



生成 AI を利活用した 授業実践事例

岐阜県教育委員会
令和7年10月

生成 AI を校務や授業に利活用するにあたって

はじめに

近年、急速に進化を遂げる生成 AI（人工知能）は、教育の在り方に新たな可能性をもたらしています。文章や画像の生成、翻訳、要約、分析等、多岐にわたる機能をもつ生成 AI は、教職員の業務効率化のみならず、児童生徒の主体的・対話的で深い学びの実現にも寄与するツールとして注目されています。

本事例集は、県内の生成 AI パイロット校※において実際に行われた生成 AI の利活用事例を収集・整理し、教育における具体的な活用方法を紹介することを目的としています。パイロット校においては、各教科における生成 AI の利活用方法について検討を行いました。なお、生成 AI は日々進化を続けているため、本資料の内容は一つの参考情報としてご理解いただき、今後の動向にも留意してください。

生成 AI の利活用にあたっては、使用する生成 AI サービスの利用規約、市町村教育委員会の方針や情報セキュリティポリシー等を遵守する必要があります。また、児童生徒に対しても、情報モラルや著作権、個人情報の保護といった観点を踏まえた適切な指導を行うことが極めて重要です。本事例集では、そうした留意点にも触れながら、教育現場での安全かつ効果的な活用を促進することを目指しています。

本資料が、先生方の実践のヒントとなり、児童生徒の可能性を引き出す教育の一助となることを心より願っております。

※ 令和7年度「生成 AI の利活用に関する実証研究事業」パイロット校
・ 岐阜市立長良中学校 ・ 瑞穂市立穂積中学校
・ 輪之内町立輪之内中学校 ・ 下呂市立下呂中学校

目次

■ 生成 AI を利活用する際に大切にしたい視点	1
■ 生成 AI を利活用した授業実践事例	
＜ 教師 が生成 AI を利活用＞	
国語 第1学年 「言葉に立ち止まる」	2
国語 第1学年 「語彙を豊かに」	3
数学 第3学年 「2次方程式とその解き方」	4
社会 第1学年 「人類の出現と進化」	5
家庭 第2学年 「バランスの良い食事」	6
＜ 生徒 が生成 AI を利活用＞	
英語 第2学年 What is local food?	7
美術 第2学年 「〇〇市 PR ポスター」	8
■ 参考資料	9

生成 AI を利活用する際に大切にしたい視点

① 人間が中心であることを忘れずに

生成 AI は人間の能力を補助、拡張し、可能性を広げてくれる有用な道具になり得ます。しかし、生成 AI の出力はあくまでも「参考の一つである」ことを認識するとともに、最後は人間が判断し、責任をもつことが重要です。児童生徒の思考を深めるために、生成 AI の出力をどう生かすかが、教師の腕の見せどころです。

② 情報活用能力を育てるチャンスに

生成 AI の仕組みの理解、学びに生かしていく視点、近い将来、生成 AI を使いこなすための力を、各教科等の中で意識的に育てていく姿勢が大切です。生成 AI が社会生活に組み込まれていくことを念頭に、児童生徒の発達の段階等を踏まえて、情報モラルを含む情報活用能力の育成を充実させていきましょう。

③ 使う目的と場面をはっきりさせる

生成 AI を利活用することが目的にならないようにしましょう。学習指導要領に示される資質・能力の育成につながるのか、教育活動の目的を達成するために効果的であるかなどを吟味した上で、利活用しましょう。また、児童生徒が学習活動で生成 AI を利活用することについては、発達の段階や情報活用能力の育成状況に留意しつつ、リスクや懸念に対策を講じた上で慎重に検討しましょう。

④ 安全・安心を第一に

個人情報や著作権の扱いには十分な注意が必要です。教師が校務で活用する場合には、原則、重要性の高い成績情報等を入力しないようにしましょう。また、児童生徒が生成 AI を利活用する場合には、氏名や写真等の個人情報を入力しないこと、著作権侵害につながるような使い方をしないことを指導しましょう。生成 AI の出力に偏りがないかなど、教育目的に照らして適切かを教師が随時、判断することも必要です。

