



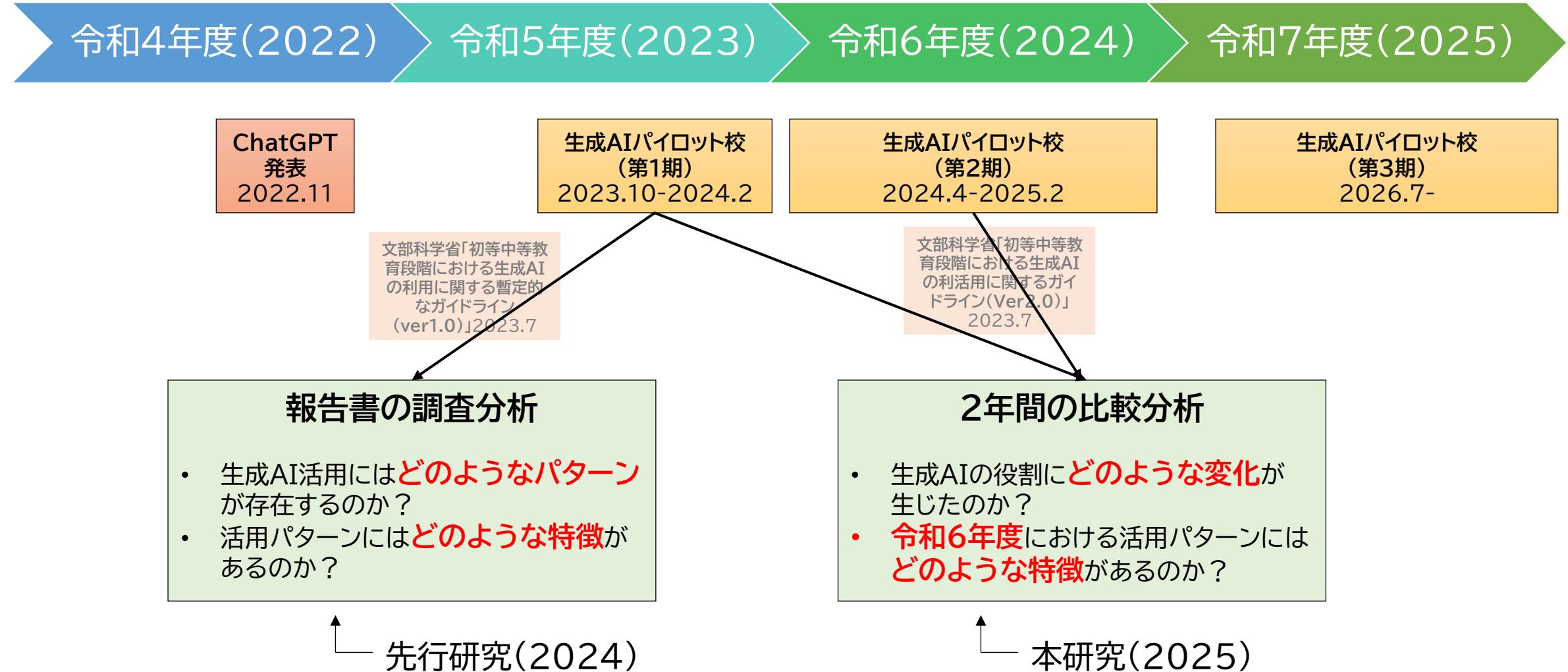
「よりよい学び」をカタチにする
UCHIDA 内田洋行教育総合研究所

生成AIパイロット校の活用実践に 関する整理と考察 -2年間の変遷を踏まえて-

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)

1. はじめに
2. 研究の方法
3. 結果と考察
4. まとめ

1. はじめに(本研究の位置づけと2年間の流れ)



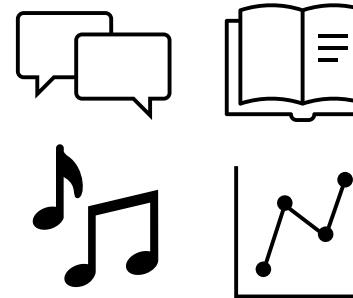
本研究は、令和5年度に実施した※先行研究で作成した生成AIの役割分類を基に進めた

