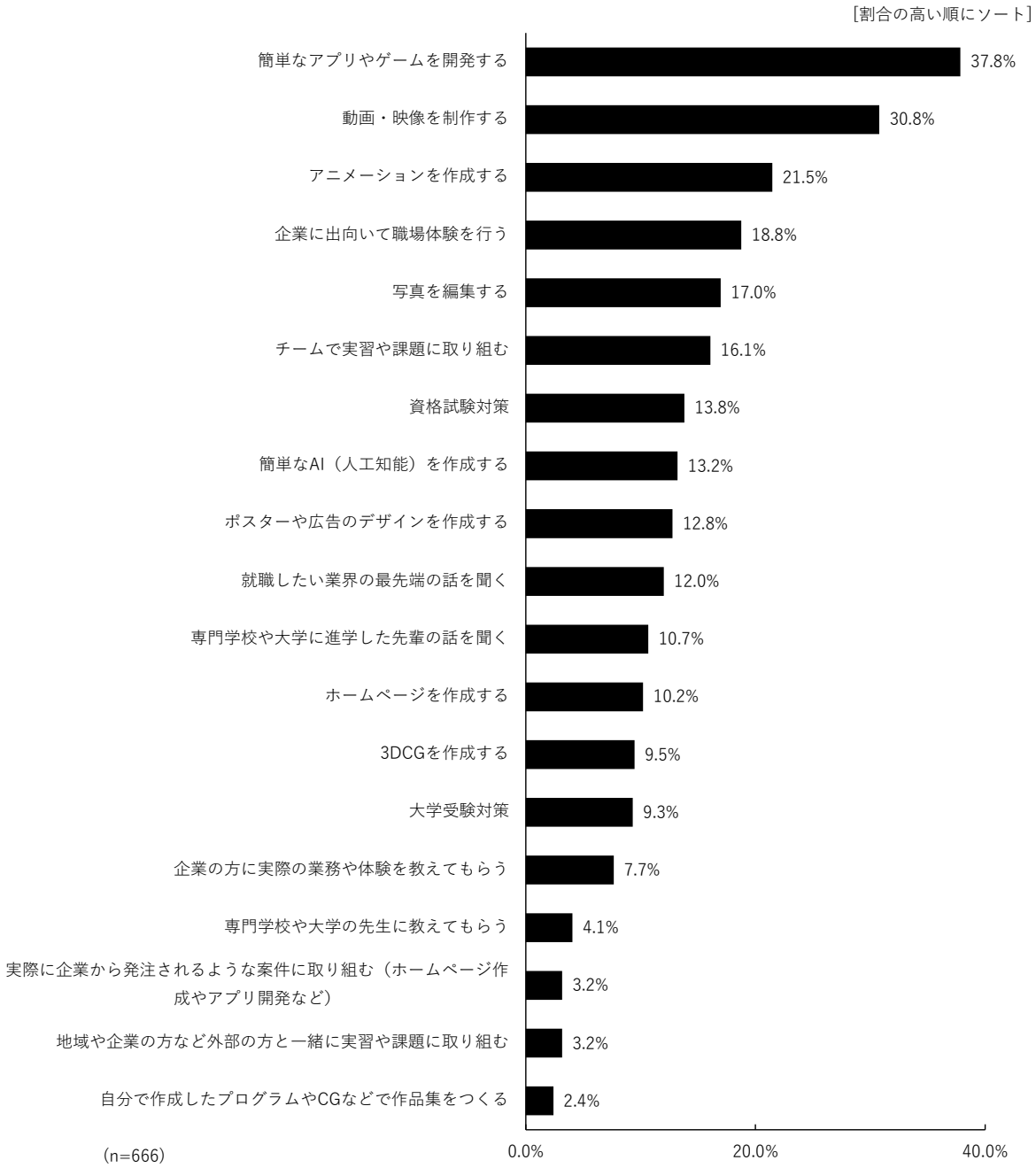
○学年別にみると、1 年生、2 年生では「県外に就職したい」と「県内・県外どちらでもかまわない」の割合がほぼ同じとなっている。3 年生では「県外に就職したい」の割合が 41.1%と最も高くなっているが、「県内に就職したい」の割合も 1 年生、2 年生より高くなっている。

▼

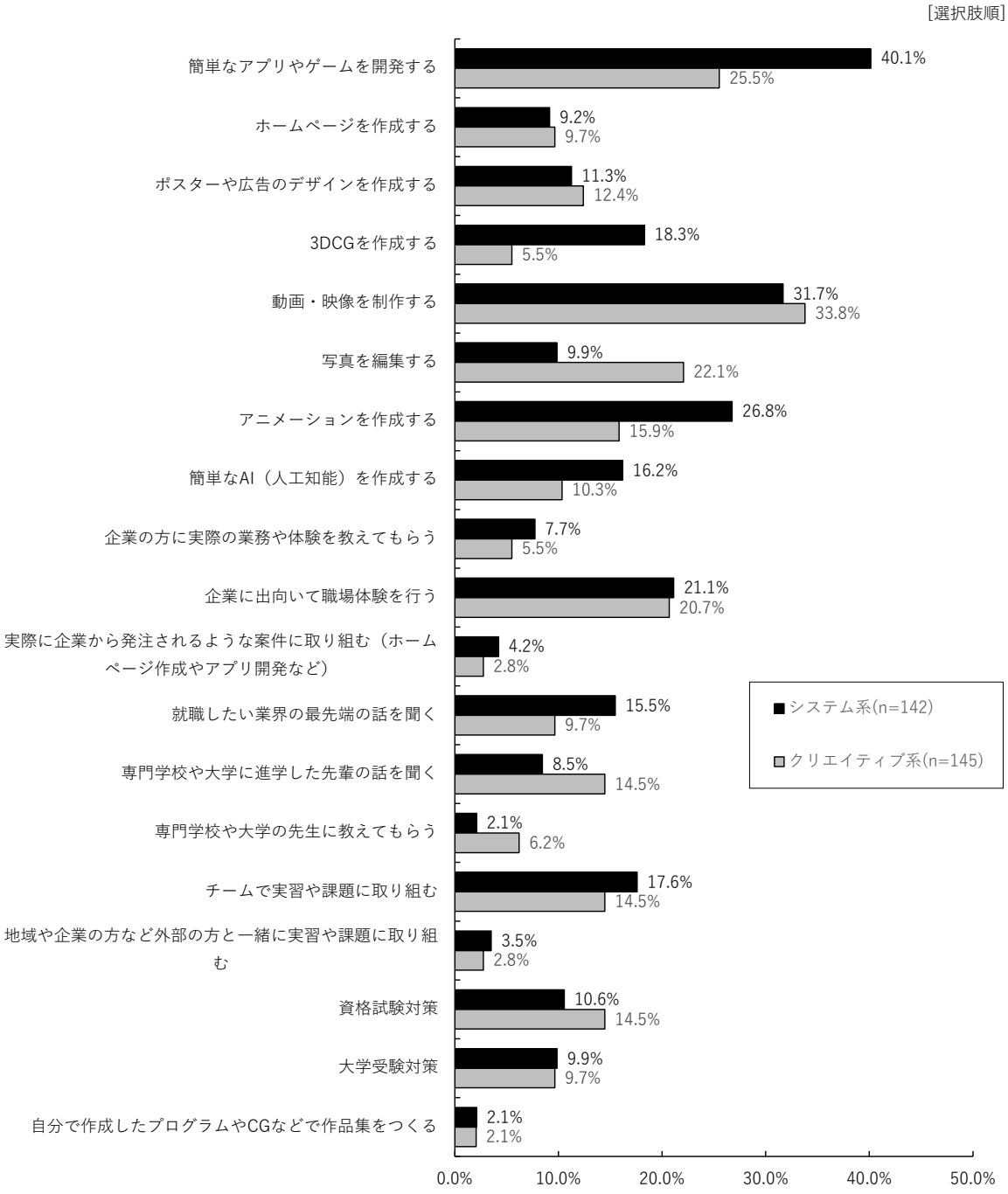
■全体では、県外就職を希望する生徒の割合が最も高いが、学年が上がるにつれ、県内就職希望の割合がやや増える傾向がみられ、キャリア教育・職業教育の学習進度により、就職や職業に対する当事者意識の変化が反映されているとも考えられる。

問 17　次の中で受けてみたいと思う授業はどれですか。（3 つまで複数回答）

〔全体〕



〔コース別〕



【特徴】

○受けてみたいと思う授業についてみると、全体では「簡単なアプリやゲームを開発する」（37.8%）の割合が最も高く、以下、「動画・映像を制作する」（30.8%）、「アニメーションを作成する」（21.5%）が続く。

○外部（企業、地域、専門学校、大学、卒業生）と連携した項目では、「企業に出向いて職場体験を行う」（18.8%）の割合が最も高い。

○コース別にみると、システム系では「簡単なアプリやゲームを開発する」が 40.1%

で最も多く、「動画・映像を制作する」（31.7%）、「アニメーションを作成する」（26.8%）と続く。
クリエイティブ系では「動画・映像を制作する」が 33.8%で最も多く、「簡単なアプリやゲームを開発する」（25.5%）、「写真を編集する」（22.1%）と続く。

▼

■簡単なアプリやゲームの開発、動画・映像制作など、何かを作る授業に興味を持つ生徒が多く、簡単なアプリやゲームの開発、動画・映像制作については、システム系、クリエイティブ系ともに関心が高い。
■外部との連携した授業では、企業での職場体験に興味を持つ生徒が多い。

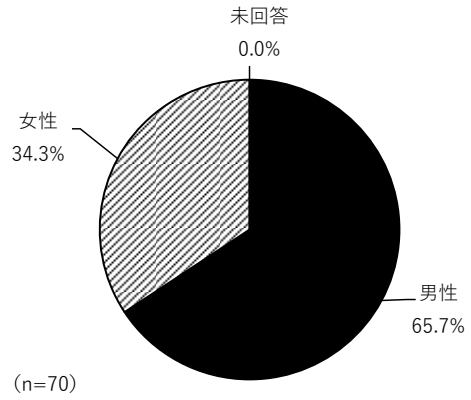
問 17　回答選択肢 詳細

①簡単なアプリやゲームを開発する
②ホームページを作成する
③ポスターや広告のデザインを作成する
④3DCG を作成する
⑤動画・映像を制作する
⑥写真を編集する
⑦アニメーションを作成する
⑧簡単な AI（人工知能）を作成する
⑨企業の方に実際の業務や体験を教えてもらう
⑩企業に出向いて職場体験を行う
⑪実際に企業から発注されるような案件に取り組む（ホームページ作成やアプリ開発など）
⑫就職したい業界の最先端の話を聞く
⑬専門学校や大学に進学した先輩の話を聞く
⑭専門学校や大学の先生に教えてもらう
⑮チームで実習や課題に取り組む
⑯地域や企業の方など外部の方と一緒に実習や課題に取り組む
⑰資格試験対策
⑱大学受験対策
⑲自分で作成したプログラムや CG などで作品集をつくる

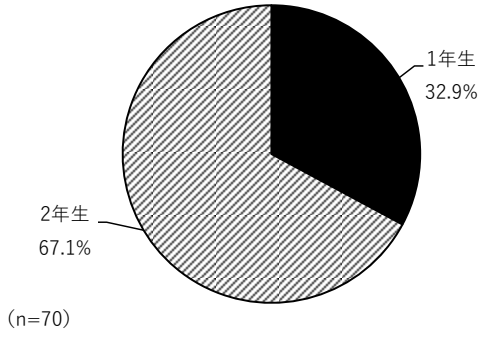
(2)　専門学校生

専門学校生を対象としたアンケート結果は、次のとおりである。

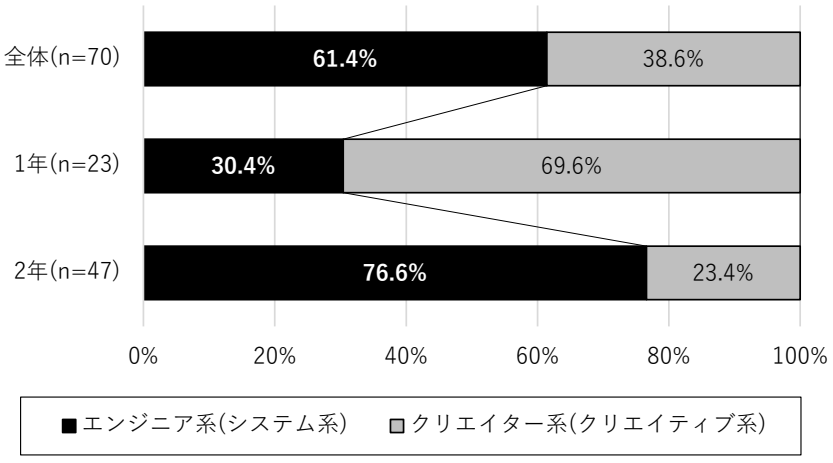
問１　性別をお教えください。＜属性＞



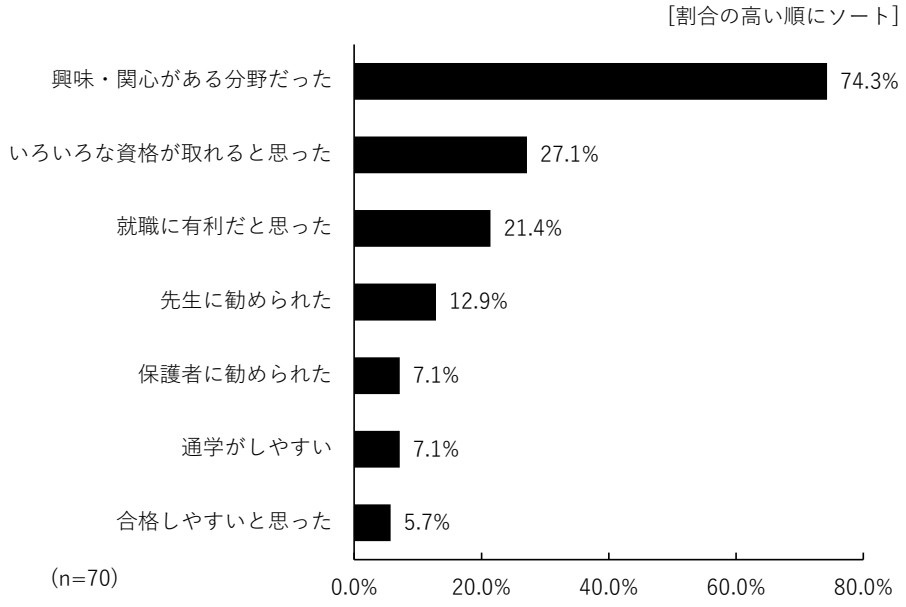
問２　学年をお教えください。＜属性＞



問３　在籍しているコースをお教えください。＜属性＞



問 4　この学科に進学した理由は何ですか。（2 つまで複数回答）



【特徴】

○進学した理由についてみると、「興味・関心がある分野だった」（74.3%）の割合が最も高く、圧倒的である。次に「いろいろな資格がとれると思った」（27.1%）、「就職に有利だと思った」（21.4%）が続く。

