

【生成 AI 利活用の概要】

- ・場面の様子を理解しやすいように、生成 AI が作成した画像を提示する。
- ・プロンプト(指示文)の入力による出力画像の違いについて指導する。

【本時の目標】

本文や資料をもとに、主君の命令を辞退することはできず、しかし矢を確実に当てられる自信もないという追い詰められた那須与一の状況を捉えることを通して、命を懸けて的を射ようとする与一の心情を考えることができる。

主な学習活動	生成 AI の活用・留意点
<p>1. 生成 AI が作成した「扇の的」の場面のイラストやプロンプトに入力した文章、教室から約70m 先に設置した的の写真を見て、場面の状況を捉える。</p> <p>2. 課題を確認し、学習の見通しをもつ。</p> <p>3. 与一の言動の意味について考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「南無八幡大菩薩、我が国の神明、日光の権現、・・・いま一度本国へ迎えんとおぼしめさば、この矢はづさせたまふな。」と神仏に祈る与一の言動に着目し、その意味について考える。 * 神への信仰心 * 命懸け、決死の覚悟 <p>4. グループで考えを交流する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本文や資料から心情をまとめる。 ・当時の時代背景や鎌倉時代の武士のものの見方や考え方もふまえて考えを深める。 ・仲間の意見を聞き、考えを広げる。 <p>5. 本時の振り返りをする。</p>	<p>◆教師が生成 AI で作成したイラストを提示する。①②③</p> <p>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。</p> <p>情報モラル教育の一環として、生成 AI が生成する誤りを含む出力を教材とし、その性質や限界に気付くように指導する。</p>

学習過程

◆Microsoft 365 Copilot Chat を使用して作成(令和7年11月)

	本実践で使用したプロンプト	生成 AI の出力例
①	『平家物語』の『扇の的』の場面で、那須与一が扇を射落とす画像を作成してください。	
②	以下の点について注意して再度作成してください。 ・風が強く吹いている状況を描いてください。 ・竿の先に扇をつけて、それを女官にもたせてください。 ・那須与一は 10 代の若者にしてください。	
③	源平合戦の屋島の戦いで、那須与一が海上の小舟の先端にたてられた竿の先の日輪の描かれた扇の的を弓で狙っている。与一は武士の赤い装束を身にまとい、黒のたくましい馬にまたがり、真剣な表情で弓を引き絞っている。与一と扇の間には40間余り(約72メートル)の距離がある。小舟の周りには、様子をうかがう平家の小舟、背景には、波立つ海、緊張感が漂う夕暮れの空に夕日が沈もうとしている。	

生徒が生成 AI を活用した授業実践事例

美術

第1学年 「魅力を伝えるパッケージ」

【生成 AI 利活用の概要】

- ・生成 AI に自分のパッケージデザイン画像を送信して評価させる。
- ・生成 AI の評価を参考にして、パッケージデザインの改善案を考える。

【本時の目標】

消費者が買いたいと思えるパッケージデザインにするために、生成 AI によるデザインの評価を参考にしながら、ターゲット層に合った色や形の工夫に気づき、自分のデザインの改善案を考えることができる。

主な学習活動	生成 AI の活用・留意点
<p>1. 本時の課題を確認する。</p> <p>2. 生成 AI に自分が作成したデザインの評価をさせる方法を確認する。</p> <p>3. 実際にデザイン画像を送信して、生成 AI からデザインの評価を得る。</p> <p>4. 生成 AI の評価を基に、自分の願いや工夫と比べ、取り入れることや取り入れないことを判断し、改善案を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「名前」をつけるという部分は、子どもにより親しみをもってもらえそうだから、取り入れたい。 ・「アレルギーに配慮しています」という情報は、文字が読みづらくなってしまいうから取り入れるのはやめておこう。 <p>5. 学級の仲間と改善案を交流する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・〇さんが、「生成 AI が文字をカラフルにすると楽しいと回答したが、統一感を重視したいのでその案については参考にしない。」と話していた。僕も、〇さんの作品は、そのままの方がよいと思う。 <p>6. 本時の振り返りをする。</p>	<p>◆教師が作成したデザインを示し、生成 AI から評価をもらう方法を示す。</p> <p>プロンプトの入力には時間がかかるため、生徒が自分のデザイン画像のみを送信すれば、評価が得られる状態にしたプロンプトを生徒に共有する。</p> <p>◆生成 AI によるデザイン評価を参考に考える。①</p> <p>生成 AI が作成したデザインの評価は、あくまで参考の一つであることを確認する。生成 AI のデザイン評価を取り入れるか、取り入れないかは、最終的に人間が判断する必要があることを指導する。</p>

学習過程

◆Microsoft 365 Copilot Chat を使用して作成(令和7年12月)