使用する生成 AI サービスの利用規約や年齢制限も確認し、保護者の理解も得ながら、安全な環境で活用していきましょう。

⑤ 説明責任と透明性を意識する

学校内外の関係者に対して、生成 AI の利活用について丁寧に説明することが求められます。校務において教師が生成 AI を利活用する場合、学校の管理職は、適切な活用がなされているかを適時確認する必要があります。その際、働き方改革等、生成 AI の利活用を進める趣旨や目的についての共通理解を図り、利活用を通じて得られた成果を教職員全体に共有していきましょう。

また、児童生徒が学習活動で生成 AI を利活用する場合は、保護者に対して、生成 AI の利活用目的やその活用状況等の情報を提供することが重要です。児童生徒が学校外で生成 AI を利活用する可能性も踏まえ、生成 AI を不適切に利活用されないように周知し、保護者の理解を得ることが必要です。生成 AI の利活用にあたっては、関係者との積極的な情報共有に努めましょう。

【生成 AI 利活用の概要】

- ・詩の情景を想起するために生成 AI が作成した画像を提示する。
- ・生成 AI が作成した画像と自分がイメージした情景を比較して検討する。

【本時の目標】

詩を基に、生成 AI が作成した画像に対して批評する活動を通して、詩の情景や表現の効果について考えることができる。

学習過程	主な学習活動	生成 AI の活用・留意点
	1. 前時の学習を振り返り、本時の学習の課題を確認する。 ・三編の詩には挿絵がないので、それぞれの詩の情景や表現の効果を考える活動を確認することを確認する。	
	2. 自分が選んだ詩について、作者の感動の中心を捉える。 ・同じ詩を選んだ仲間と話合う。	
	3. 生成AIが詩をもとに作成した絵を見て、自分がイメージした情景との差異を考える。 ・叙述を基に生成AIが作成した絵を見て、「納得した点」、「納得できない点」を整理し、その理由を考える。 ・グループで交流する。	◆教師が生成 AI を活用して作成した絵を提示する。①②③ 生成AIはプロンプト(指示文)の入力によって、出力が左右されることを指導する。
	4. 詩の中のどの表現がどのような効果を生んでいるか話し合う。 ・詩の言葉に着目し、どのような説明を加えると自分のイメージに合う絵になるか考える。	◆生徒の説明をプロンプトに入力して新たな絵を生成する。④ プロンプトを追加したり、変更したりするなど、生成 AI と対話を重ねることで、よりの確な回答が得られることを指導する。

◆Microsoft 365 Copilot Chat を使用して作成(令和7年6月)

	本実践で使用したプロンプト	生成 AI の出力例
①	あなたは優秀な画家です。次の詩からイメージする絵を描いてください。 ※教科書 p.62 の「雲」を入力	
②	あなたは優秀な画家です。次の詩からイメージする絵を描いてください。 ※教科書 p.63 の「朝」を入力	
③	あなたは優秀な画家です。次の詩からイメージする絵を描いてください。 ※教科書 p.64 の「魚と空」を入力	
④	※③のプロンプトに印象に残った表現を強調して、追加で入力する。 先ほど描いた絵に、「鳥が魚を足でがっしりとつかんでいる様子」を強調して描いてください。	

【生成 AI 利活用の概要】

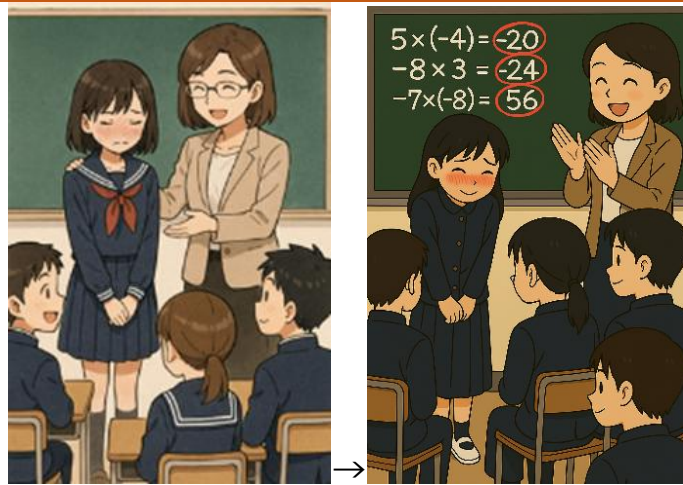
- ・生成 AI が作成したイラスト(様々な心情が予想される絵)を提示する。
- ・生成 AI が作成した例文を基に生徒の反応を考え、指導に生かす。