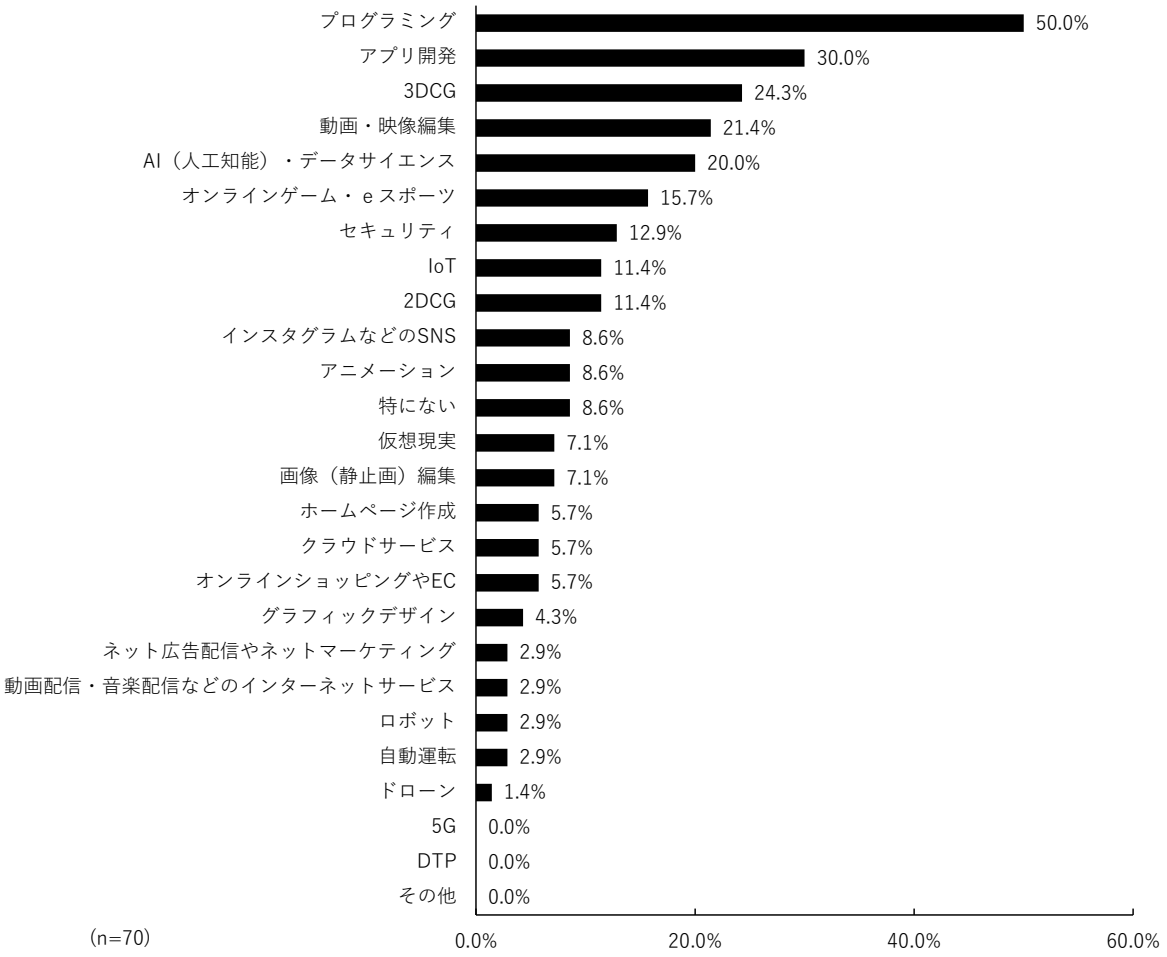
▼

■専門学校への進学に際し、約 8 割の学生が興味関心のある分野か否かを最重視している。卒業後の就職や資格取得を視野に入れて進路を決めている学生もいる。

問５　特に興味・関心がある IT 分野・クリエイティブ分野は何ですか。
（5 つまで複数回答）

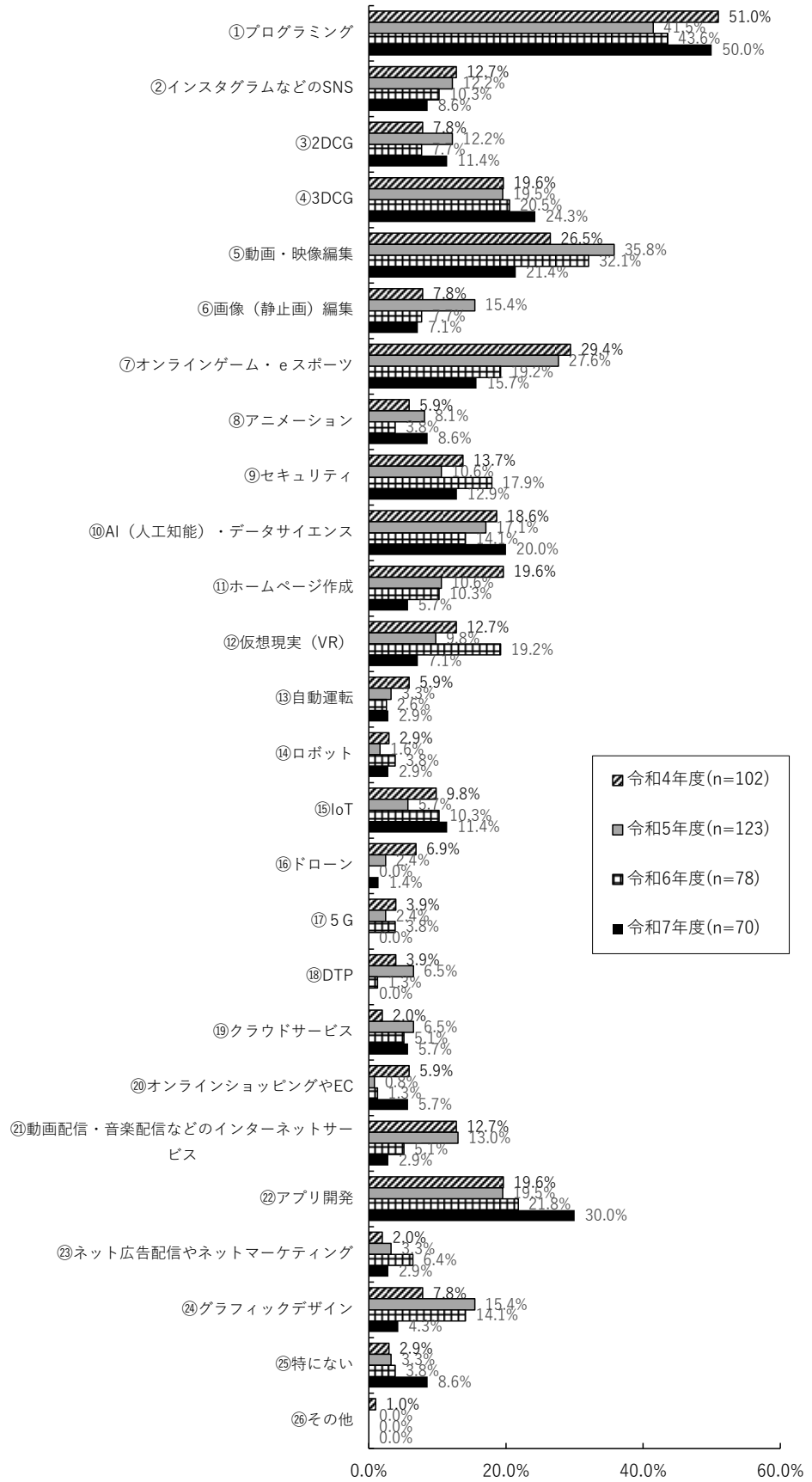
〔全体〕

［割合の高い順にソート］

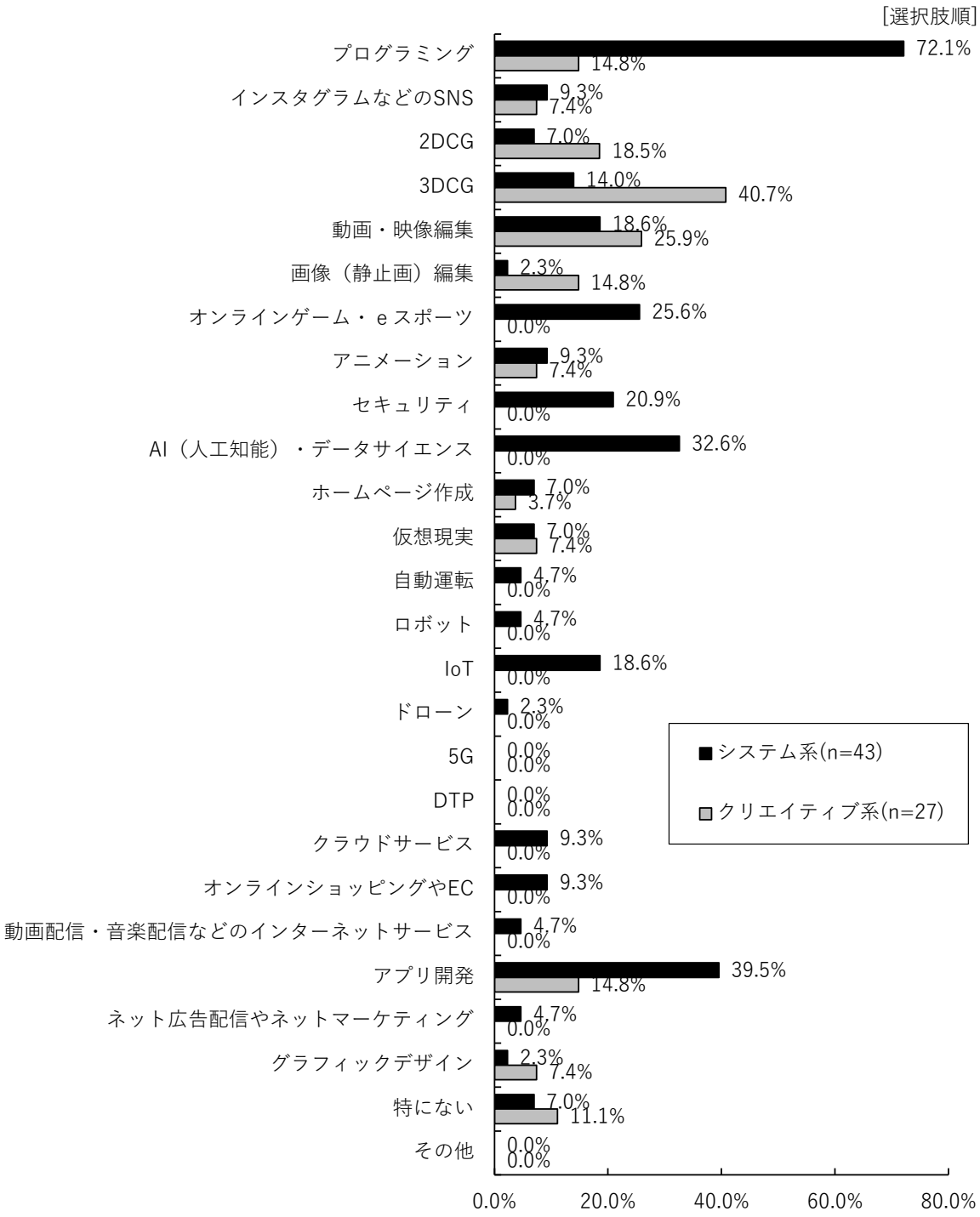


〔経年比較〕

［選択肢順］


①プログラミング
51.0%
41.3%
43.6%
50.0%
②インスタグラムなどのSNS
12.7%
12.2%
10.3%
8.6%
③2DCG
7.8%
12.2%
7.7%
11.4%
④3DCG
19.6%
19.5%
20.5%
24.3%
⑤動画・映像編集
26.5%
35.8%
32.1%
21.4%
⑥画像（静止画）編集
7.8%
15.4%
7.7%
7.1%
⑦オンラインゲーム・ｅスポーツ
29.4%
27.6%
19.2%
15.7%
⑧アニメーション
5.9%
8.1%
3.8%
8.6%
⑨セキュリティ
13.7%
10.6%
17.9%
12.9%
⑩AI（人工知能）・データサイエンス
18.6%
17.1%
14.1%
20.0%
⑪ホームページ作成
19.6%
10.6%
10.3%
5.7%
⑫仮想現実（VR）
12.7%
8.9%
19.2%
7.1%
⑬自動運転
5.9%
3.3%
2.6%
2.9%
⑭ロボット
2.9%
1.6%
3.8%
2.9%
⑮IoT
9.8%
5.7%
10.3%
11.4%
⑯ドローン
6.9%
2.4%
0.0%
1.4%
⑰５Ｇ
3.9%
2.4%
3.8%
0.0%
⑱DTP
3.9%
6.5%
1.3%
0.0%
⑲クラウドサービス
2.0%
6.5%
5.1%
5.7%
⑳オンラインショッピングやEC
5.9%
0.8%
1.3%
5.7%
㉑動画配信・音楽配信などのインターネットサービス
12.7%
13.0%
5.1%
2.9%
㉒アプリ開発
19.6%
19.5%
21.8%
30.0%
㉓ネット広告配信やネットマーケティング
2.0%
3.3%
6.4%
2.9%
㉔グラフィックデザイン
7.8%
15.4%
14.1%
4.3%
㉕特にない
2.9%
3.3%
3.8%
8.6%
㉖その他
1.0%
0.0%
0.0%
0.0%
令和4年度(n=102)
令和5年度(n=123)
令和6年度(n=78)
令和7年度(n=70)
0.0%
20.0%
40.0%
60.0%