※ (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(2024, 吉澤ほか))



先行研究における研究の目的

こちらよりご覧いただけます→



①教育現場(特に初等中等)において、生成AI
はどのような役割で活用されているのか？



②令和5年度(生成AIパイロット校初年度)に
における活用にはどのような特徴があるのか？

1. はじめに(先行研究の概要紹介)

①教育現場(特に初等中等)において、生成AIはどのような役割で活用されているのか？

1. 全事例を確認 →
5カテゴリー20項目の草案作成
(1名の共著者)

2. 当該分類に応じて各事例を整理
(3名の共著者が個別に実施)

3. 事例の整理そのものや分類名等で
合意が取れなかった内容を協議・
調整または新たな分類を追加
(全ての共著者)

役割: XX 役割: □□ 役割: ▼▼



○○ カテゴリー

役割: ■■ 役割: △△ 役割: ●●



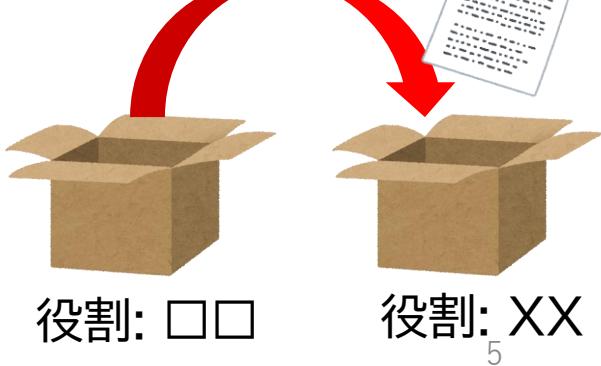
×× カテゴリー

役割: XX

役割: □□

役割: ▼▼

役割: □□



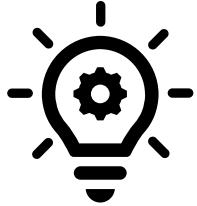
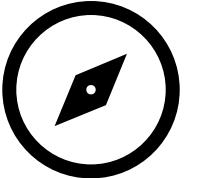
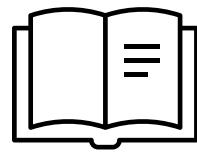
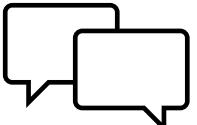
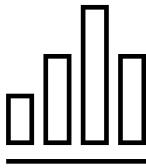
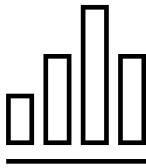
役割: □□

役割: XX

1. はじめに(先行研究の概要紹介)

①教育現場(特に初等中等)において、生成AIはどのような役割で活用されているのか？

5カテゴリ20項目に分類

I 創造・発想		①アイデア出し		⑪チェック・評価
		②思考の洗練・深堀		⑫説明・解説
		③計画・案の作成		⑬問題生成
		④絵や音楽・物語等の作成		⑭プログラム・コード作成
II 文書・ドキュメント作成		⑤文書のたたき台作成		⑮問題解答・計算
		⑥文章の校正・添削		⑯発音チェック
		⑦要約		⑰文章の読み上げ
		⑧翻訳		⑱ディベート相手
III データ処理・分析		⑨データの整理・分析		⑲ペルソナを演じさせる
		⑩画像や動画からの情報読み取り		⑳英会話の相手

1. はじめに(先行研究の概要紹介)

②令和5年度(生成AIパイロット校初年度)における活用にはどのような特徴があるのか?

利用種別	教育利用	校務利用
	176	102

役割	生成AIの役割	事例数(教育)	事例数(校務)
アイデア出し	8	1	
思考の洗練・深堀り	26	6	
計画・案の作成	12	17	
絵や音楽・物語等の作成	40	10	
文書のたたき台作成	7	27	
文章の校正・添削	19	10	
要約	4	4	
翻訳	2	2	
データの整理・分析	3	14	
画像や動画からの情報読み取り	2	0	
チェック・評価	13	2	
説明・解説	19	6	
問題生成	13	17	
プログラム・コード作成	10	12	
問題解答・計算	9	0	
発音チェック	4	0	
文章の読み上げ	2	0	
ディベート相手	6	0	
ペルソナを演じさせる	3	0	
英会話の相手	8	0	
計	210	128	