【本時の目標】

事象や行為、心情を表す語句の量を増やすとともに、語句の辞書的な意味と文脈上の意味との関係に注意して話や文章の中で使うことを通して、語感を磨き語彙を豊かにすることができる。

学習過程	主な学習活動	生成 AI の活用・留意点
	1. イラストから想像される心情を一言で表す。 ・同じイラストでも、人によって表現する言葉が異なることがあることを理解する。	◆教師が生成 AI で作成したイラストを提示する。①
	2. 「うれしい」という意味で使われる心情・行為を表す言葉を使った語彙カードを作成する。 ・「うれしい」という意味で使われる心情・行為を表す言葉をたくさん集める。 ・「うれしい」という意味で使われる心情・行為を表す言葉で例文をつくる。 ・意味の違い、使う場面の違いで整理する。	生成 AI と対話していくことで、理想とする構図のイラストに近づけていく。
	3. お互いの語彙カードを交流する。 ・お互いに質問し合い、語彙について理解を深める。	◆予想される生徒の例文を基に、整理の方法を考えておく。②
	4. 自分が決めた「うれしい」場面について、ふさわしい表現を選ぶ。	生成された例文の中に使用方法の間違ったものがないかファクトチェックを行うとともに、指導に生かす。
	5. 本時の振り返りをする。	

◆Microsoft 365 Copilot Chat を使用して作成(令和7年7月)

本実践で使用したプロンプト	生成 AI の出力例
① 「皆の前で先生にほめられて、恥ずかしかった。」という場面をイラストで描いてください。 「皆の前で先生にほめられたので、照れくさくてもじもじしてしまった。」という風にイラストを描き直してください。	
② あなたは中学校 1 年生の生徒です。心情・行為を表す言葉を使って例文を作成します。「うれしい」という意味で使われる心情・行為を表す言葉を使った例文を 10 個考えてください。 ※教科書 p.270 の語彙ブックのデータ添付	1. 修学旅行の班が仲のいい友達と同じになって、 わくわく が止まらなかった。 2. クラス代表に選ばれて、 胸が躍る ような気持ちになった。 3. 推しのアーティストにファンレターの返事をもらって、 有頂天 になった。 4. お母さんの手料理を食べながら、 心が弾む ような夕食時間だった。 5. 雨がやんで虹が見えて、なんだか うきうき してきた。 6. チームが大会で優勝して、みんなと 歓喜 の声を上げた。 7. おじいちゃんの冗談で笑って、 愉快 な気持ちになった。 8. 一生懸命作った作品をほめてもらって、 会心の笑み がこぼれた。 9. 初めてのひとり旅で美しい景色を見て、 満喫 した気分だった。 10. 好きな本の新刊が出ると知って、 胸が弾む ほど楽しみになった。

【生成 AI 利活用の概要】

- ・生成 AI と対話して授業前に生徒のつまづきを予想して手立てを考える。
- ・生成 AI が作成した問題や提案した学習活動を実際の授業に取り入れる。

【本時の目標】

2次方程式をいろいろな解き方で解く活動を通して、係数や定数項に着目し、平方根の考え、解の公式、因数分解を使った解き方のよさを理解することができる。

学 習 過 程	主な学習活動	生成 AI の活用・留意点
	1. $x^2+10x-75=0$ を解く。 ・これまで学習した2次方程式の解き方を基に、どの方法でも解けることを確認する。 ・どの方法で解いても解は同じだが、どの方法が最も解きやすいのか考えていくことを確認する。	◆予想される生徒のつまづきに対して、手立てを考えておく。 ①② 生徒の実態をもとに、全体指導に取り入れる内容と個に応じた指導に生かす内容を分けて考えておく。
	2. いろいろな2次方程式を、最適な方法で解く。 (1) $3x^2+8x+2=0$ 【解の公式】 (2) $x^2+4x-12=0$ 【因数分解】 (3) $x^2+12x+30=0$ 【平方完成】	◆教師が生成 AI で作成した問題を提示する。 ③④ 生成された問題の中に解答することができないものがないか、事前にファクトチェックを行って確認する。
	3. 選んだ方法の結果を交流し、比較する。 ・自分が「最も解きやすい」と思う方法で解き、その解法を選んだ理由を書く。 ・グループで交流する。 ・因数分解： x の係数が1（標準形）で、整数で因数分解できる形、簡単で速い。 ・平方完成： x の係数が偶数で、平方に変形しやすい形、 $\sqrt{\quad}$ を使えば簡単。 ・解の公式： x^2 や x の係数や定数項が大きい形、どれでも使える。	
	4. 本時の振り返りをする。	