〔**コース別**〕


[選択肢順]
プログラミング
インスタグラムなどのSNS
2DCG
3DCG
動画・映像編集
画像（静止画）編集
オンラインゲーム・ｅスポーツ
アニメーション
セキュリティ
AI（人工知能）・データサイエンス
ホームページ作成
仮想現実
自動運転
ロボット
IoT
ドローン
5G
DTP
クラウドサービス
オンラインショッピングやEC
動画配信・音楽配信などのインターネットサービス
アプリ開発
ネット広告配信やネットマーケティング
グラフィックデザイン
特にない
その他
72.1%
14.8%
9.3%
7.4%
7.0%
18.5%
14.0%
40.7%
18.6%
25.9%
2.3%
14.8%
25.6%
0.0%
9.3%
7.4%
20.9%
0.0%
32.6%
0.0%
7.0%
3.7%
7.0%
7.4%
4.7%
0.0%
4.7%
0.0%
18.6%
0.0%
2.3%
0.0%
0.0%
0.0%
0.0%
0.0%
9.3%
0.0%
9.3%
0.0%
4.7%
0.0%
39.5%
14.8%
4.7%
0.0%
2.3%
7.4%
7.0%
11.1%
0.0%
0.0%
システム系(n=43)
クリエイティブ系(n=27)
0.0%
20.0%
40.0%
60.0%
80.0%

【特徴】

○興味・関心がある IT 分野・クリエイティブ分野について全体でみると、「プログラミング（プログラマーとしての仕事)」(50.0%）の割合が最も高く、次に「アプリ開発」(30.0%）となっている。

○学生のコース別にみると、システム系では「プログラミング（プログラマーとしての仕事)」が 72.1%で圧倒的に割合が高く、「アプリ開発（スマホアプリ・Web アプリ)」が 39.5%、「AI・データサイエンス」が 32.6%と続く。

○クリエイティブ系では「3DCG（立体的に描かれたコンピュータグラフィックス)」が 40.7%で最も割合が高く、以下、「動画・映像編集」が 25.9%、「2DCG（平面に描かれたコンピュータグラフィックス)」が 18.5%と続く。

▼

■IT 分野では、「プログラミング」、「アプリ開発」の割合が高く、クリエイティブ分野では、「3DCG」「動画・映像編集」の割合が高い。

■コース別にみると、特にクリエイティブ系で、高校生に比べて動画・映像編集の他にも、専攻のコースがある 3DCG などの専門分野に興味・関心を持つ割合が高くなっている。

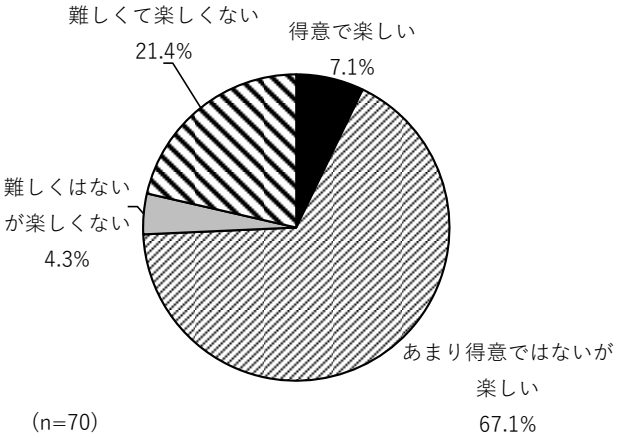
■経年比較でみても、「プログラミング」「アプリ開発」「動画・映像編集」「3DCG」「オンラインゲーム・e スポーツ」などへの興味・関心が高い傾向がみられる。

問 5　回答選択肢 詳細

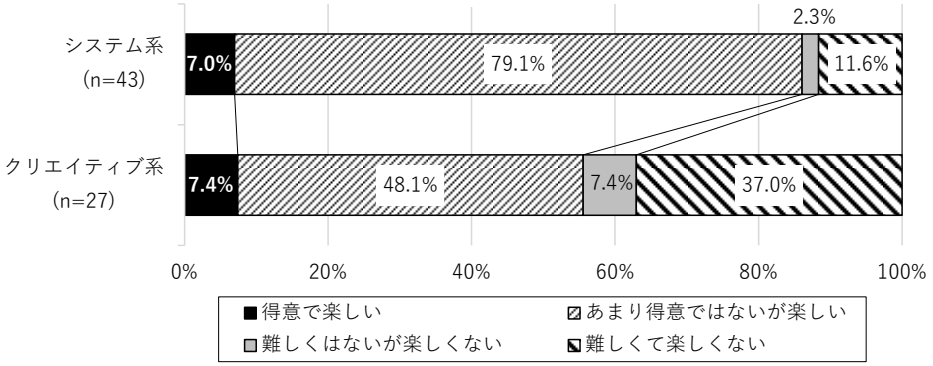
①プログラミング（プログラマーとしての仕事）
②インスタグラムなどの SNS
③2DCG（平面に描かれたコンピュータグラフィックス）
④3DCG（立体的に描かれたコンピュータグラフィックス）
⑤動画・映像編集
⑥画像（静止画）編集
⑦オンラインゲーム・ｅスポーツ
⑧アニメーション
⑨セキュリティ
⑩AI（人工知能）・データサイエンス
⑪ホームページ作成
⑫仮想現実（VR：バーチャルリアリティ）
⑬自動運転
⑭ロボット
⑮IoT（家電やモノのインターネット）
⑯ドローン
⑰5G（高速・大容量の第 5 世代移動通信システム）
⑱DTP（パソコン上での印刷物の編集やデザイン）
⑲クラウドサービス（データやソフトウェアをネットワークを通じて利用するサービス）
⑳オンラインショッピングや EC（電子商取引）
㉑動画配信・音楽配信などのインターネットサービス
㉒アプリ開発（スマホアプリ・Web アプリ）
㉓ネット広告配信やネットマーケティング
㉔グラフィックデザイン（ポスター・ロゴマーク・広告デザインなど）
㉕特にない
㉖その他（　　）

問６　プログラミングについてどのように思いますか。最も近いものを
お選びください。

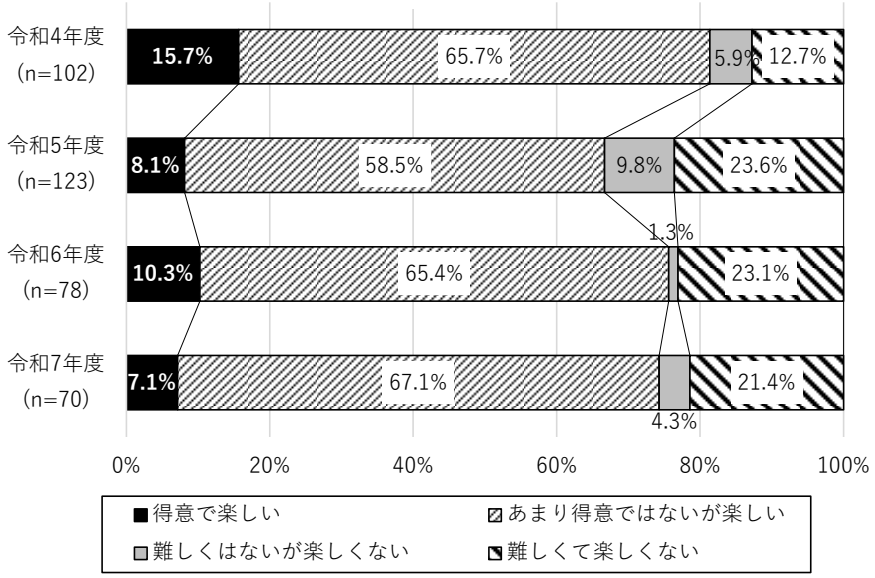
〔全体〕



〔コース別〕



〔経年比較〕



【特徴】

○プログラミングに対する意識は、全体では「あまり得意ではないが楽しい」(67.1%)の割合が最も高く、「得意で楽しい」(7.1%) と合わせた割合は約 74%である。

○「難しくて楽しくない」と回答した学生の割合は 21.4%である。

○コース別にみると、システム系では「得意で楽しい」が 7.0%、「あまり得意ではないが楽しい」が 79.1%で、合わせて約 86%が楽しいと回答している。
クリエイティブ系についても、「あまり得意ではないが楽しい」が 48.1%で、最も割合が多いが、一方で「難しくて楽しくない」が 37.0%、「難しくはないが楽しくない」が 7.4%で合わせて、約 4 割が楽しくないと回答している。

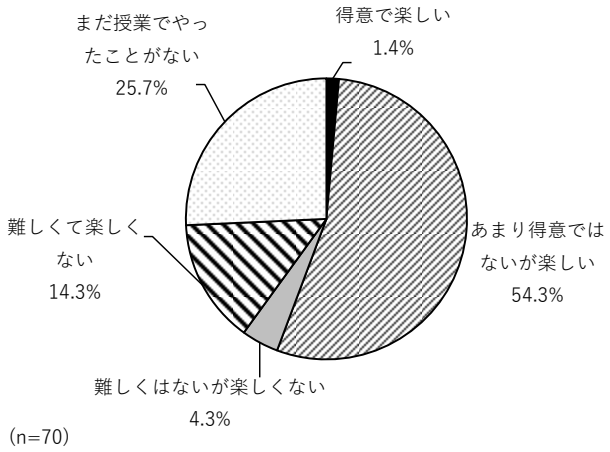
▼

■全体的に見て、苦手意識はあるものの 7 割程度の学生がプログラミングを楽しいと感じている一方で、約 2 割の学生が「難しくて楽しくない」と回答している。

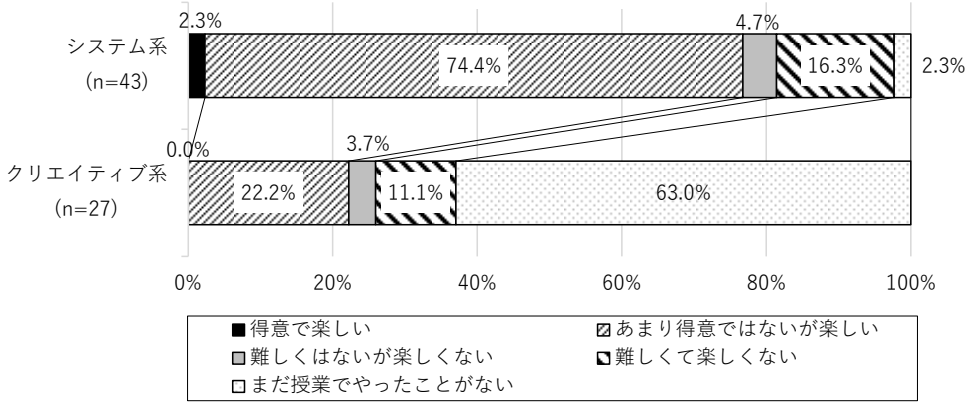
■プログラミングに対する意識については、コースの違いが大きく、システム系では「楽しい」の割合が高い傾向、クリエイティブ系では「楽しくない」の割合が高い傾向にある。

問７　データサイエンス（機械学習）についてどのように思いますか。最も近いものをお選びください。

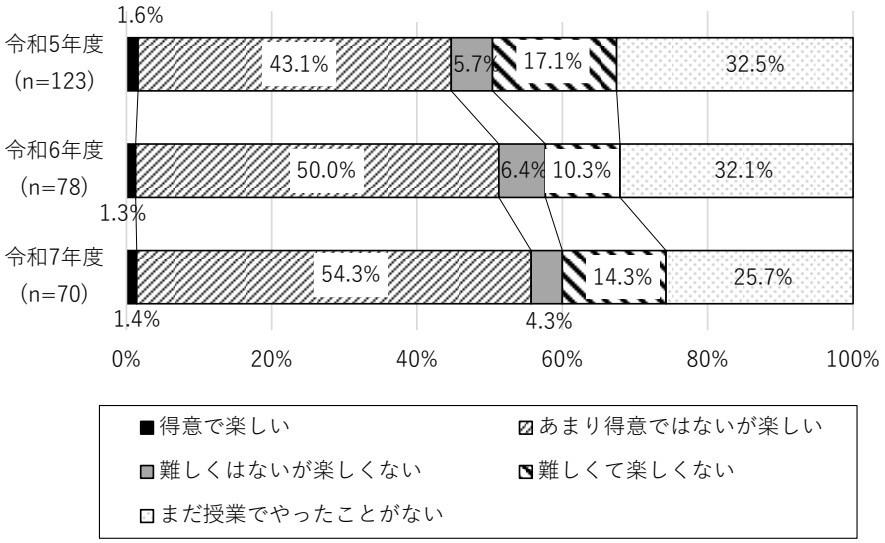
〔全体〕



〔コース別〕



〔経年比較〕



【特徴】

○データサイエンス（機械学習）については、全体では「あまり得意ではないが楽しい」（54.3%）の割合が最も高くなっているが、「まだ授業でやったことがない」（25.7%）が次いで高くなっている。

○コース別にみると、クリエイティブ系では「まだ授業でやったことがない」が63.0%で最も多くなっている。

○システム系では「難しくて楽しくない」が 16.3%となっており、問 6 のプログラミングでは「難しくて楽しくない」が 11.6%だったのに比べて、高くなっている。また、「得意で楽しい」が、問 6 のプログラミングについては 7.0%だったのに対して、データサイエンス（機械学習）については 2.3%となっている。

