

生成 AI パイロット校の活用実践に関する整理と考察

ー2 年間の変遷を踏まえてー

吉澤日花里・井上信介・西本周平・志儀孝典（株式会社内田洋行教育総合研究所）

概要：文部科学省は令和 5 年度より生成 AI パイロット校（以下、パイロット校）を指定し、教育活動及び校務での生成 AI を活用した効果的な実践事例の創出に取り組んでいる。本研究では、令和 6 年度パイロット校における取組実践報告を分類し、令和 5 年度パイロット校の報告と比較・分析を行った。教育利用では、令和 5 年度から変わらず児童生徒の創造や発想を広げる活用が多かった一方で、校務利用においては問題生成の実践が減り、生成 AI によるアイデアを創出させる実践が増えるなど、活用方法に変化が見られた。また、従来の分類に収まらない事例も散見されたため、新たな類型を追加することとした。

キーワード：GIGA スクール構想、リーディング DX スクール、生成 AI

1 はじめに

近年、生成 AI 技術の進展に伴い、教育現場においてもその活用が広がっている。特に、文部科学省が進めるリーディング DX スクール事業では「生成 AI パイロット校」（以下、パイロット校）が指定され、教育活動及び校務における生成 AI の具体的な活用を通じて、効果的な実践の創出と普及が進められた。

本研究は、令和 5・6 年度に実施されたパイロット校における生成 AI 活用実践を対象に、事例の分類と比較分析を通じて、現場での活用状況や活用内容、活用傾向の変化を明らかにすることを目的とする。特に、教育及び校務の双方における活用傾向の変化や、新たに見出された類型の意義等について総合的に考察する。事例の分類にあたっては令和 5 年度に発表した分類枠組みを土台とし、令和 6 年度の実践事例に応じて新たな類型も加えている。

なお、株式会社内田洋行教育総合研究所は令和 5 年度からリーディング DX スクール事業の事務局業務を受託しているが、本研究は一般公開されている資料のみを用いて実施している。

2 研究の方法

(1) 調査対象

「リーディング DX スクール」ホームページに最終報告として掲載されている令和 6 年度パイロット校の実践事例 256 件を調査対象とした。パイロット校の概要は以下のとおりである。

- 令和 6 年度パイロット校
 - 学校数：66 校（小学校 25 校、中学校 30 校、高等学校 10 校、中等教育学校 1 校）
 - 実証期間：令和 6 年 4 月～令和 7 年 2 月

(2) 分析方法

本調査では、「生成 AI をどのような用途で活用したのか（生成 AI の役割）」に着目して類型化を行った。類型化にあたり、令和 5 年度に実施した先行研究（吉澤ほか、2024）で作成した生成 AI の役割分類（20 項目）を基に、令和 6 年度の新たな実践事例を踏まえて分類項目を見直した。その上で、事例ごとに次の 5 つの観点から分類し、量的な傾向を把握した。

1. 利用種別（教育利用、校務利用）
2. 生成 AI の役割
3. 学校種（小学校、中学校、高等学校、中等教育学校）
4. 教科（教育利用の場合のみ）
5. 活用段階（教育利用の場合のみ）

「利用種別」が「教育利用」である事例は、さらに「①生成 AI 自体を学ぶ段階」、「②使い方を学ぶ段階」、「③各教科の学びにおいて積極的に用いる段階」の 3 段階に分けて整理した。

「生成 AI の役割」については本研究の中で内容を判断して分類した。「利用種別」「学校種」

「教科」「活用段階」については、事例に記載された内容に基づいて整理した。また、1 件の事例の中に複数の役割が記載されている場合は、それぞれの役割ごとに個別にカウントした。一方、1 つの役割だけが記載されているが、内容が複数の役割のどちらとも解釈できる場合は、より妥当と思われる一方のみカウントした。利用種別や教科、活用段階についても同様に、複数記載があればそれぞれ個別にカウントした。