学校種	学校種(校数)	事例数(教育)	事例数(校務)
小学校(4校)	26	13	
中学校(26校)	50	54	
高等学校(17校)	75	29	
義務教育学校(4校)	23	3	
中等教育学校(1校)	3	4	
計	177	103	

教科	教科	事例数
外国語・外国語活動		36
国語・書写		27
社会・地理・歴史・公民		21
算数・数学		16
情報・専門教科情報		15
理科		13
総合的な学習の時間・総合的な探究の時間		12
技術・家庭		11
図画工作・美術		6
体育・保健体育		5
音楽		3
道徳		3
生活		1

※1つの事例の中に複数の役割にまたがった活用、複数の学校種での取組が含まれることがあるため、役割や学校種における事例数①②③の合計が一致していない。

1. はじめに(先行研究の概要紹介)

②令和5年度(生成AIパイロット校初年度)における活用にはどのような特徴があるのか?

利用種別	教育利用	校務利用
	176	102

役割	生成AIの役割	事例数(教育)	事例数(校務)
アイデア出し		8	
思考の洗練・深堀り	26		
計画・案の作成	12	17	
絵や音楽・物語等の作成	40	10	
文書のたたき台作成	7	27	
文章の校正・添削	19	10	
要約	4	4	
翻訳	2	2	
データの整理・分析	3	14	
画像や動画からの情報読み取り	2	0	
チェック・評価	13	2	
説明・解説	19	6	
問題生成	13	17	
プログラム・コード作成	10	12	
問題解答・計算	9	0	
発音チェック	4	0	
文章の読み上げ	2	0	
ディベート相手	6	0	
ペルソナを演じさせる	3	0	
英会話の相手	8	0	
計	210	128	

学校種	学校種(校数)	事例数(教育)	事例数(校務)
小学校(4校)	26	13	
中学校(26校)	50	54	
計	177	103	

**生成AIの役割(教育利用):
子供たちのイメージや考えを具現化する**

教科	教科	事例数
外国語・外国語活動		36
国語・書写		27
社会・地理・歴史・公民		21
算数・数学		16
情報・専門教科情報		15
理科		13
総合的な学習の時間・総合的な探究の時間		12
技術・家庭		11
図画工作・美術		6
体育・保健体育		5
音楽		3
道徳		3
生活		1

※1つの事例の中に複数の役割にまたがった活用、複数の学校種での取組が含まれることがあるため、各観点における事例数の合計が一致していない。

1. はじめに(先行研究の概要紹介)

②令和5年度(生成AIパイロット校初年度)における活用にはどのような特徴があるのか?

利用種別	教育利用	校務利用
	176	102
役割	生成AIの役割	事例数(教育)
アイデア出し	8	1
思考の洗練・深堀り	26	6
計画・案の作成	12	17
絵や音楽・物語等の作成	40	10
文書のたたき台作成	7	27
文章の校正・添削	19	10
要約	4	4
翻訳	2	2
データの整理・分析	3	14
画像や動画からの情報読み取り	2	0
チェック・評価	13	2
説明・解説	19	6
問題生成	13	17
プログラム・コード作成	10	12
問題解答・計算	9	0
発音チェック	4	0
文章の読み上げ	2	0
ディベート相手	6	0
ペルソナを演じさせる	3	0
英会話の相手	8	0
計	210	128

学校種	学校種(校数)	事例数(教育)	事例数(校務)
小学校(4校)	26	13	
中学校(26校)	50	54	
高等学校(17校)	75	29	
義務教育学校(4校)	23	3	
中等教育学校(1校)	3	4	
計	177	103	

教科	教科	事例数
外国語・外国語活動		36
国語・書写		27
		21
		16
		15
		13
総合的な学習の時間・総合的な探究の時間		12
技術・家庭		11
図画工作・美術		6
体育・保健体育		5
音楽		3
道徳		3
生活		1

**生成AIの役割(校務利用):
校務の効率化を図る**

※1つの事例の中に複数の役割にまたがった活用、複数の学校種での取組が含まれることがあるため、各観点における事例数の合計が一致していない。 9

1. はじめに(先行研究の概要紹介)

②令和5年度(生成AIパイロット校初年度)における活用にはどのような特徴があるのか?