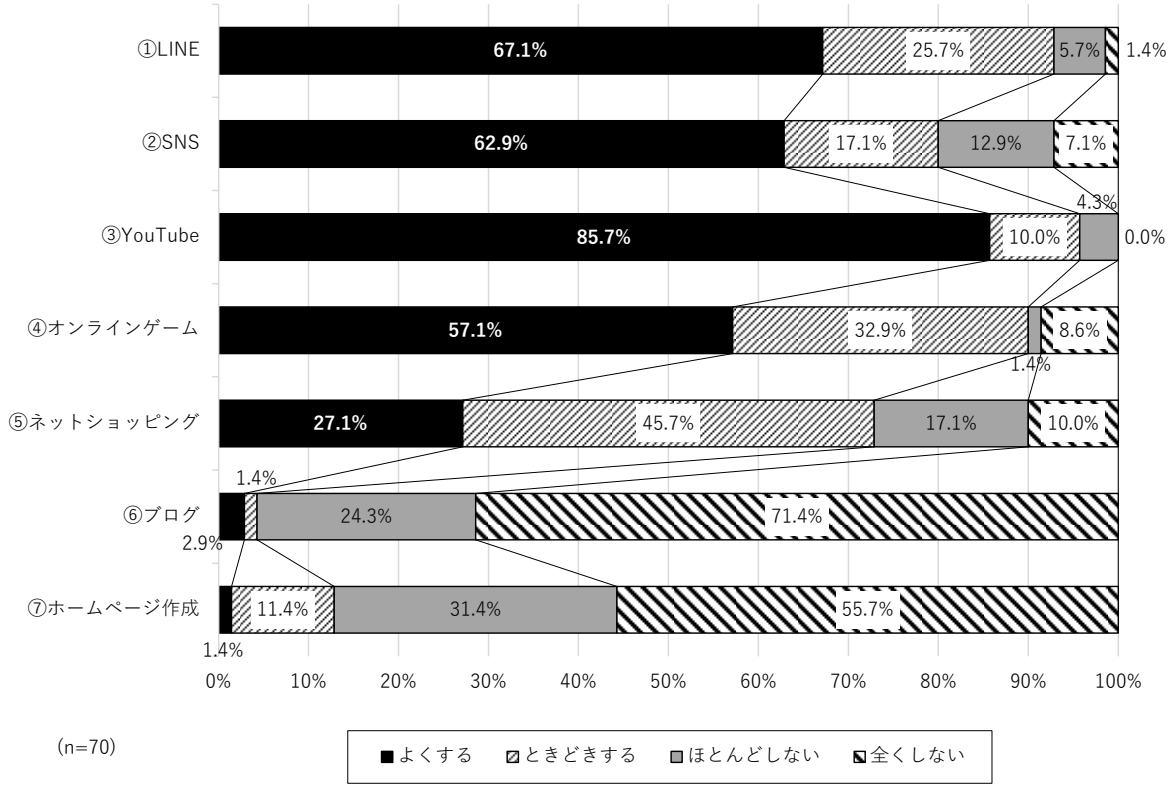
▼

■データサイエンス（機械学習）については、システム系のコースでの学習が中心となるが、プログラミングと比べて、データサイエンス（機械学習）では「得意で楽しい」という学生は少なく、逆に「難しくて楽しくない」という学生は多くなっている。

■データサイエンス（機械学習）の場合、アプリ開発などと違い、目に見えて何かを作り上げるという感じとは異なるところがあるため、システム系の学生でも苦手意識を感じたり、楽しくないと感じたりしている可能性がある。

問 8　①～⑭のそれぞれの項目の活用状況について、最も近いものをお選びください。〔①～⑦〕

〔①～⑦：全体〕



【特徴】

○活用状況についてみると、「よくする」と答えた割合が最も多かったのは、「③YouTube」（85.7%）で、次に「①LINE」（67.1%）、「②SNS（フェイスブック、インスタグラム等）」（62.9%）、「④オンラインゲーム」（57.1%）が続く。

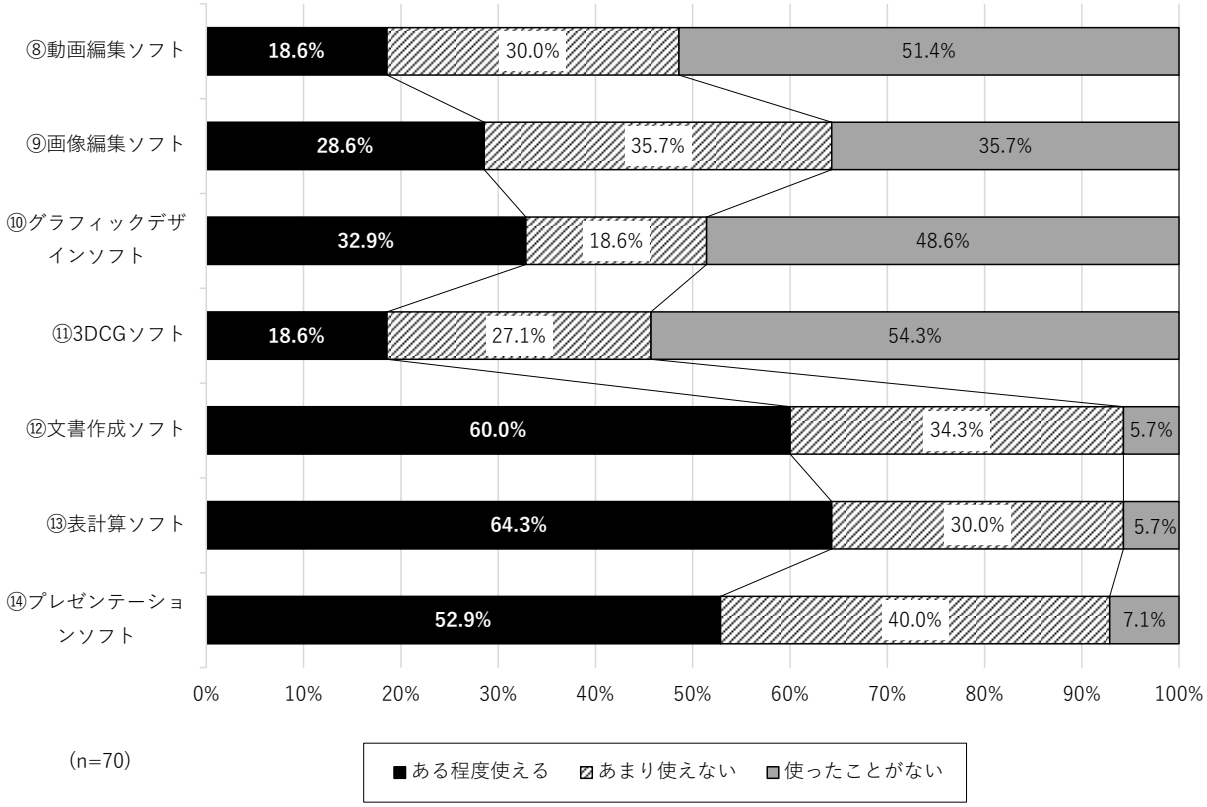
○「⑥ブログ」と「⑦ホームページ作成」については、「全くしない」と「ほとんどしない」を合わせた割合が、90%前後を占めている。

▼

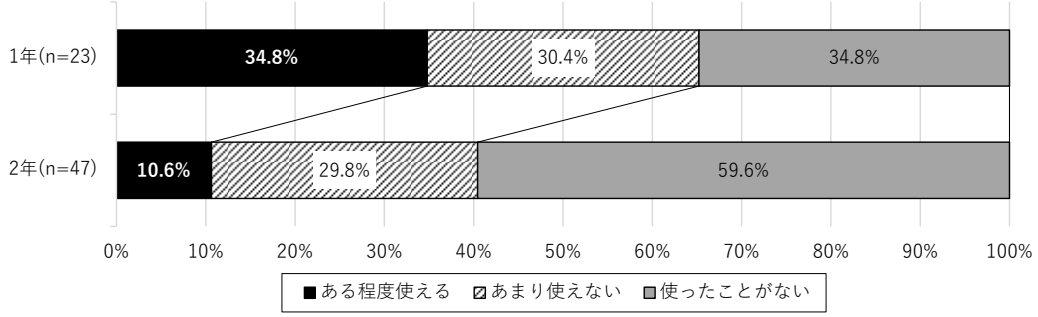
■8 割以上の学生が YouTube を活用し、6 割～7 割前後の学生が LINE、SNS、オンラインゲームを活用している。