◆Microsoft 365 Copilot Chat を使用して作成(令和7年7月)

	本実践で使ったプロンプト	生成 AI の出力例												
①	あなたは中学校3年生の数学科の教師です。 今回の授業は、「2次方程式」の様々な解き方を扱います。 因数分解や平方根の考え方、解の公式を使う解き方の中から、適当な方法を選んで解いていく授業です。 この授業を行う上で、生徒がつまづきそうなポイントを挙げてください。	【因数分解】 ・因数の組み合わせミス ・係数が1以外の時の処理 ・答え合わせの甘さ 【平方根の考え方】 ・加える数の判断ミス ・イコール移行後の処理 ・式変形の多さによる混乱 【解の公式】 ・公式忘れ/代入ミス ・式の処理が複雑(分数、 $\sqrt{\quad}$ 含む) ・符号の処理ミス												
②	3つの解き方は、どのような式を解くのに向いているか表にまとめてください。	<table border="1"> <thead> <tr> <th>方程式の形</th><th>最適な解き方</th><th>ポイント</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>シンプルで因数分解できる</td><td>因数分解</td><td>最も簡単で速い</td></tr> <tr> <td>平方に整理しやすい</td><td>平方完成</td><td>$\sqrt{\quad}$を使ってスムーズ</td></tr> <tr> <td>複雑、解けなさそう</td><td>解の公式</td><td>どんな式でも使える</td></tr> </tbody> </table>	方程式の形	最適な解き方	ポイント	シンプルで因数分解できる	因数分解	最も簡単で速い	平方に整理しやすい	平方完成	$\sqrt{\quad}$ を使ってスムーズ	複雑、解けなさそう	解の公式	どんな式でも使える
方程式の形	最適な解き方	ポイント												
シンプルで因数分解できる	因数分解	最も簡単で速い												
平方に整理しやすい	平方完成	$\sqrt{\quad}$ を使ってスムーズ												
複雑、解けなさそう	解の公式	どんな式でも使える												
③	いろいろな2次方程式を解かせる授業の中で、どのような解き方をしたのかを交流させたいです。 解の公式、平方完成、因数分解のうちどれが最も解きやすいかを交流できる問題を作ってください。	【交流のための問題例】 (1) $3x^2+8x+2=0$ 【解の公式】 (2) $x^2+4x-12=0$ 【因数分解】 (3) $x^2+12x+30=0$ 【平方完成】												
④	授業のまとめの時間に、2次方程式を解くための解の公式、因数分解、平方完成の使い分けをまとめさせたいです。 どのような手法・手立てがありますか。	1. 3つの道の整理マップ 2. 「わたしのベスト解法」スピーチ 3. ミニフローチャート選手権 4. 3問の解法を振り返るクロス表 どれも「知識の確認」ではなく、判断→選択→表現→比較という深い思考を引き出す設計になっています。												

教師が生成 AI を利活用した授業実践例

社会 第1学年 「人類の出現と進化」

【本時の目標】

人類がどのように進化していったのかを「推移」に着目しながら調べることを通して、人類は火や言葉、打製石器や磨製石器を使用しながら進化したことに気づき、狩りや採集を行っていた生活から、農耕や牧畜を行う生活に変化したことが理解できる。

学習過程	主な学習活動	生成 AI の活用・留意点
	1. 本時の課題を確認し、学習の見通しをもつ。 ・新人と猿人の図を比較し、服装や食べ物等、生活の様子が違うことを確認する。	◆教師が生成 AI で作成した資料を提示する。 ①②
	2. 生成 AI が作成した旧石器時代の人々の暮らしと新石器時代の人々の暮らし(想像図)を比較し、気付いたこと交流する。 ・気付いたことを班の中で交流する。 ・人々の暮らしが変化した理由を考える。	生成 AI と対話していくことで、理想とする構図のイラストに近づけていく。 生成されたイラストの中に時代にあっていないものがないか事前にファクトチェックを必ず行う。
	3. 人類の出現と進化の過程について、資料を基に考え、交流する。 ・教科書や猿人、原人、旧人、新人の暮らしの様子(想像図)を基に考え、グループで交流する。	◆予想される生徒のつまずきに対して、手立てを考えておく。 ③④
	4. 人類の出現と進化の時間の長さについて学ぶ。 ・1万年を1cmとしてテープの長さで表したものをみる。	生徒の実態をもとに、全体指導に取り入れる内容と個に応じた指導に生かす内容を分けて考えておく。
	5. 本時の振り返りをする。	