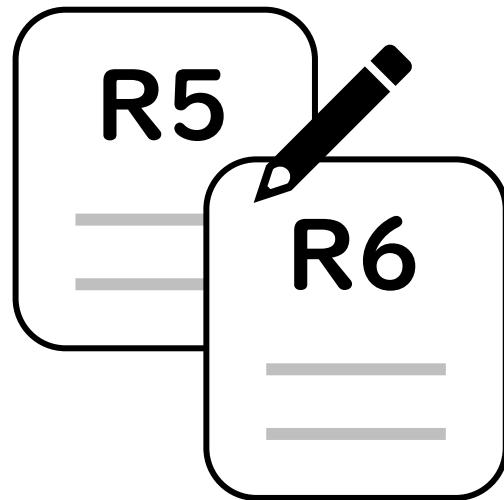
利用種別	教育利用	校務利用
	176	102
役割	生成AIの役割	事例数(教育)
アイデア出し	8	1
思考の洗練・深堀り	26	6
計画・案の作成	12	17
絵や音楽・物語等の作成	40	10
文書のたたき台作成	7	27
文章の校正・添削	19	10
要約		
翻訳		
データ		
画像		
チエ		
説明		
問題		
プロンプト	10	12
問題解答・計算	9	0
発音チェック	4	0
文章の読み上げ	2	0
ディベート相手	6	0
ペルソナを演じさせる	3	0
英会話の相手	8	0
計	210	128

教科:
文章作成をよく行う教科での活用が多い
(外国語、国語)

学校種	学校種(校数)	事例数(教育)	事例数(校務)
小学校(4校)	26	13	
中学校(26校)	50	54	
高等学校(17校)	75	29	
義務教育学校(4校)	23	3	
中等教育学校(1校)	3	4	
計	177	103	
教科	教科	事例数	
外国語・外国語活動		36	
国語・書写		27	
社会・地理・歴史・公民		21	
算数・数学		16	
情報・専門教科情報		15	
理科		13	
総合的な学習の時間・総合的な探究の時間		12	
技術・家庭		11	
図画工作・美術		6	
体育・保健体育		5	
音楽		3	
道徳		3	
生活		1	

※1つの事例の中に複数の役割にまたがった活用、複数の学校種での取組が含まれることがあるため、各観点における事例数の合計が一致していない。10

本研究における研究の目的



- ①令和5年度と令和6年度で、生成AIの役割にどのような変化がみられるのか
- ②令和6年度における活用傾向にはどのような特徴がみられるのか

2. 研究の方法: 調査対象

- 調査対象
 - 令和6年度生成AIパイロット校の活用事例256件（「リーディングDXスクール」ホームページに掲載）
- 生成AIパイロット校の概要
 - 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



北海道	宮城県
北海道 札幌市	北海道 札幌市立豊平東小学校
北海道 札幌市立豊平東中学校	宮城県 岩沼市
北海道 札幌市立豊平東中学校	宮城県 岩沼市立岩沼北中学校

※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。

文部科学省、「リーディングDXスクール生成AIパイロット校」、リーディングDXスクールホームページ、<https://leadingdxschool.mext.go.jp> より

2. 研究の方法: 調査方法

先行研究で作成された役割分類(5カテゴリ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。その後、昨年度使用した4つの観点に「活用段階」を追加した以下の5観点から、事例ごとに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(教育利用、校務利用)
3. 学校種(教育利用、校務利用)
4. 教科(教育利用のみ)
5. 活用段階(教育利用のみ)
 - 生成AI 자체を学ぶ段階
 - 使い方を学ぶ段階
 - 各教科の学びにおいて積極的に用いる段階
NEW