問 8　①～⑭のそれぞれの項目の活用状況について、最も近いものをお選びください。〔⑧～⑭〕

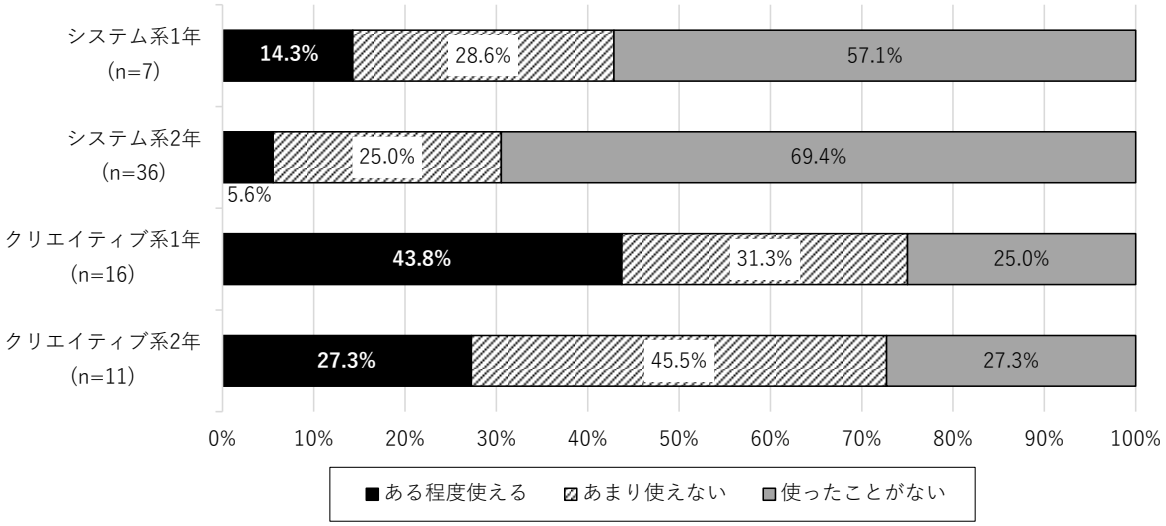
〔⑧～⑭：全体〕



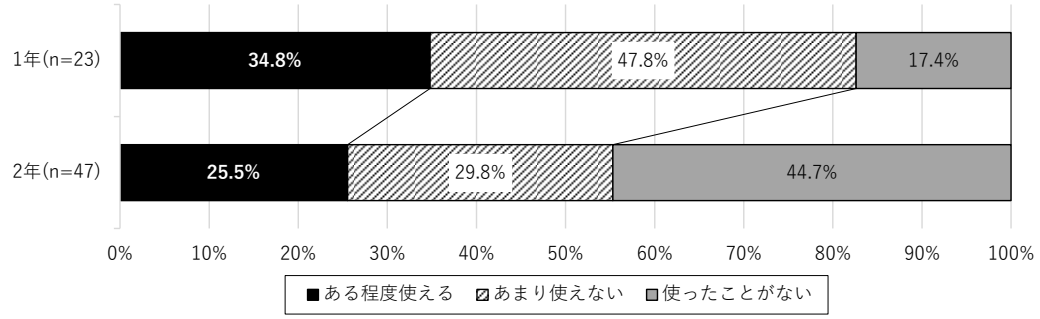
〔⑧動画編集ソフト　学年別〕



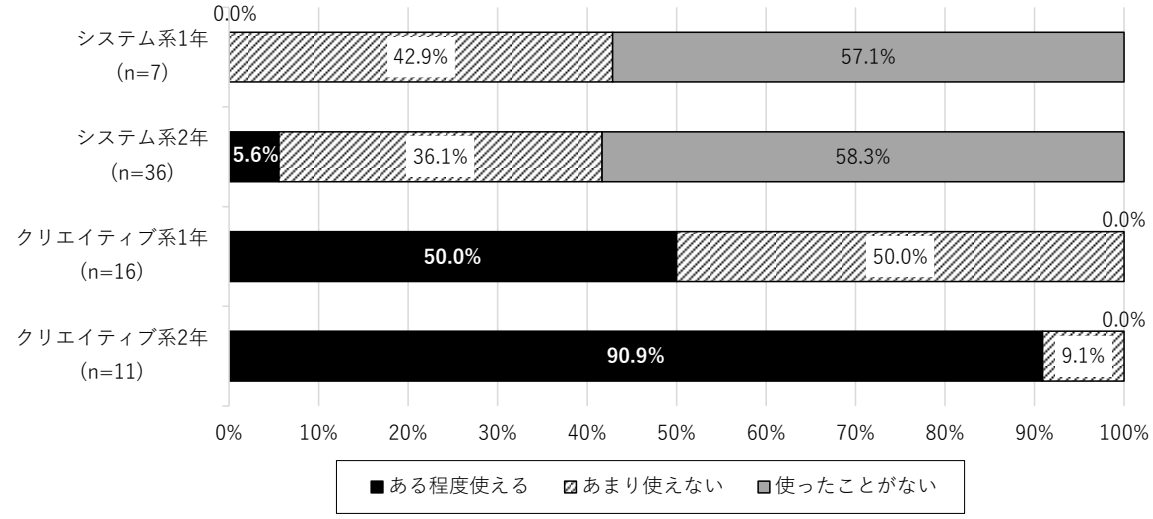
〔⑧動画編集ソフト　コース別・学年別〕



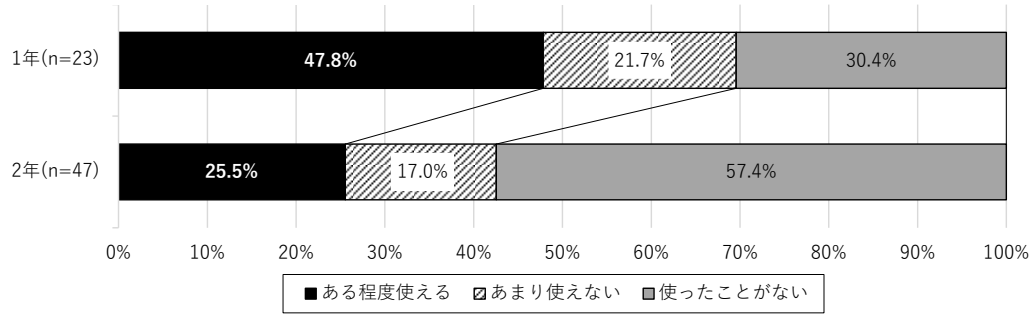
〔⑨画像編集ソフト　学年別〕



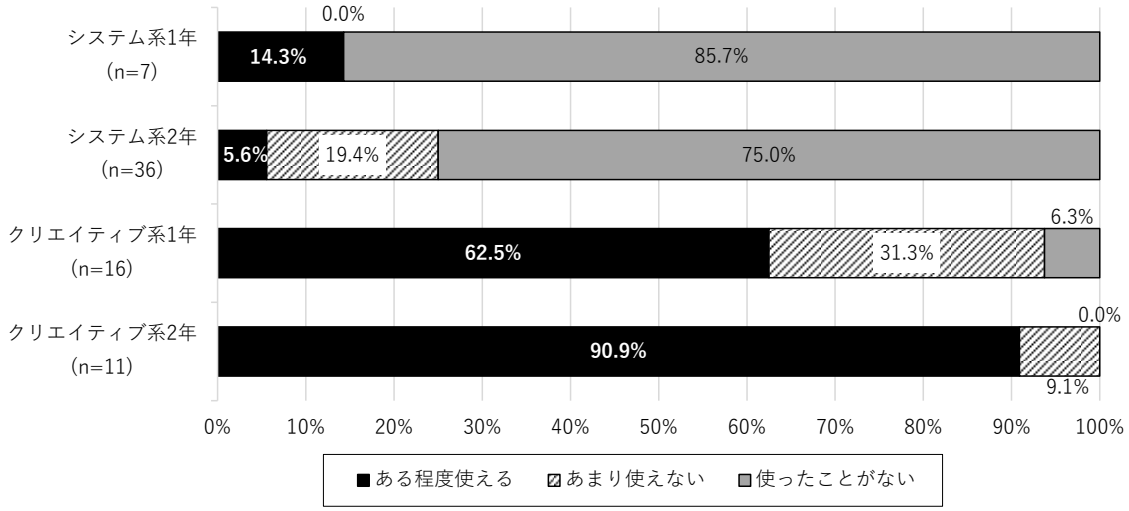
〔⑨画像編集ソフト　コース別・学年別〕



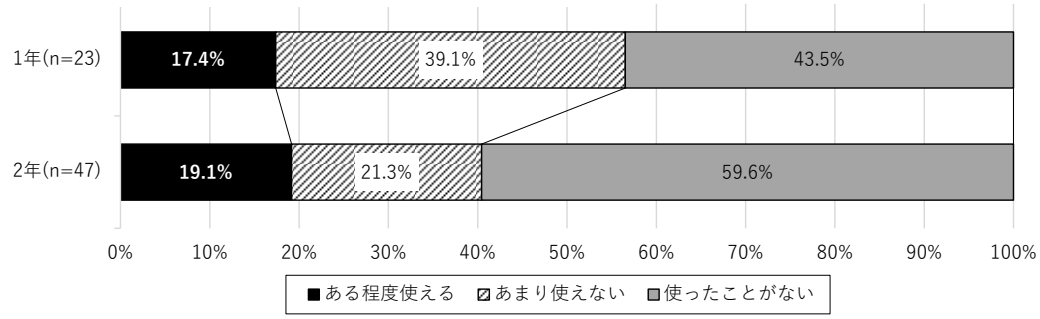
〔⑩グラフィックデザインソフト　学年別〕



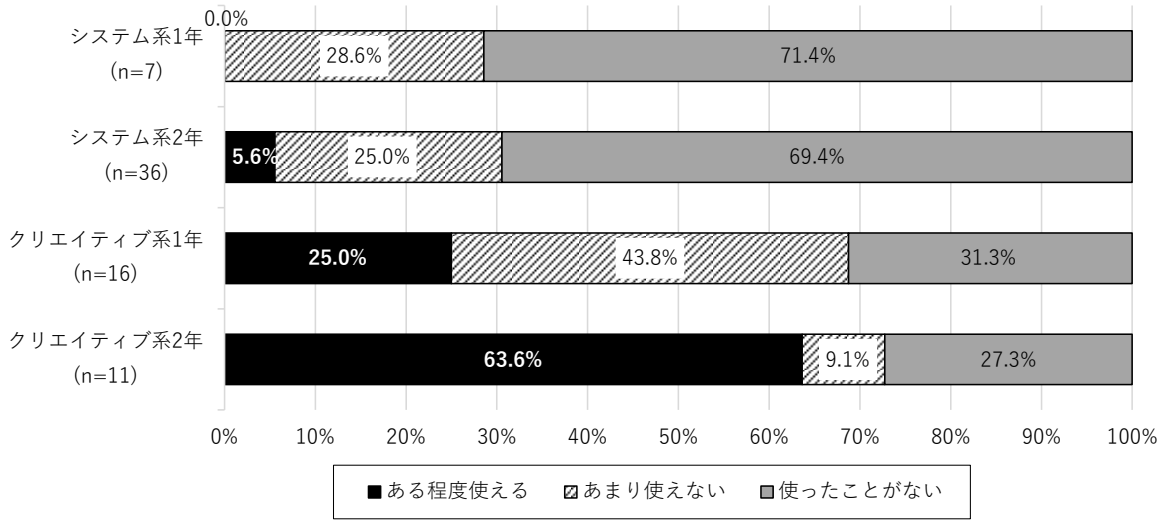
〔⑩グラフィックデザインソフト　コース別・学年別〕



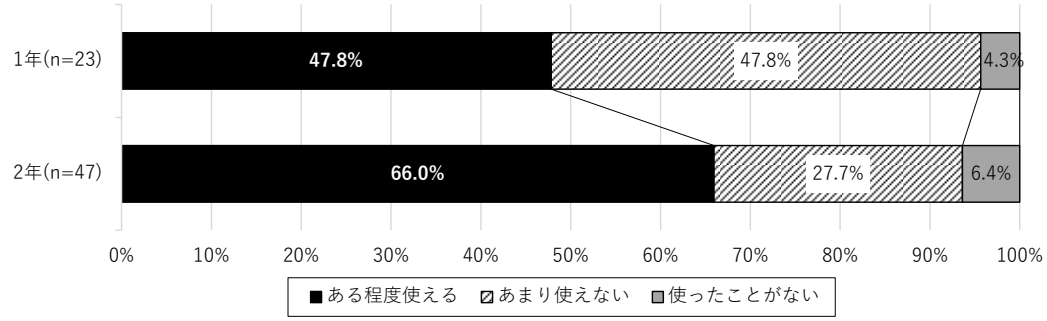
〔⑪3DCG ソフト　学年別〕



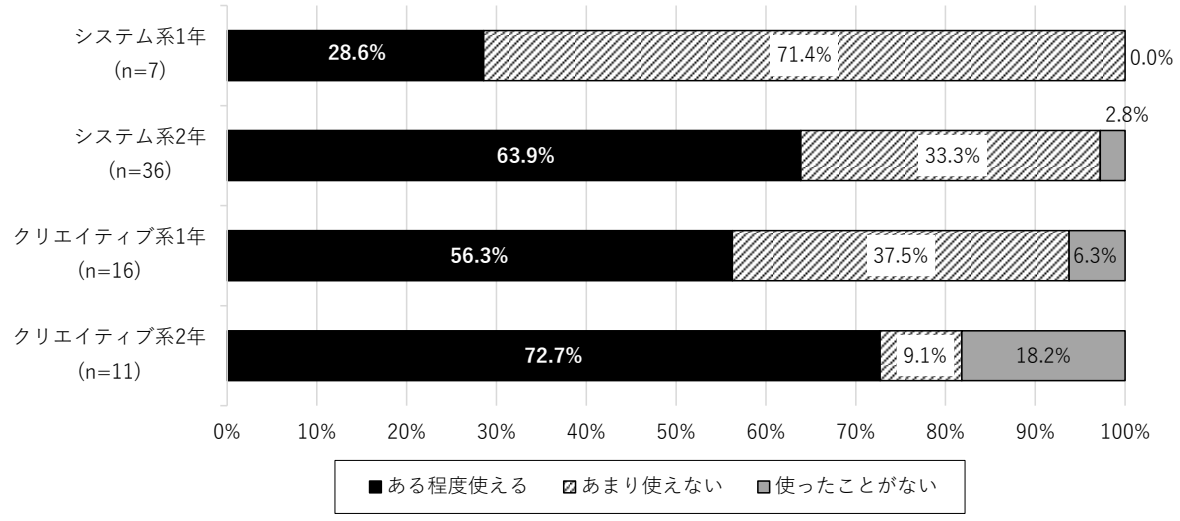
〔⑪3DCG ソフト　コース別・学年別〕



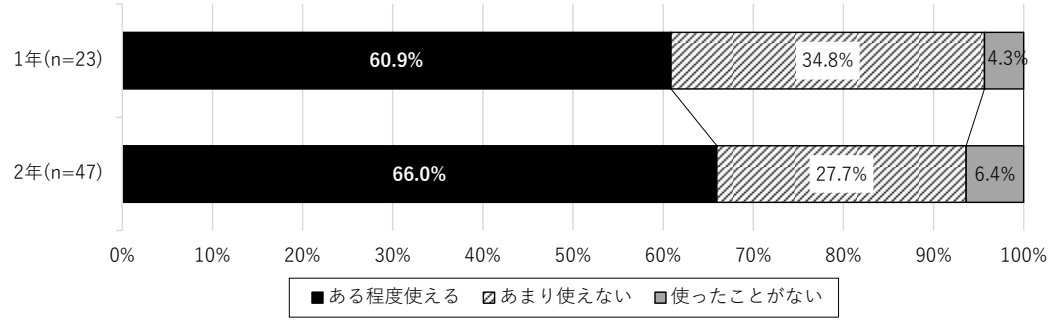
〔⑫文書作成ソフト　学年別〕



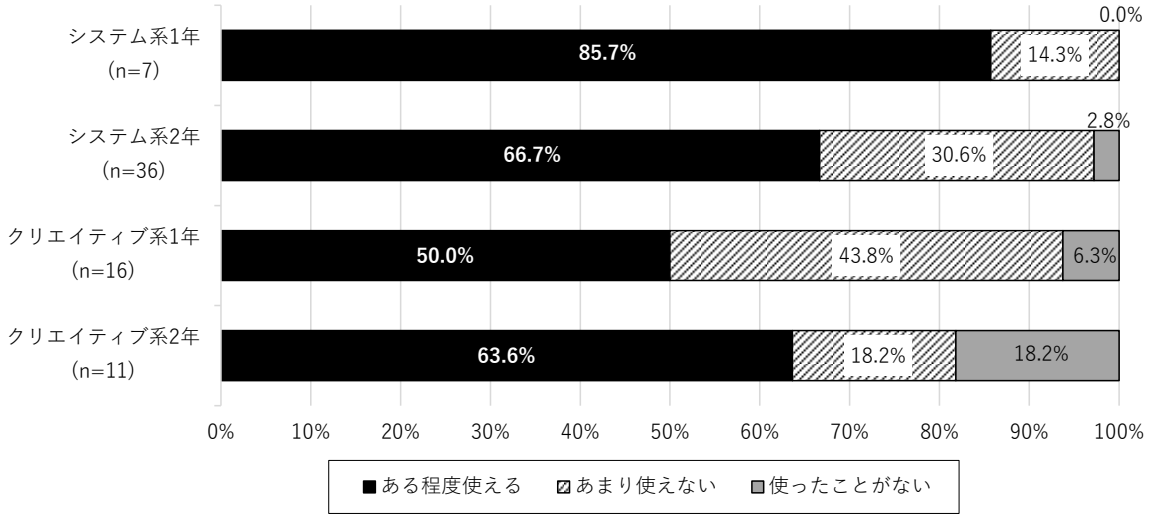
〔⑫文書作成ソフト　コース別・学年別〕



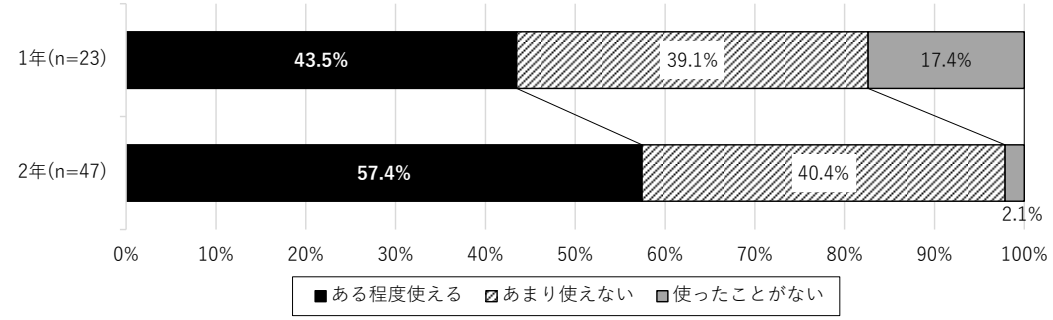
〔⑬表計算ソフト　学年別〕



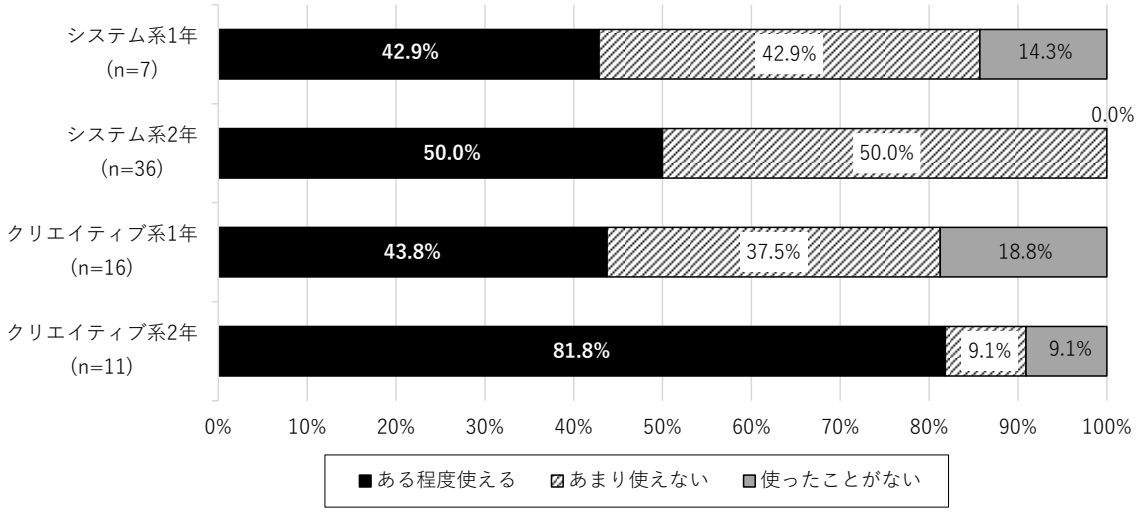
〔⑬表計算ソフト　コース別・学年別〕



〔⑭プレゼンテーションソフト　学年別〕



〔⑭プレゼンテーションソフト　コース別・学年別〕



【特徴】

○ソフトの活用状況についてみると、「ある程度使える」と回答した割合が最も多かったのは、「⑬表計算ソフト」（64.3%）で、「⑫文書作成ソフト」（60.0%）で、「⑭プレゼンテーションソフト」（52.9%）が続いている。

○クリエイティブ系ソフト（「⑧動画編集ソフト」、「⑨画像編集ソフト」、「⑩グラフィックデザインソフト」、「⑪3DCG ソフト」）について、「ある程度使える」と答えた割合が、それぞれ 18.6%、28.6%、32.9%、18.6%である。

○「使ったことがない」と回答した割合が最も多かったのは、「⑪3DCG ソフト」（54.3%）で、次に「⑧動画編集ソフト」（51.4%）が続く。

○学年別にみると、クリエイティブ系ソフトで 1 年生よりも 2 年生のほうが「ある程度使える」の割合が減少しているが、これは、2 年生の回答者のうち、クリエイティブ系の学生の 11 人に対し、システム系の学生のほうが 36 人とかなり多いためと考えられる。（下記のとおり、システム系の学生はクリエイティブ系のソフトについて「使ったことがない」割合が高い。）