【生成 AI 利活用の概要】

- ・生成 AI が作成したイラスト(当時の人々の生活の想像図等)を提示する。
- ・生成 AI が作成した生徒のつまずきに対する手立てを指導に生かす。

◆Microsoft 365 Copilot Chat を使用して作成(令和7年6月)

	本実践で使ったプロンプト	生成 AI の出力例
①	旧石器時代(新石器時代)の人々の暮らしがイメージできる想像図を描いてください。	
②	猿人(原人、旧人、新人)の暮らしの様子がイメージできる絵を描いてください。	
③	あなたは中学校 1 年生の授業を受け持つ社会科教師です。 「人類の出現と進化」の歴史の授業を行います。 この授業を行う上で、生徒がつまずきそうなポイントを 5 つ教えてください。	1. 時代の変化を実感しづらい。 2. 国家形成とのつながりが分かりにくい。 3. 人類の誕生や生活の規模が理解しづらい。 4. 単なる暗記になってしまう可能性 5. 自分の生活との関連性が見えにくい。
④	歴史の授業で時間のスケールを把握することが難しいと思うのですが、そこをどのように中学生にイメージさせればいいですか。	時間のスケールを中学生に分かりやすく伝えるには、視覚的・体験的なアプローチが効果的です。 1. 身近な時間を比較する。 ・弥生時代は約 600 年続いた。これは、小学校 1 年生から 6 年生までの 6 年間の約 100 倍の長さである。 2. 時間の長さを視覚化する。 ・縄文時代を 10m の紐、弥生時代を 60 cm の紐、古墳時代を 30 cm の紐として並べると時間の違いが視覚的に分かりやすくなります。

教師が生成 AI を活用した授業実践事例

家庭 第2学年 「バランスの良い食事」

【生成 AI 利活用の概要】

- ・生徒が考えた「1日の献立」を生成 AI に入力してフィードバックを作成する。
- ・生成 AI の評価を参考にして、自分たちが考えた献立を見直す。

【本時の目標】

自分が立てた 1 日の献立への生成 AI の評価を基に、栄養バランスの視点の他に、費用、旬、組み合わせ、調理時間等の視点から献立を改善することができる。

学習過程	主な学習活動	生成 AI の活用・留意点
	1. 1日分の献立の栄養バランスを生成 AI が評価した結果を見て感じたことを発表する。 ・既習内容とつなげて、自分の立てた献立と比較しながら、ある人が立てた 1 日分の献立の特徴、その評価について発表する。	◆生成 AI からの評価を提示する。① 個人情報に関わる内容を入力しないように指導する。 生成 AI はプロンプト(指示文)の入力によって、出力が左右されることを指導する。
	2. グループで生成 AI の判断した評価を見合う。 ・自分が立てた献立に関する生成 AI が判断した評価を見る。 ・生成 AI が判断した評価についてグループの仲間と共有し、生成 AI の評価について批評する。	※栄養バランスについては、献立アプリも活用する。
	3. 生成 AI が判断した評価を生かして、グループで献立を 1 つ選択し、その献立を栄養バランス以外の視点も加えて改善する。 ・テーマ例を参考にして、改善の方向を決める。 ア 費用の改善 イ 脂質の摂りすぎ問題 ウ 2 群または 4 群の食品が取りにくい問題 エ 好みを重視した献立と栄養バランス オ 彩りを重視した献立と栄養バランス カ 調理時間を効率化させる献立	◆グループの中で選択した献立について生成 AI を活用して再度アドバイスをもらう。② 献立の費用については結果にずれがあるため、自身で実際に事実を調べる必要があることに気付くことができるようにする。
	4. 改善した献立を交流する。	

◆Microsoft 365 Copilot Chat を使用して作成(令和7年7月)