リーディングDXスクールホームページに掲載されている「キーワード」を基に、3つの段階ごとに整理

3. 結果と考察

①令和5年度と令和6年度で、生成AIの役割にどのような変化がみられるのか

I. 創造・発想	①生成AIにアイデアを出させる	新たに3項目を追加
	②生成AIと相談しながら思考を洗練・深堀する	
	③生成AIに計画や案を作成させる	
	④生成AIに絵や音楽・物語等を作成させる	
II. 文書・ドキュメント作成	⑤生成AIに文書のたたき台を作成させる	新たに3項目を追加
	⑥生成AIに文章を校正・添削させる	
	⑦生成AIに要約させる	
	⑧生成AIに翻訳させる	
III. データ処理・分析	⑨生成AIに議事録を作成させる	新たに3項目を追加
	⑩生成AIにデータを整理・分析させる	
	⑪生成AIに画像や動画から情報を読み取らせる	
	⑫生成AIにダミーデータを作成させる	
IV. 学習・問題解決支援	⑬生成AIにチェック・評価させる	新たに3項目を追加
	⑭生成AIに物事を説明・解説させる	
	⑮生成AIに問題を生成させる	
	⑯生成AIにプログラム・コードを作成させる	
V. 対話・コミュニケーション	⑰生成AIに問題を解かせる/計算させる	新たに3項目を追加
	⑱生成AIに発音をチェックさせる	
	⑲生成AIに文章を読み上げさせる	
	⑳生成AIに学習パートナーとして多面的に支援させる	
	㉑生成AIにディベート相手をさせる	新たに3項目を追加
	㉒生成AIにペルソナを演じさせる	
	㉓生成AIに英会話の相手をさせる	

リーディングDXスクール事業 【AIパイロット校】

奈良市立佐保小学校 (奈良県) 【指定校】

＜校務利用＞ ③ NotebookLMでの文字起こし

NotebookLMとは？

ユーザーがアップロードしたデータを基に、質問に回答する機能を持つ生成AI。読み込まれた資料の概要も表示される。

校務効率化のポイント

様々な場面で音声記録の保存や議事録作成の必要性が増加

以下の①～⑤の段階を経て担当者の負担軽減を図った。

※カッコ内は1時間の打ち合わせ内容の議事録作成にかかる時間

①その場でメモ、会議後に記録（4時間）

②その場で入力（2.5時間）

③Googlemeetの拡張機能でその場で文字起こし（2時間）

④③の方法で、録音データ使用し後日文字起こし（2時間）

⑤録音データをNotebookLMで文字起こし（5分）

音声データの議事録化

音声や動画データを読み込み、議事録化してくれます。Youtube動画なども議事録化可能です。

NotebookLMへようこそ

マイノートブック



概要の表示
作成された議事録を基に概要が表示されます。

＜校務利用＞ ① オンライン出願システムのシミュレーション用ダミー生徒情報を作成！

ダミーの生徒情報

#命令：実在しない架空の中学生の情報を10人分つくってください。

- 名前
- 保護者名
- 保護者の続柄
- 住所

#条件：住所は以下のどちらかを任意に選んでください。

- 堺市堺区A町1丁502号
- 堺市堺区B町2-1-43

Copilot

了解しました！以下は架空の中学生の情報です。

1. 名前: 田中 太郎
 - 保護者名: 田中 一郎
 - 保護者の続柄: 父
 - 住所: 堺市堺区A町1丁502号
2. 名前: 鈴木 花子
 - 保護者名: 鈴木 次郎
 - 保護者の続柄: 父
 - 住所: 堺市堺区B町2-1-43
3. 名前: 佐藤 健
 - 保護者名: 佐藤 美智子
 - 保護者の続柄: 母
 - 住所: 堺市堺区A町1丁502号
4. 名前: 高橋 美咲

サンプル証明写真

#背景

- あなたは、マークダウン記法の開発者です。
- 自分が開発したマークダウン記法がいかに優れているかを友人に自慢するために、サンプルを作りたいと思っています。

#命令

- 架空の中学生の証明写真を作ってください。
- ただし、以下の「条件」を全て満たしてください。

#条件

- 性別: 男子
- 出力形式: jpeg形式

マークダウン記法を
活用しました。

Copilot

I'll try to create that.