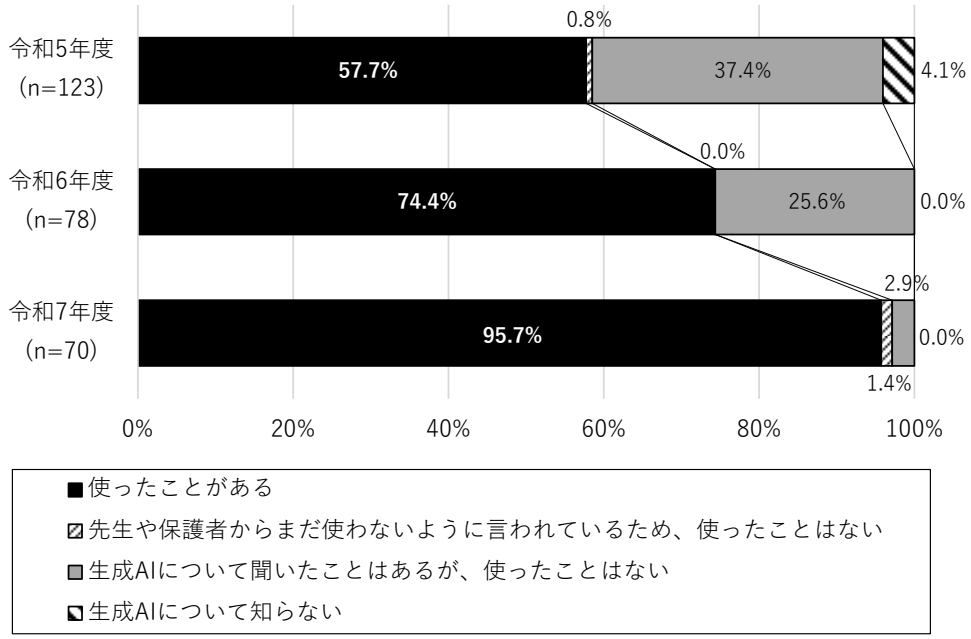
○学年別をさらにコース別（コース別・学年別）にみると、⑧～⑪のクリエイティブ系ソフトについては、システム系の学生は「使ったことがない」という回答が大部分を占めており、クリエイティブ系の学生を中心に使用しているような状況となっている。

▼

■クリエイティブ系ソフト（⑧～⑪）よりも、Office 系ソフト（⑫～⑭）の扱いに慣れている学生が多く、クリエイティブ系ソフトは学生の所属するコースによって、活用状況が変わってくる。

問 9　ChatGPT などの生成 AI について、授業以外での使用状況をお教えください。

〔経年比較〕



【特徴】

○ChatGPT などの生成 AI の活用状況について、令和 7 年度では「使ったことがある」が 95.7%とほぼ 100%に近くなっている。

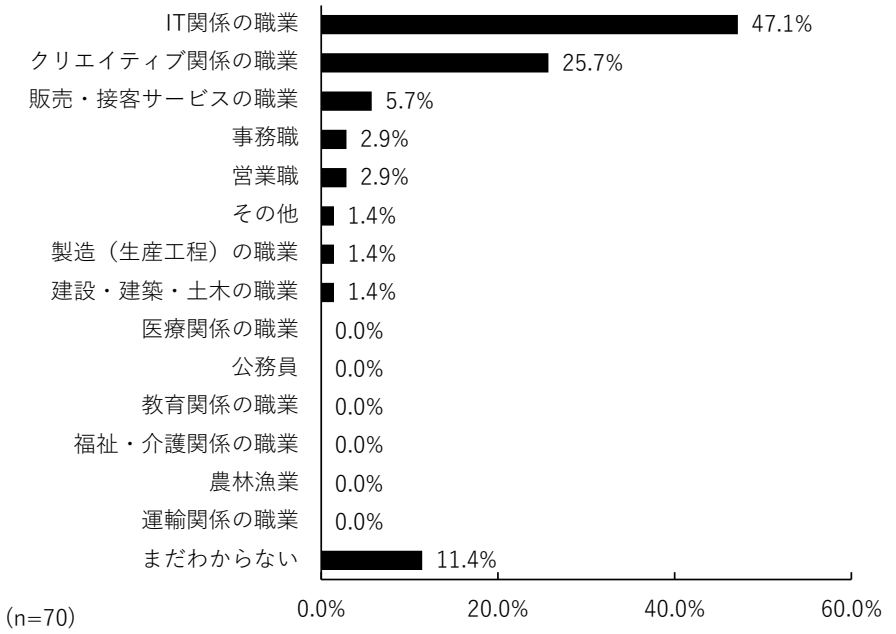
○令和 5 年度からの「使ったことがある」の経年変化をみると、令和 5 年度が 52.7%、令和 6 年度が 74.4%、令和 7 年度が 95.7%で急速に浸透していることがわかる。

▼

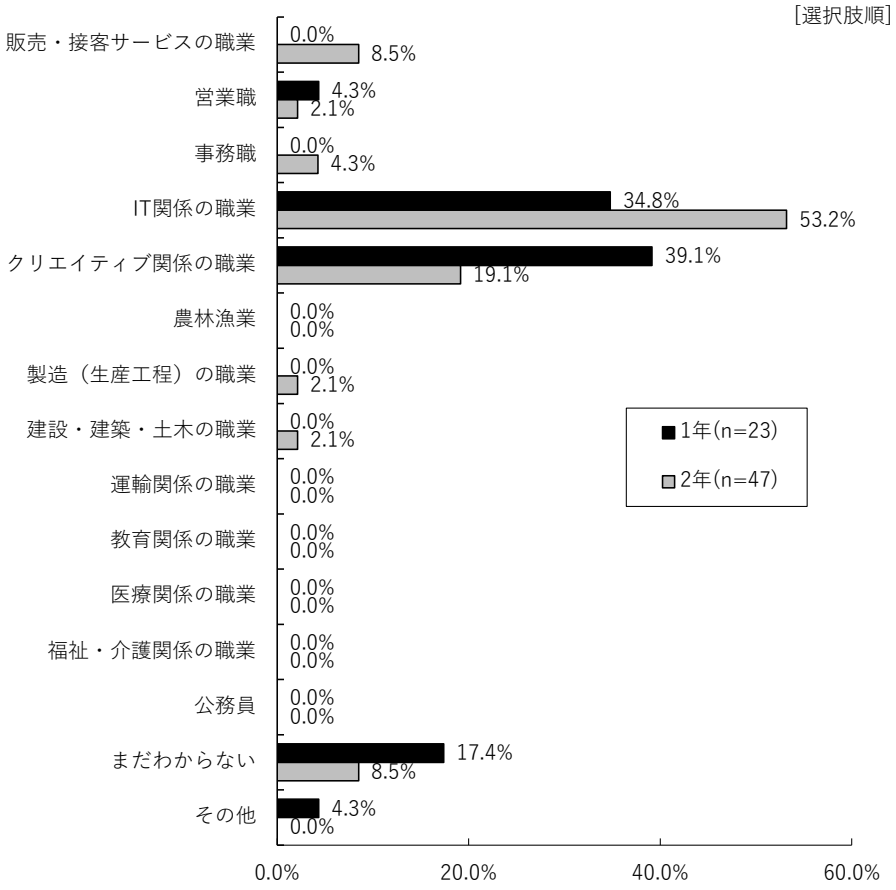
■専門学校においても、すでに生成 AI がなくてはならないものになっていることがわかる。

問 10　就職したい職業は何ですか。（回答は 1 つ）

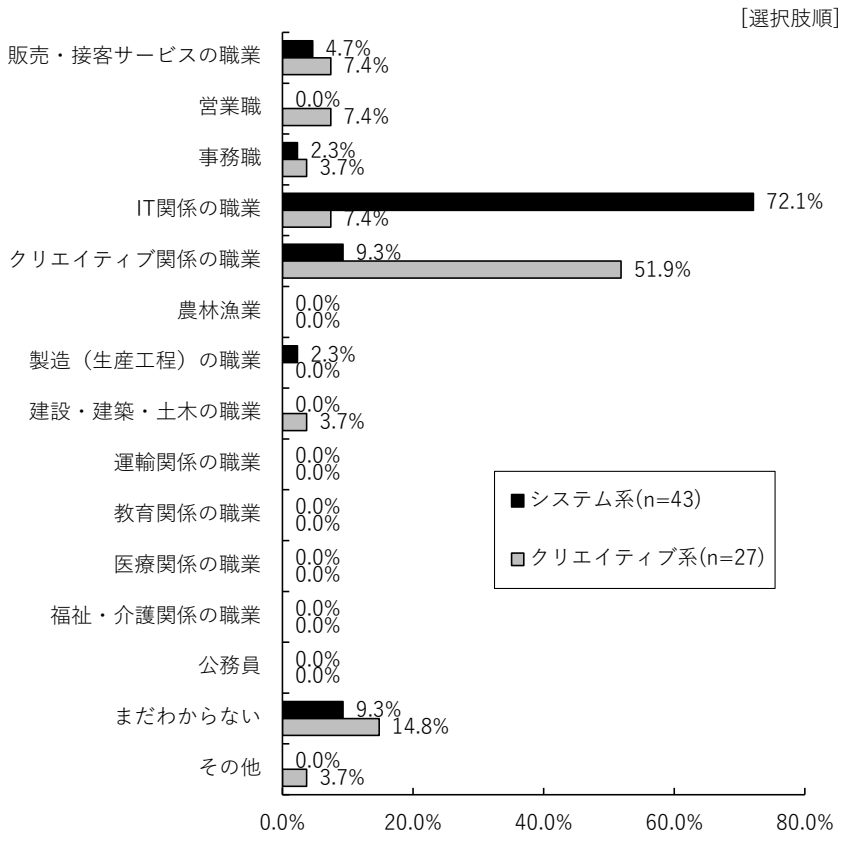
〔全体〕



〔学年別〕



〔コース別〕



【特徴】

○将来就職したい職業についてみると、「IT 関係の職業（プログラマ、システムエンジニア等）」（47.1%）の割合が最も高く、次に、「クリエイティブ関係の職業（Web デザイナー、イラストレーター等）」（25.7%）が続く。

○学年別にみると、アンケートに回答したシステム系とクリエイティブ系の学生の割合の違いにより、「IT 関係の職業」と「クリエイティブ関係の職業」のどちらの割合が高いかの変動はあるが、1 年生、2 年生ともに「IT 関係の職業」と「クリエイティブ関係の職業」をあわせて約 7 割となっている。一方で、「まだわからない」が 1 年生で 17.4%、2 年生で 8.5%を占めている。

○コース別にみると、システム系では「IT 関係の職業」が 72.1%、クリエイティブ系では「クリエイティブ関係の職業」が 51.9%とそれぞれ突出している。
「まだわからない」はシステム系では 9.3%、クリエイティブ系では 14.8%となっている。

▼

■就職希望先として、情報システム科のメイン分野に関連する IT 関係とクリエイティブ関係の職業で、合わせて 7 割近くを占めており、専門学校になると高校に比べて、就職したい職業が絞られている状況がわかる。