3 結果

実践事例を基に、生成 AI の役割を 5 つのカテゴリ 23 項目に類型化し、各項目に該当する事例数をカウントした（表 1）。

表 1. 生成 AI の役割と利用種ごとの事例数

カテゴリー	項目名	事例数 (教育)	事例数 (校務)
創造・発想	生成 AI にアイデアを出させる	11	11
	生成 AI と相談しながら思考を洗練・深掘りする	24	7
	生成 AI に計画や案を作成させる	8	23
	生成 AI に絵や音楽、物語等を作成させる	23	9
文書・ドキュメント作成	生成 AI に文書のたたき台を作成させる	3	23
	生成 AI に文章を校正・添削させる	12	16
	生成 AI に要約させる	2	1
	生成 AI に翻訳させる	3	3
	生成 AI に議事録を作成させる	0	6

データ処理・分析	生成 AI にデータを整理・分析させる	6	32
	生成 AI に画像や動画から情報を読み取らせる	4	2
	生成 AI にダミーデータを作成させる	0	3
学習・問題解決支援	生成 AI にチェック・評価させる	17	2
	生成 AI に物事を説明・解説させる	15	7
	生成 AI に問題を生成させる	3	9
	生成 AI にプログラム・コードを作成させる	4	10
	生成 AI に問題を解かせる/計算させる	4	1
	生成 AI に発音をチェックさせる	3	1
	生成 AI に文章を読み上げさせる	1	1
	生成 AI に学習パートナーとして多面的に支援させる	4	0
	生成 AI にディベート相手をさせる	1	1
対話・コミュニケーション	生成 AI にペルソナを演じさせる	3	3
	生成 AI に英会話の相手をさせる	6	1
計		157	172

表 2. 学校種ごとの事例数

学校種 (校数)	事例数 (教育)	事例数 (校務)
小学校 (25 校)	21	61
中学校 (30 校)	107	84
高等学校 (10 校)	25	25
中等教育学校 (1 校)	4	2

表 3. 教科ごとの事例数（教育利用のみ）

教科	事例数
国語・書写	33
外国語・外国語活動	31
総合的な学習（探究）の時間	22
理科	19
算数・数学	14
社会・地理・歴史・公民	13
図画工作・美術	13
技術・家庭	10
体育・保健体育	10
音楽	7
道徳	7
情報・専門教科情報	6
生活	0

表 4. 活用段階ごとの事例数（教育利用のみ）

活用段階	事例数
① 生成 AI 自体を学ぶ段階	28
② 使い方を学ぶ段階	27
③ 各教科の学びにおいて積極的に用いる段階	88

4 考察

生成 AI の役割について、令和 5 年度に類型化した 20 項目に当てはまらない新たな事例が見られたことから、「生成 AI に議事録を作成させる」「生成 AI にダミーデータを作成させる」「生成 AI に学習パートナーとして多面的に支援させる」の 3 項目を追加した。

「議事録作成」が追加された背景には、生成 AI がそういった用途に使えることが現場で広く認識され、業務の効率化に役立つと評価されたことが考えられる。「ダミーデータ作成」は、学校現場での個人情報保護やセキュリティリスクへの認識が高まる中、研修等で安全に活用できるデータの必要性が顕在化したためと考えられる。

「学習パートナーとしての多面的な支援」の追加は、個別最適化された学びが加速する中で、単なる情報提供を超え、学習者への多面的な支

援という役割を生成 AI に期待するようになったためと考えられる。

令和 5 年度と令和 6 年度を比較すると、全事例に占める「データの整理・分析」の割合は 5% から 12% に、「アイデア出し」は 3% から 7% に増加した。これは、AI 活用が学校現場において、日常業務や発想支援など、より実用的な課題解決の手段の一つとして認知されてきたためと考えられる。一方、「問題生成」の割合は 9% から 4% に減少した。事例の記述からは、問題の難易度設定や AI による誤答出力などの課題が見られ、問題生成については AI を活用するよりも教員自身が作成する方が適切だと判断される場面が多かったことがうかがえる。

なお、教育利用では「思考の洗練・深掘」「絵や音楽、物語等の作成」、校務利用では「文書のたたき台作成」「計画や案の作成」が、2 年間を通して高い割合を維持しており、これらの用途が令和 5 年度の段階で既に主要な実践として定着していたことが分かる。

教育利用については、活用段階（表 4）別に各役割の集計値を整理し、傾向を把握した。なお、生成 AI 自体を学ぶ段階において実際に生成 AI を使っていない（講演の聴講のみなど）事例は集計から除外した。