Designer プレビュー



ダミーデータを
作成させる

リーディングDXスクール事業【AIパイロット校】

札幌市立中央小学校（北海道）【指定校】

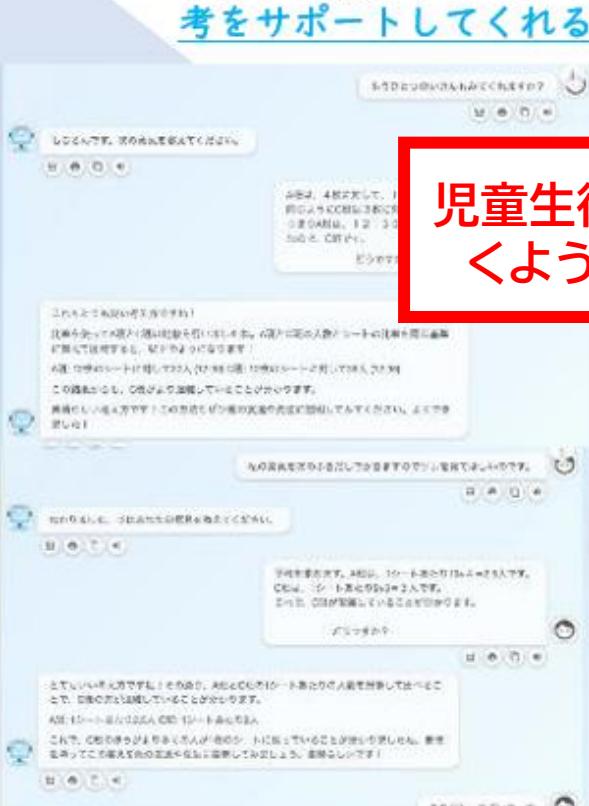
＜教育利用＞③ 教師と共に学びの伴走者を担う生成AI



児童は目的達成の手段の一つとして、必要と感じたときに生成AIと関わりながら思考していった。

算数が得意ではない児童も、生成AIに対しては「もっと教えて。」「他のやり方もあるの？」など、いつもより意欲的な姿が見られた。

生成AIが学びの伴走者の役割を担ってくれれば、「指導の個別化」が更に充実していくと考えている。



算数の交流場面で、友達の考えが分からなくて困っているグループが生成AIに聞くことで理解が進んだ場面があった。それを基に、グループはもちろん個の学びにおいても、生成AIが学びの伴奏者として思考をサポートしてくれるのでないかと考えて実践した。

児童生徒が答えにたどり着くようにフォローさせる

より、新
きやヒン
う、主体
った。

友達と協力しながら 生成AIサービスに考え方の確かめもすることができた。自分の考えも、持つことができたため、「S」にしました。どちらの数もそろっていないくとも、混雑しているのか比べることができるんだなと思い、面白かったです。私は、枚数にそろえるパターンと、平均を求めるパターンを考えましたが、人数にそろえることはできるのかな？と、きになったので、今度調べてみようと思います！

尊敬が苦手な児童でも生成AIサービスを使うことで、学び合う土台に来る事が容易になっていると感じた。そうすることで、視点2の学びをつなぐ部分に教師の力を注ぐことができる、伴走者として役割に替えることも可能になると考えます。

「指導の個

学習パートナーとして
多面的に支援させる

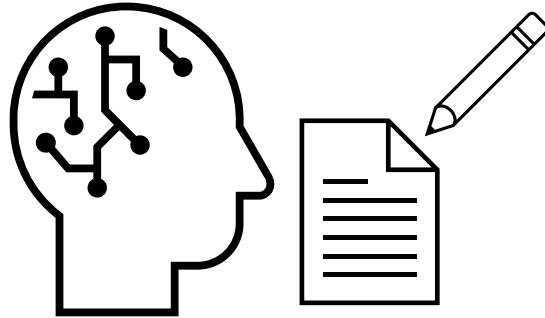


伴

への負担

①令和5年度と令和6年度で、生成AIの役割にどのような変化がみられるのか

議事録作成



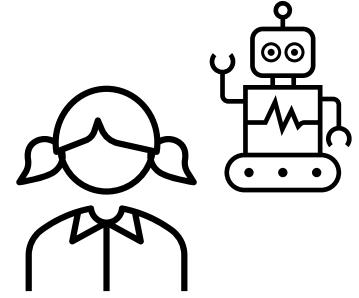
生成AIが音声や動画からの
議事録作成に使えることが現
場で広く認識され、業務の効
率化に役立つと評価されてい
ると考えられる。