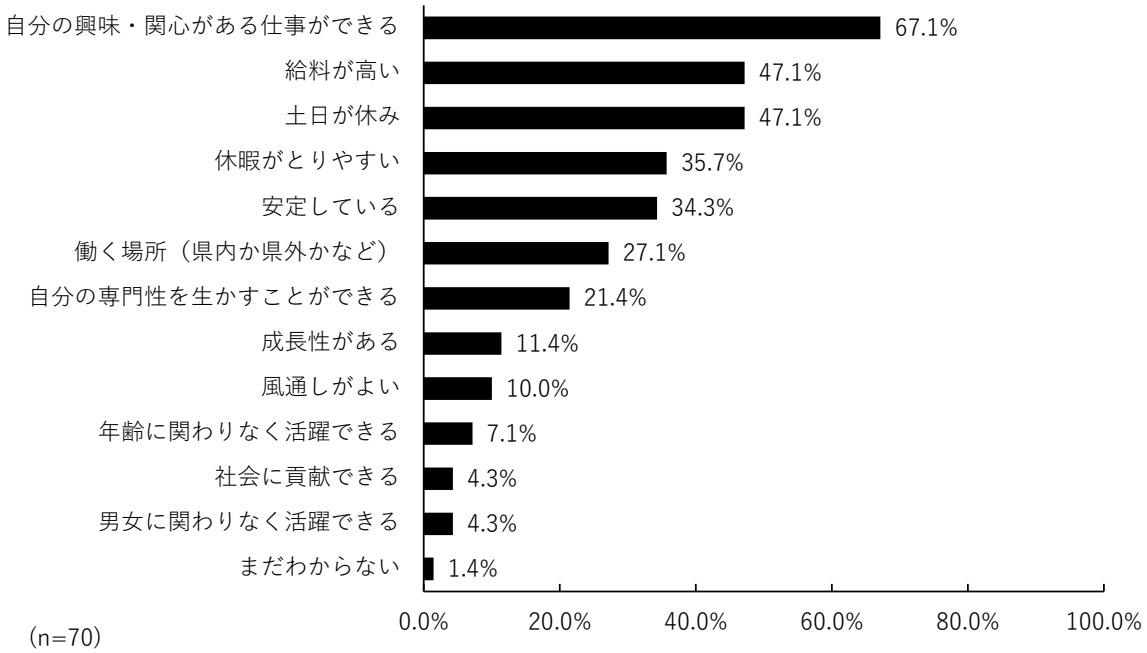
■一方で、就職したい職業が「まだわからない」が 1 割程度みられる。

問 10　回答選択肢 詳細

①販売・接客サービスの職業
②営業職
③事務職（総務・経理等）
④IT 関係の職業（プログラマ・システムエンジニア等）
⑤クリエイティブ関係の職業（Web デザイナー・イラストレーター等）
⑥農林漁業
⑦製造（生産工程）の職業
⑧建設・建築・土木の職業
⑨運輸関係の職業（運転手等）
⑩教育関係の職業（教員・保育士等）
⑪医療関係の職業
⑫福祉・介護関係の職業
⑬公務員
⑭まだわからない
⑮その他（　　）

問 11　就職する際に重視することは何ですか。（4 つまで複数回答）

［割合の高い順にソート］



（n=70）

【特徴】

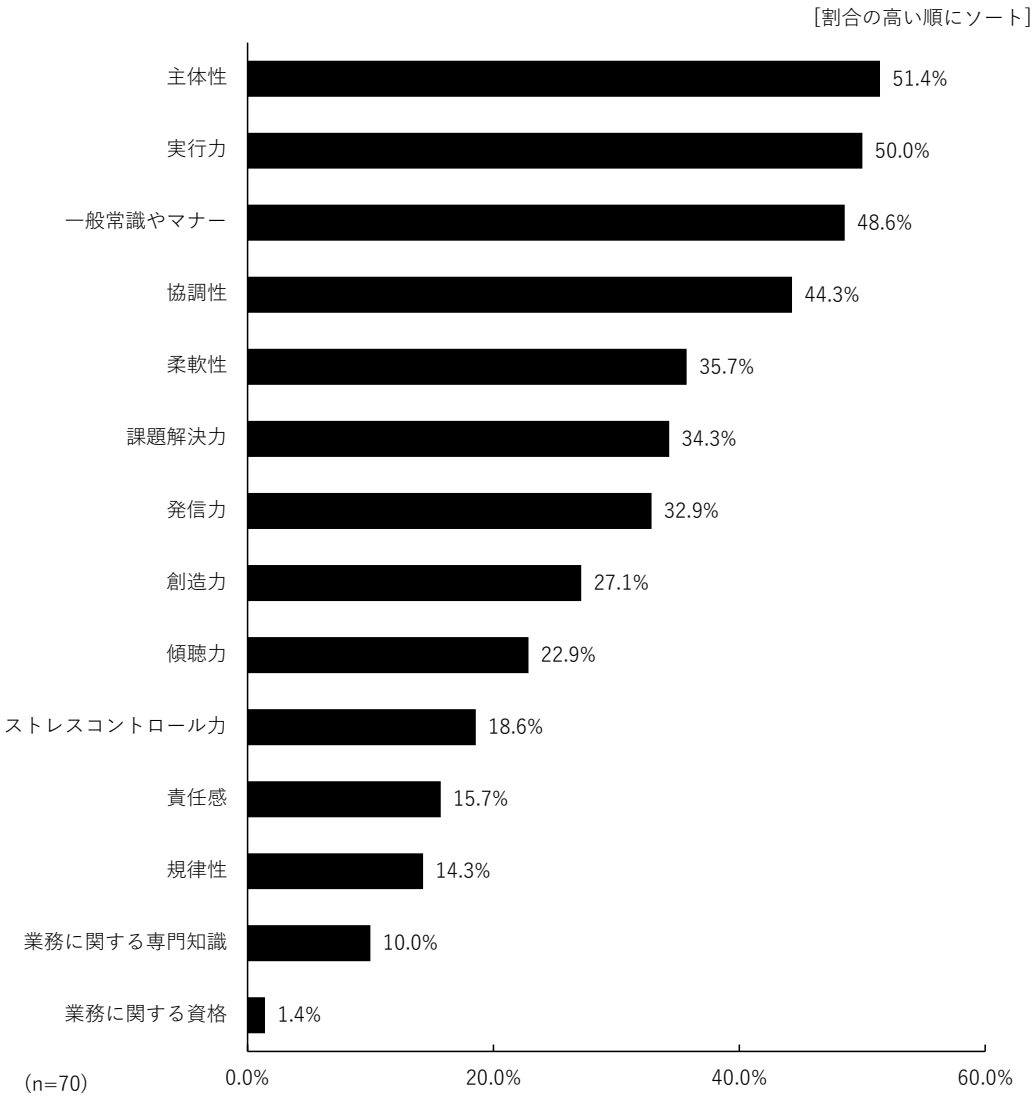
○将来就職する際に重視することについてみると、「自分の興味・関心がある仕事ができる」（67.1%）の割合が最も高く、次に「給料が高い」（47.1%）、「土日が休み」（47.1%）、「休暇がとりやすい」（35.7%）、「安定している」（34.3%）が続く。

▼

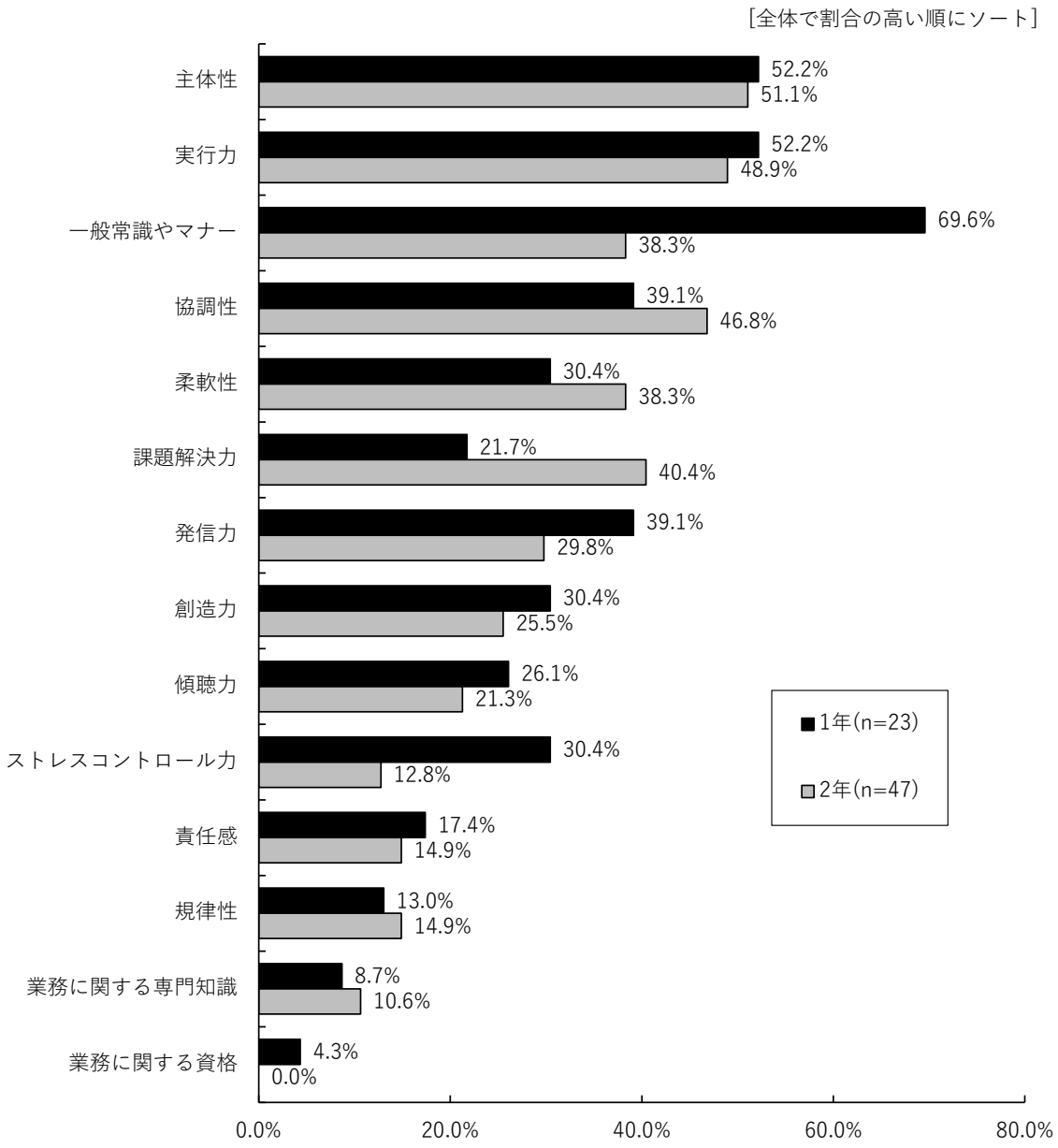
■就職する際に、7 割近くの学生が、自分の興味・関心がある仕事ができるか否かを重視している。次いで、給料の高さや休暇のとりやすさなどゆとりある働き方ができるかどうかも就職する際の判断基準になっていると考えられる。

問 12　働く上で必要だと思う能力は何ですか。（5 つまで複数回答）

〔全体〕



〔学年別〕


[全体で割合の高い順にソート]
主体性
52.2%
51.1%
実行力
52.2%
48.9%
一般常識やマナー
69.6%
38.3%
協調性
39.1%
46.8%
柔軟性
30.4%
38.3%
課題解決力
21.7%
40.4%
発信力
39.1%
29.8%
創造力
30.4%
25.5%
傾聴力
26.1%
21.3%
ストレスコントロール力
30.4%
12.8%
責任感
17.4%
14.9%
規律性
13.0%
14.9%
業務に関する専門知識
8.7%
10.6%
業務に関する資格
4.3%
0.0%
1年(n=23)
2年(n=47)
0.0%
20.0%
40.0%
60.0%
80.0%

【特徴】

○働く上で必要だと思う能力についてみると、「主体性（物事に進んで取り組む力）」（51.4%）の割合が最も高く、次に、「実行力（目的を設定し確実に行動する力）」（50.0%）、「一般常識やマナー」（48.6%）、「協調性（意見や立場の違いを超えて協力し合う力）」（44.3%）が続く。

○「業務に関する専門知識」と回答した学生の割合は 10.0%、「業務に関する資格」と回答した学生の割合は 1.4%である。

○学年別にみると、1 年生では「一般常識やマナー」（69.6%）の割合が最も高く、「主体性」と「実行力」（ともに 52.2%）が続いている。

2 年生では「主体性」（51.1%）、「実行力」（48.9%）、「協調性」（46.8%）が上位 3 つとなっている。

▼

■働く上で必要だと思う能力として、主体性、実行力、一般常識やマナー、協調性が上位となっている。

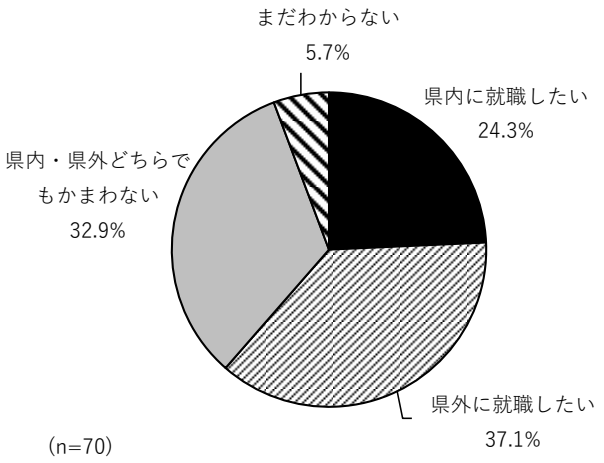
■業務に関する専門知識と資格については、学生が考える働く上で必要だと思う能力としての位置づけは低くなっている。