その結果、「①生成 AI 自体を学ぶ段階」では「絵や音楽、物語等の作成」が 63% を占めた。これは、生成 AI が視覚的・聴覚的なアウトプットを即座に生成できるため、児童生徒や教員にとって驚きや感動を体験させやすく、生成 AI の利便性を直感的に理解しやすいことが要因の一つと考えられる。

一方で、「チェックや評価」は、①の段階及び「②使い方を学ぶ段階」では事例が見られず、「③各教科の学びにおいて積極的に用いる段階」でのみ活用が確認された。

③の段階として集計された事例数は 88 件だったが、1 件の事例内に複数の役割が記載されている場合は、それぞれ個別にカウントしたため、延べ 121 件となった。このうち上位 5 項目

は、「アイデアの洗練・深掘」(17%),「チェックや評価」(14%),「絵や音楽、物語等の作成」(11%),「物事の説明・解説」(10%),「文章の校正・添削」(8%)であり、これら5項目で③の段階における全事例の6割を占めていた。

①②段階は生成 AI を理解・体験することが主な目的であるが、③段階は実際の授業で生成 AI が効果的に活用されたと現場で判断された事例である。そのため、③段階の事例を抽出することで、授業実践において有効と認識されている生成 AI の活用方法が把握できると考えられる。③段階の上位5項目を見ると、創造的な活動だけでなく、分析や評価、文章の校正・添削など、考えや表現を見直し、改善する学習支援にも生成 AI が幅広く活用されていることが分かる。この結果は、生成 AI を理解・体験する段階(①②)では生成 AI の新規性や楽しさを体験させる「見せ方」としての創造的な活用が目立つ一方、実際の授業実践では、学習目標の達成や課題解決に直結するような活用が重視されていることを示していると考えられる。

また、この3段階に関して教科別に事例を整理した結果、①②段階では、総合的な学習(探究)の時間や学活など、教科外での活用が多く見られた(①71%, ②44%)。このことから、各教科の授業時間内で生成 AI について学習する時間を確保することは難しいため、比較的自由度の高い総合の時間や学活などで、その時間を確保していることが推察される。

5 まとめ

本研究は、令和5年度及び令和6年度のパイロット校における実践事例を体系的に整理・分析し、教育利用及び校務利用における生成 AI の活用の実態とその変遷を明らかにした点に意義がある。特に以下の4点が本研究の貢献として挙げられる。

第1に、令和6年度の実践事例の類型化を通して、令和5年度には見られなかった新たな役割を見出し、活用の幅が広がっていることを明

らかにした。

第2に、令和5年度と令和6年度を比較する中で、「データの整理・分析」や「アイデア出し」の増加、「問題生成」の減少など、活用される役割の傾向が変化していることを明らかにした。

第3に、教育利用において、生成 AI を理解・体験する段階では創造的な活用が多く、各教科の学びの段階では分析や評価など多様な役割が見られるなど、活用傾向が段階によって異なることを明らかにした。

第4に、生成 AI 自体やその使い方を学ぶ活動は、各教科の授業ではなく、総合的な学習(探究)の時間や学活など、教科外の時間に多く設定されていることを明らかにした。

令和7年度においてパイロット校は全国120校指定されており(令和7年6月時点)、令和5・6年度と比較して全国的な広がりを見せている。これにより、生成 AI の導入支援体制や教員研修が拡充され、その結果として実践事例の質・量ともに多様化することが予想される。令和7年度事業における生成 AI の活用方法の変容についても引き続き整理・分析を行う予定である。

参考文献

文部科学省(2024)「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)」

文部科学省、学校現場における生成 AI の利用について、2025-06-03 取得、

<https://www.mext.go.jp/zyoukatsu/ai/case.html>

文部科学省、「リーディング DX スクール」ホームページ、2025-07-17 取得、

<https://leadingdxschool.mext.go.jp>

吉澤日花里、井上信介、西本周平、志儀孝典(2024):リーディング DX スクール事業の生成 AI パイロット校に見る活用実践の整理と考察、第50回全日本教育工学研究協議会全国大会論文集 pp. 523-526