本実践で使用したプロンプト	生成 AI の出力例
<p>①</p> <p>幼児に向けた、お菓子のパッケージデザインを考えました。そのために色はパステルカラーで、キャラクターを描いて親しみやすくする工夫をしました。また、しゅわしゅわという感じが伝わるように泡の模様を入れました。この工夫は、消費者が買いたくなるパッケージデザインとして適していますか？文章で評価をしてください。また、もっとターゲット層を意識したデザインにするための改善案を教えてください。中学1年生に分かるように教えてください。(1枚目の画像)</p> <p>※上記の文章を事前にテキストで入力し、1枚目の画像とする。</p>  <p>※2枚目は、自分の制作しているパッケージデザインの画像とする。</p> <p>○1枚目の画像の文章をプロンプトとして、2枚目の画像を解析してください。</p>	<p>1 評価:買いたくなるパッケージかどうか？</p> <p>あなたのデザインは、幼児向けのお菓子としてとても魅力的です。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パステルカラーは、やさしくてかわいい印象を与えるので、小さな子どもが「これ欲しい!」と思いがやすいです。 ・キャラクターを使うことで、親しみやすくなり、子どもが覚えたり好きになったりしやすくなります。泡の模様は「しゅわしゅわ」の感じをうまく表していて、味や食感のイメージが伝わります。 ・つまり、見た目だけで「楽しそう」「おいしそう」と思わせる力があるので、買いたくなるパッケージとしてとても適しています。 <p>2 改善案:もっとターゲット層(幼児)に合うデザインにするには？</p> <p>①キャラクターに「名前」や「性格」をつける →例えば「しゅわちゃんは元気で、星が大好き!」など、物語があると子どもはもっと好きになります。</p> <p>②食べ方や楽しみ方を絵で見せる →「口に入れるとしゅわしゅわするよ!」など、絵で説明するとワクワク感が増します。</p> <p>③安心感を出すマークや言葉 →「アレルギーに配慮してます」「日本製」など、親が安心して買えるような情報も入れると、買ってもらうやすくなります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「見た目がかわいくて楽しいだけじゃなくて、食べる前・食べる時・食べたあとも楽しい!」と思えるような工夫があると、もっと売れるパッケージになります。

生徒が生成 AI を利活用した授業実践事例

英語

第3学年 My Activity Report

【生成 AI 利活用の概要】

- ・生徒が生成 AI と対話して、話す内容を考えたり、発話の正確性を高めたりする。
- ・生徒が生成 AI との対話を参考にして、話す内容を整理して再構築する。

【本時の目標】

4月に入学してくる新1年生に部活動の魅力を伝えるために、活動の概要だけでなく自身の経験や思い出、その時の感想、部活動を通して学んだことなどを整理し、簡単な語句や文を用いて話すことができる。

主な学習活動	生成 AI の活用・留意点
<p>1. 本時の学習の課題を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新1年生に「部活動に入りたい」と思ってもらえるような紹介にするために、その部活動の魅力を伝えることを確認する。 <p>2. 紹介する内容を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・紹介する内容を考える際に、教科書で調べたり、生成 AI にうまく表現できないことを英語で尋ねたりする。 <p>3. 生成 AI と英語で対話をして、自分の伝えたい内容を再構築する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・生成 AI からの質問に即興で答える。 ・生成 AI とのやり取りを踏まえ、伝える内容や順番、構成等を再構築する。 <p>4. 3で再構築した紹介文をペアで伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・再構築した紹介文をペアで交流し、新1年生に部活動の魅力が伝わる内容になっているかアドバイスし合う。 ・相手を替えて、繰り返し交流する。 <p>5. 本時の振り返りをする。</p>	<p>◆生徒が使用①</p> <p>生成 AI に質問する際には、英語の発話量を増やすために、音声入力で、英語を用いて質問するように指導する。</p> <p>◆生徒が使用②</p> <p>生成 AI とのやり取りの中で生まれた表現をすべて取り入れるのではなく、最終的には自分で判断して、目的を達成するために自分が伝えたい内容を整理して話すことが大切であることを指導する。</p>

学習過程

◆スタディポケット for STUDENT を生徒が使用(令和7年12月)

本実践での生徒と生成 AI との対話例・・・①

生徒(音声入力)	生成 AI
How do you say 'bukatsudo' in English?	AI You can say 'club activities' or just 'clubs' for 「部活動」 in English.
"I'm going to tell you about my club activities." Is this sentence correct?	AI Yes! Your sentence is perfect!

本実践での生徒と生成 AI との対話例・・・②

生徒(音声入力)	生成 AI
I am a third-year junior high school student. I want to tell you about my club activities. Ask me some questions.	AI Got it! Are you in a club at school?
Yes, I am. I was a member of the tennis team.	AI Nice! You were a member of the tennis team. Did you practice tennis every day?
No, I didn't. I practiced it on Tuesday, Thursday, and Friday.	AI Great! You practiced tennis on Tuesday, Thursday, and Friday. What is your best memory at the tennis team?
My best memory is that I won my last game. My friend and I worked together and won the tennis tournament.	AI That's amazing! How did you feel right after you won the tournament?
I was so happy that I cried with my friend.	