問 12　回答選択肢 詳細

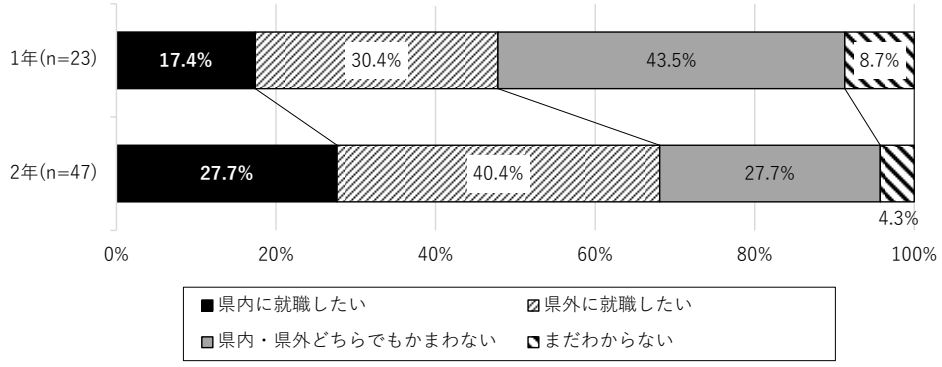
①主体性（物事に進んで取り組む力）
②実行力（目的を設定し確実に行動する力）
③課題解決力（課題を分析し解決する力）
④創造力（新しい価値を生み出す力）
⑤発信力（自分の意見をわかりやすく伝える力）
⑥傾聴力（相手の意見を丁寧に聴く力）
⑦一般常識やマナー
⑧業務に関する資格
⑨業務に関する専門知識
⑩協調性（意見や立場の違いを超えて協力し合う力）
⑪柔軟性（その場に応じた適切な判断ができる力）
⑫規律性（社会のルールや人との約束を守る力）
⑬ストレスコントロール力（ストレスの発生源に対応する力）
⑭責任感（自分の仕事についての責任を果たそうとする気持ち）

問 13　就職先について、県内・県外どちらを希望しますか。

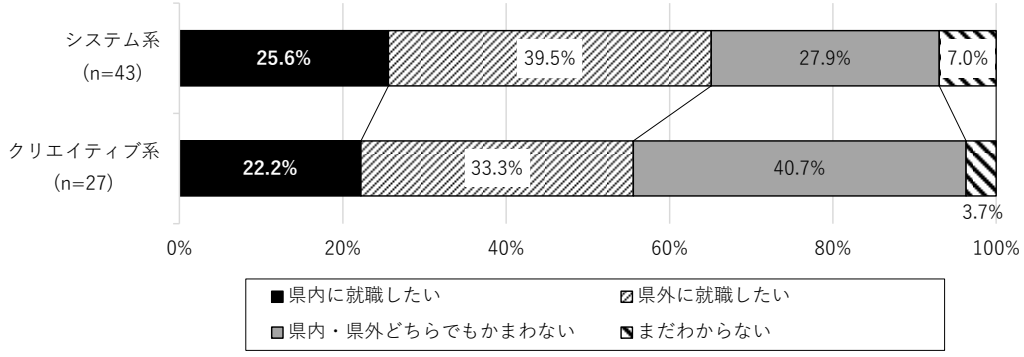
〔全体〕



〔学年別〕



〔コース別〕



【特徴】

○就職先についてみると、「県外に就職したい」（37.1%）が 4 割近くで最も割合が高く、「県内に就職したい」(24.3%)と「県内・県外どちらでもかまわない」(32.9%)が 2 割～3 割程度となっている。

○学年別にみると、1 年生では「県内・県外どちらでもかまわない」（43.5%）の割合が最も高く、2 年生では「県外に就職したい」（40.4%）の割合が最も高くなっている。

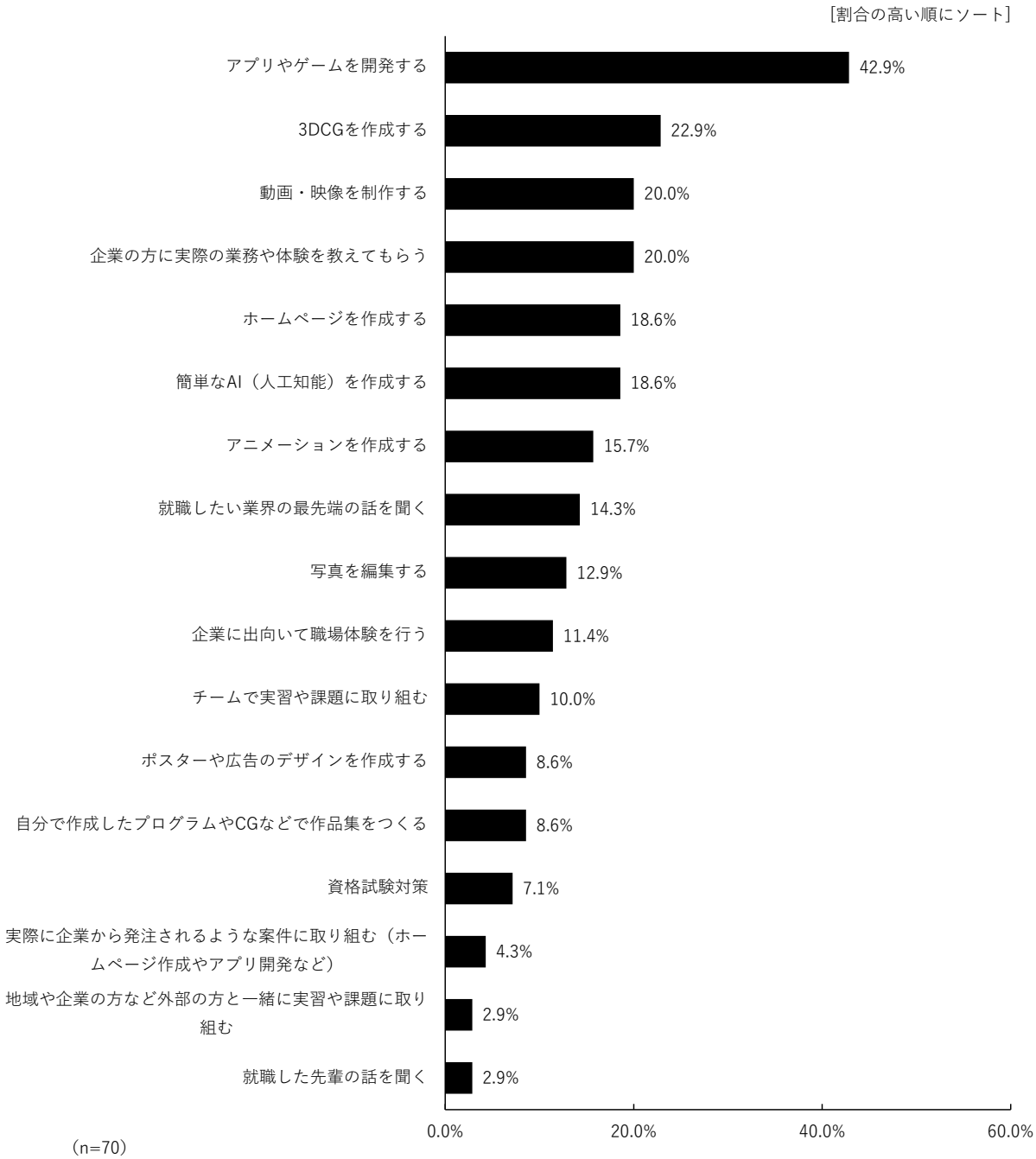
○コース別にみると、システム系では「県外に就職したい」(39.5%)、クリエイティブ系では「県内・県外どちらでもかまわない」（40.7%）の割合が最も高い。

▼

■全体では県外希望が最も多いが、県内・県外どちらでもかまわないという回答も 3 割程度あり、県内でも県外でも柔軟に考えている学生も一定数いる。

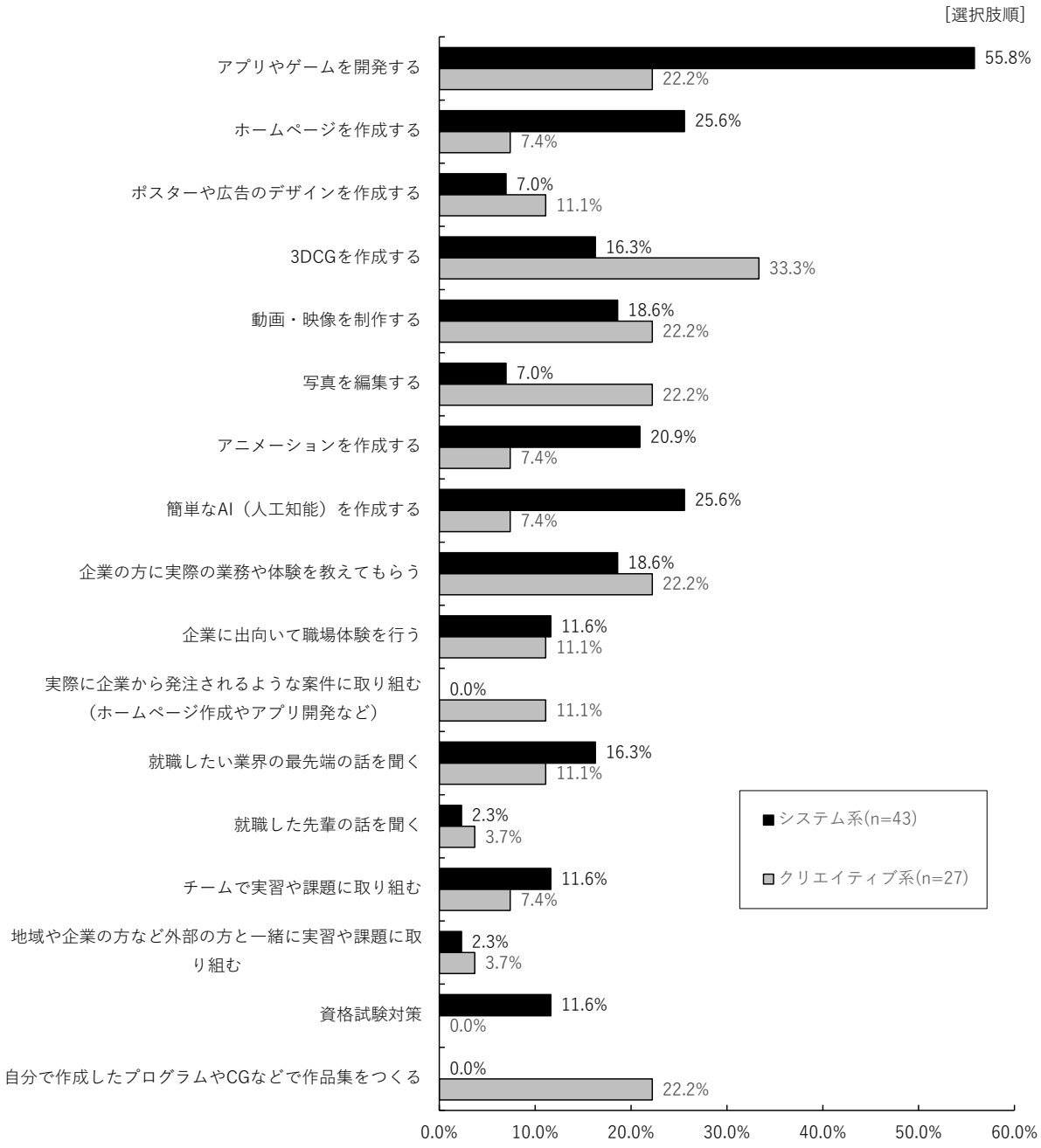
問 14　次の中で受けてみたいと思う授業はどれですか。（3 つまで複数回答）

〔全体〕



（n=70）

〔コース別〕


[選択肢順]
アプリやゲームを開発する
55.8%
22.2%
ホームページを作成する
25.6%
7.4%
ポスターや広告のデザインを作成する
7.0%
11.1%
3DCGを作成する
16.3%
33.3%
動画・映像を制作する
18.6%
22.2%
写真を編集する
7.0%
22.2%
アニメーションを作成する
20.9%
7.4%
簡単なAI（人工知能）を作成する
25.6%
7.4%
企業の方に実際の業務や体験を教えてもらう
18.6%
22.2%
企業に出向いて職場体験を行う
11.6%
11.1%
実際に企業から発注されるような案件に取り組む（ホームページ作成やアプリ開発など）
0.0%
11.1%
就職したい業界の最先端の話を聞く
16.3%
11.1%
就職した先輩の話を聞く
2.3%
3.7%
チームで実習や課題に取り組む
11.6%
7.4%
地域や企業の方など外部の方と一緒に実習や課題に取り組む
2.3%
3.7%
資格試験対策
11.6%
0.0%
自分で作成したプログラムやCGなどで作品集をつくる
0.0%
22.2%
システム系(n=43)
クリエイティブ系(n=27)
0.0%
10.0%
20.0%
30.0%
40.0%
50.0%
60.0%

【特徴】

○受けてみたいと思う授業についてみると、「アプリやゲームを開発する」(42.9%)の割合が 4 割程度で最も高く、次に「3DCG を作成する」が 22.9%、「動画・映像を制作する」と「企業の方に実際の業務や体験を教えてもらう」が 20.0%で続く。

○コース別にみると、システム系では「アプリやゲームを開発する」が 55.8%で特に割合が高く、その他の項目は高くても 20%台となっている。

クリエイティブ系ではシステム系のように突出して割合の高いものはなく、「3DCG を作成する」が 33.3%、「アプリやゲームを開発する」「動画・映像を制作する」「写真を編集する」「企業の方に実際の業務や体験を教えてもらう」「自分で作成したプログラムや CG などで作品集をつくる」の 5 つが 22.2%で並んでいる。

▼

■システム系ではアプリやゲームの開発、クリエイティブ系では 3DCG、動画・映像制作など、高校生と同様、何かを作る授業に興味を持つ学生が多い。

■外部との連携した授業では、企業の方に実際の業務や体験を教えてもらうことに興味を持つ学生が多い。