ダミーデータ 作成



個人情報保護やセキュリティ
リスクに関する意識向上によ
り、**安全に使えるデータを効**
率的に作成することが求めら
れていると考えられる。

学習パートナー 多面的な支援



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
えた**学習者への多面的な支援**
が、生成AIに期待されている
と考えられる。

3. 結果と考察

①令和5年度と令和6年度で、生成AIの役割にどのような変化がみられるのか【全事例】

項目名	令和5年度	令和6年度
①アイデアを出させる	2.7%	6.7%
②思考を洗練・深堀する	9.5%	9.4%
③計画や案を作成させる	8.6%	9.4%
④絵や音楽・物語等を作成させる	14.8%	9.7%
⑤文書のたたき台を作成させる	10.1%	7.9%
⑥文章を校正・添削させる	8.6%	8.5%
⑦要約させる	2.4%	0.9%
⑧翻訳させる	1.2%	1.8%
⑨議事録を作成させる	0.0%	1.8%
⑩データを整理・分析させる	5.0%	11.6%
⑪画像や動画から情報を読み取らせる	0.6%	1.8%
⑫ダミーデータを作成させる	0.0%	0.9%

項目名	令和5年度	令和6年度
⑬チェック・評価させる	4.4%	5.8%
⑭物事を説明・解説させる	7.4%	6.7%
⑮問題を生成させる	8.9%	3.6%
⑯プログラム・コードを作成させる	6.5%	4.3%
⑰問題を解かせる/計算させる	2.7%	1.5%
⑱発音をチェックさせる	1.2%	1.2%
⑲文章を読み上げさせる	0.6%	0.6%
⑳学習パートナーとして多面的に支援させる	0.0%	1.2%
㉑ディベート相手をさせる	1.8%	0.6%
㉒ペルソナを演じさせる	0.9%	1.8%
㉓英会話の相手をさせる	2.4%	2.1%

※全事例に占める各項目の割合

3. 結果と考察

①令和5年度と令和6年度で、生成AIの役割にどのような変化がみられるのか【全事例】

項目名	令和5年度	令和6年度
①アイデアを出させる	2.7% → 6.7%	
②思考を洗練・深堀する	9.5%	9.4%
③計画や案を作成させる	8.6%	9.4%
④絵や音楽、物語等を作成させる	14.8%	9.7%
⑤文書のたたき台を作成させる	10.1%	7.9%
⑥文章を校正・添削させる	8.6%	8.5%
⑦要約させる	2.4%	0.9%
⑧翻訳させる	1.2%	1.8%
⑨議事録を作成させる	0.0%	1.8%
⑩データを整理・分析させる	5.0% → 11.6%	
⑪画像や動画から情報を読み取らせる	0.6%	1.8%
⑫ダミーデータを作成させる	0.0%	0.9%

項目名	令和5年度	令和6年度
⑬チェック・評価させる	4.4%	5.8%
⑭物事を説明・解説させる	7.4%	6.7%
⑮問題を生成させる	8.9%	3.6%
⑯プログラム・コードを作成させる	6.5%	4.3%
⑰問題を解かせる/計算させる	2.7%	1.5%
⑱発音をチェックさせる	1.2%	1.2%
⑲文章を読み上げさせる	0.6%	0.6%
⑳学習パートナーとして多面的に支援させる	0.0%	1.2%
㉑ディベート相手をさせる	1.8%	0.6%
㉒ペルソナを演じさせる	0.9%	1.8%
㉓英会話の相手をさせる	2.4%	2.1%