	本実践で使ったプロンプト	生成 AI の出力例
①	14歳 男性 食事摂取基準を満たす食事を考えます。 朝食は、ごはん、肉野菜炒め、みそ汁、バナナ、ぶどう、牛乳です。 昼食は給食です。 ごはん、さばのみそ煮、ほうれん草のごま和え、けんちん汁、牛乳です。 夕食は、ごはん、ハンバーグ、納豆(ねぎ入り)、ブロッコリーマヨネーズ、みそ汁、アイスクリーム、麦茶です。 この献立の栄養バランスはよいですか。 この献立にかかる費用はいくらですか。 この結果をワードA4 1枚にまとめてください。	この献立は主食、主菜、副菜、汁物、果物、乳製品が含まれており、「一汁三菜」の基本を満たしています。たんぱく質源として肉、魚、卵、大豆製品が含まれ、カルシウム源として牛乳、野菜、果物も豊富です。脂質はハンバーグやマヨネーズ、アイスクリームに含まれますが、過剰摂取には注意が必要です。 この献立は、14 歳男性の食事摂取基準に概ね適合しており、栄養バランスが良好です。費用は 1 日あたり約 1,860 円で、家庭で調理する場合の平均的な金額と考えられます。今後は脂質の摂取量に注意しつつ、野菜や果物の種類を増やすことで、さらに健康的な食生活が期待できます。
②	14歳 女性 食事摂取基準を満たす食事を考えます。 朝食は、パン、スクランブルエッグ、野菜サラダ、バナナです。 昼食は給食です。 ごはん、さばのみそ煮、ほうれん草のごま和え、けんちん汁、牛乳です。 夕食は、鶏むね肉のマヨ照り焼き、ポテトサラダ、コンソメスープ、ヨーグルトです。 この献立の栄養バランスはよいですか。 この献立にかかる費用はいくらですか。 この結果をワードA4 1枚にまとめてください。	この献立は、14 歳女性の食事摂取基準(エネルギー約 2,400kcal、たんぱく質 55g、カルシウム 800mg など)をおおむね満たすバランスの良い内容です。朝食・昼食・夕食ともに主食・主菜・副菜・乳製品・果物が揃い、たんぱく質、ビタミン、ミネラル、食物繊維の摂取が期待できます。特に昼食の給食は和食中心でカルシウムや鉄分が豊富です。費用は 1 日あたり約 600～700 円程度と推定され、家庭での調理と給食の組み合わせによりコストパフォーマンスも良好です。成長期の健康維持に適した献立といえます。

<その他 留意事項>

・テーマに沿って、献立改善する方法として生成 AI、アプリ、インターネットの情報、教科書に載っている献立、教師が提示する食品の価格一覧表等、自由に選択・利用して活動できるようにする。

<献立アプリ>

<https://food.gutech.jp/>

【作成者】岐阜大学教育学部
技術教育講座
家政教育講座

※動作保証やコンテンツの内容については使用者の責任でお願いします。



生徒が生成 AI を利活用した授業実践事例

英語 第2学年 What is local food?

【生成 AI 利活用の概要】

- ・紹介したいことについての情報を収集・整理するために生徒が生成 AI を活用する。
- ・生徒が生成 AI からのフィードバックを参考にして、自分が書いた英作文を改善する。

【本時の目標】

日本の食べ物について知りたいと思っている ALT のために、ご当地グルメについて、その料理の情報やイチオシの理由について整理し、自分の考えや意見等を加えて、簡単な語句や文を用いて書くことができる。

学習過程	主な学習活動	生成 AI の活用・留意点
	1. 本時の学習の課題を確認する。 ・日本の食べ物について知りたいと思っている ALT のために、食べたいと思ってもらえるようにご当地グルメの魅力を伝える文を書くことを確認する。	
	2. 紹介したい食べ物についての情報を収集して、整理する。 ・検索ツールや生成 AI を活用して、紹介したい食べ物についての情報をメモする。	◆生徒が使用① 生成AIが出力した回答には事実ではないことが含まれる可能性があるため、ウェブサイト等で確かめる（ファクトチェックする）必要があることについて指導する。
	3. 2で作成したメモをもとに、紹介したい食べ物についてペアで伝え合う。 ・既習の表現を用いて、その料理の情報やイチオシの理由等を伝える。	◆生徒が使用②③④ 英作文すべてを生成 AI に任せることがないように指導する。まずは自分で英作文を考え、より適切な表現にするためにアドバイスをもらったり、既習表現の使い方を確認するために使ったりするとよいことを助言する。
	4. 3で話したことを基に、自分が紹介したい食べ物について原稿を作成する。 ・3で紹介する際に、うまく伝えられなかったことなどを生成 AI に相談する。 ・原稿を作成した後に、その原稿を生成 AI に読み込ませて、アドバイスをもらう。	
	5. 原稿を修正する。	

◆スタディポケット for STUDENT を生徒が使用(令和7年6月)

	本実践で使用したプロンプト	生成 AI の出力例 ※出力例は Microsoft Copilot で作成(令和7年9月)
	① 大垣市の「水まんじゅう」を食べたことがない人に紹介しようと思います。その特徴や魅力についてどんなことを伝えればよいですか。	 水まんじゅうの特徴と魅力 1. 見た目の美しさ ・ 透明感のあるぷるぷるした見た目がとても涼しげ。 ・ 中に見えるあんこが、まるで水の中に浮かんでいるよう。 ・ 見た目だけで「涼」を感じられる和菓子です。 2. 食感と味 ・ つるんとした口当たりで、冷たくてさっぱり。 ・ 外側は葛（くず）でできていて、もちもち&ひんやり。 ・ 中には甘さ控えめのこしあんが入っていて、上品な味わい。
	② 【伝わりづらい表現を別の表現にする】 Mizu Manju is on cold water.を「氷水の上によって提供される」という意味が伝わるように直してください。	正確に「氷水の上によって提供される」という意味を伝えるには、次のように言い換えると良いです： Mizu Manju is served on ice water. または、さらにわかりやすくするなら： Mizu Manju is placed on ice water when it is served. （ミズマンジュウは、出されるときに氷水の上に置かれます）
	③ 【既習表現の使い方を確認する】 if you want の使い方を教えてください。	☀️「if you want」の意味と使い方 「if you want」は英語で「もしあなたが望むなら」「よければ」「～したければ」という意味です。相手に選択肢を与えるときに使います。 ✅ 基本の使い方 1. 文の最後につける これはとてもよく使われる形です。 ・ We can go to the park, if you want. →「君がよければ、公園に行こうよ。」
	④ 【完成した原稿についてアドバイスをもらう】 次の英作文についてアドバイスをください。 I recommend Mizu Manju from Ogaki. It is traditional Japanese sweet. It is very popular. It look clear and beautiful. It is served on ice water. It has red bean paste inside. You can enjoy different kinds of flavors. I think you'll like it.	1. 冠詞の使い方 (a / the) ・ “It is traditional Japanese sweet.” → “It is a traditional Japanese sweet.” ・ 「a」は「ひとつの」という意味で、初めて紹介するものに使います。 2. 動詞の形（主語と動詞の一致） ・ “It look clear and beautiful.” → “It looks clear and beautiful.” ・ 主語が「It」のときは、動詞に「s」が必要です。

生徒が生成 AI を利活用した授業実践事例

美術

第2学年「〇〇市 PR ポスター」

【生成 AI 利活用の概要】

- ・生成 AI との対話を通して、市の魅力を伝えるキャッチコピーを考える。
- ・生成 AI が提案した案を参考にして、PR ポスターの画面構成を考える。

【本時の目標】

生成 AI が提案したキャッチコピー案を基に、主題（自分が考える〇〇市のよさ）が他者（観光客）に伝わるPRポスターの画面構成を考えることができる。

学 習 過 程	主な学習活動	生成 AI の活用・留意点
	1. 本時の見通しをもつ。 ・参考作品を鑑賞し、ポスターは「キャッチコピー」と「イラスト」で主題を表現していることをつかむ。	◆生成AIからの提案を参考に考える① 生成AIはプロンプトの入力によって、出力が左右されるため、自分が考える市の魅力を入力することを指導する。
	2. 本時の課題を確認する。	
	3. アイデアスケッチを描く。 ・自分が考える〇〇市のよさを基に、PRポスターに使う生成AIにキャッチコピーを提案させる。 ・PRポスターに描きたいイラストと、キャッチコピー案を基に、主題が表れるようにアイデアスケッチを描きながら、画面構成を考える。 ※必要に応じて交流を行い、主題が伝わるPRポスター案になっているか、仲間とアイデアスケッチを確認し合う。	提案されたキャッチコピーをそのまま採用するのではなく、自分の主題に合っているかどうかを検討し、修正等を行うように指導する。
	4. 本時の振り返りをする。 ・主題（自分が考える〇〇市のよさ）が他者（観光客）に伝わるPRポスターになっているかという視点で振り返る。	◆必要に応じて生成 AI に再提案させ、アイデアスケッチに反映させる②③ アイデアスケッチで試したり、交流したりしたことをもとに、キャッチコピー案も再提案させてよいことを伝える

◆スタディポケット for STUDENT を生徒が使用(令和7年7月)

	本実践で使ったプロンプト	生成 AI の出力例
①	〇〇市のPRポスターを制作します。 〇〇市の魅力を伝えたいので、その魅力が伝わるキャッチコピーの案を提案してください。 【魅力】 ・伝統的な祭りがある。 ・祭りには期間中に10万人を超える人が訪れる。 ・〇〇市の夏といえばその祭りである。7～8月は何度も開催される。	魅力を伝えるタイプ ・夏はこの街が祭りの舞台になる ・10万人が集う、熱狂の夏祭り ・夏を彩る伝統の鼓動 観光客を引き込むタイプ ・一度来たら、夏の記憶はここで決まる ・伝統を浴びる、熱気を感じる、そんな夏がここにある ・夏、何度でも会いたい祭りがある 地元の誇りを強調するタイプ ・受け継がれる伝統、響きあう夏 ・この街の夏は、祭りでできている ・祭りが教えてくれる、故郷の力
②	〇〇市の魅力を追加します。 【追加の魅力】 ・夏の花火大会が有名で多くの人を訪れる。 ・花火大会は全国的に有名である。 ・綺麗な川が流れている。 これらの魅力も含めつつ提案してください。	・川風に揺れる灯り、夜空に咲く花火、心を躍らす祭り ・伝統が舞い、花火が咲き、川がきらめく夏 ・夏、祭りに酔い、花火に見惚れ、川に癒される ・祭りの熱気、花火の輝き、清流の涼やかさ
③	川は取り下げます。そのうえでもう少し短めのキャッチコピーを提案してください。	・伝統が咲く。花火も咲く ・祭りと花火。夏のまち ・10万人が集う、夏の興奮 ・この夏、花火と祭りが待っている ・熱気と光が交差する夏

生成 AI に関する参考資料

資料名(ホームページ)	発行元	資料の概要	二次元コード
■初等中等教育段階における生成AIの利活用に関するガイドライン(Ver. 2.0) (令和6年12月26日公表)	文部科学省	・教職員や教育委員会等の学校教育関係者を主たる読み手として、学校現場における生成 AI の適切な利活用を実現するための参考資料となるよう、生成 AI の概要や基本的な考え方、場面や主体に応じて押さえておくべきポイントをまとめたもの。	
■学校現場における生成 AI の利用について	文部科学省	・初等中等教育段階の学校現場における生成 AI の適切な利活用を実現するための参考となる資料や留意事項をまとめたサイト。パイロット校の先行取組事例及び事業成果報告書、研修動画アーカイブ等、参考となる資料を閲覧可能。	
■情報モラル学習サイト ～生成 AI を活用する	文部科学省	・小学 1 年生から高校 3 年生までを対象に、児童生徒が写真や動画を見ながら約 3 問の問題に挑戦し、情報モラルを自由に学べるサイト。各コンテンツの学習時間は5分～10分程度。	
■AI と著作権について	文化庁著作権課	・文化審議会著作権分科会法制度小委員会が令和 6 年 3 月に取りまとめた「AI と著作権に関する考え方」や関連資料を紹介するサイト。生成 AI の開発や利用における著作権上の課題について、現行法の枠組みの中での対応や留意点について整理。	
■生成 AI はじめの一步 ～生成 AI の入門的な使い方と注意点～	総務省	・今後の生活の中で生成 AI に触れうる国民の方(初心者)向けに、①生成 AI の基礎知識、② 生成 AI の活用場面や入門的な使い方、③ 生成 AI 活用時の注意点 を紹介する教材を掲載。	
■学校における生成 AI の利活用について	岐阜県教育委員会	・文部科学省の「初等中等教育段階における生成AIの利活用に関するガイドライン(Ver. 2.0)」を基に、学校における生成AIの利活用についての基本的な考え方、生成AIの利活用が考えられる例、利活用する際のチェック項目等の解説資料を掲載。	

生成 AI を利活用した授業実践事例

令和7年10月

編集・発行 岐阜県教育委員会