※全事例に占める各項目の割合

令和5年度から令和6年度にかけて割合が高まった役割

アイデア出し 



R5 R6
2.7% → **6.7%**

データの整理・分析 



R5 R6
5.0% → **11.6%**

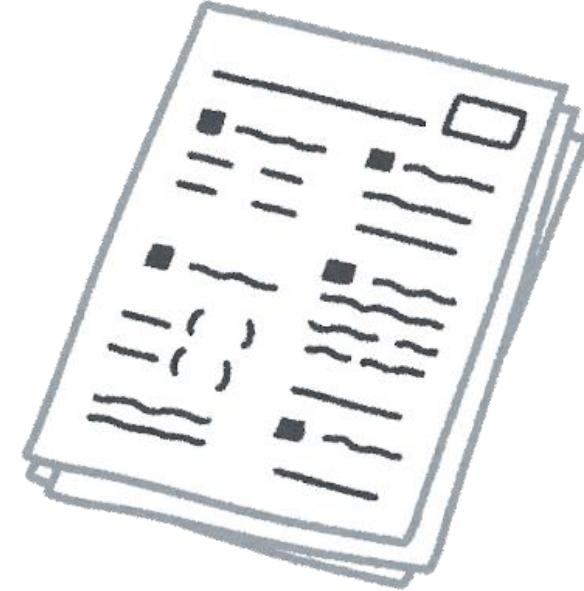
日常業務や発想支援など、より実用的な課題解決の手段の一つとして認知されてきたためと考えられる

※全事例に占める各項目の割合

3. 結果と考察

令和5年度から令和6年度にかけて割合が低下した役割

問題生成



R5 R6
8.9% → **3.6%**

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と考えられる。

※全事例に占める各項目の割合

3. 結果と考察

①令和5年度と令和6年度で、生成AIの役割にどのような変化がみられるのか【教育利用】

項目名	令和5年度	令和6年度
①アイデアを出させる	3.8%	7.0%
②思考を洗練・深堀する	12.4%	15.3%
③計画や案を作成させる	5.7%	5.1%
④絵や音楽、物語等を作成させる	19.0%	14.6%
⑤文書のたたき台を作成させる	3.3%	1.9%
⑥文章を校正・添削させる	9.0%	7.6%
⑦要約させる	1.9%	1.3%
⑧翻訳させる	1.0%	1.9%
⑨議事録を作成させる	0.0%	0.0%
⑩データを整理・分析させる	1.4%	3.8%
⑪画像や動画から情報を読み取らせる	1.0%	2.5%
⑫ダミーデータを作成させる	0.0%	0.0%

項目名	令和5年度	令和6年度
⑬チェック・評価させる	6.2%	10.8%
⑭物事を説明・解説させる	9.0%	9.6%
⑮問題を生成させる	6.2%	1.9%
⑯プログラム・コードを作成させる	4.8%	2.5%
⑰問題を解かせる/計算させる	4.3%	2.5%
⑱発音をチェックさせる	1.9%	1.9%
⑲文章を読み上げさせる	1.0%	0.6%
⑳学習パートナーとして多面的に支援させる	0.0%	2.5%
㉑ディベート相手をさせる	2.9%	0.6%
㉒ペルソナを演じさせる	1.4%	1.9%
㉓英会話の相手をさせる	3.8%	3.8%

※教育利用の事例に占める各項目の割合

3. 結果と考察

①令和5年度と令和6年度で、生成AIの役割にどのような変化がみられるのか【校務利用】

項目名	令和5年度	令和6年度
①アイデアを出させる	0.8%	6.4%
②思考を洗練・深堀する	4.7%	4.1%
③計画や案を作成させる	13.3%	13.4%
④絵や音楽、物語等を作成させる	7.8%	5.2%
⑤文書のたたき台を作成させる	21.1%	13.4%
⑥文章を校正・添削させる	7.8%	9.3%
⑦要約させる	3.1%	0.6%
⑧翻訳させる	1.6%	1.7%
⑨議事録を作成させる	0.0%	3.5%
⑩データを整理・分析させる	10.9%	18.6%
⑪画像や動画から情報を読み取らせる	0.0%	1.2%
⑫ダミーデータを作成させる	0.0%	1.7%

項目名	令和5年度	令和6年度
⑬チェック・評価させる	1.6%	1.2%
⑭物事を説明・解説させる	4.7%	4.1%
⑮問題を生成させる	13.3%	5.2%
⑯プログラム・コードを作成させる	9.4%	5.8%
⑰問題を解かせる/計算させる	0.0%	0.6%
⑱発音をチェックさせる	0.0%	0.6%
⑲文章を読み上げさせる	0.0%	0.6%
⑳学習パートナーとして多面的に支援させる	0.0%	0.0%
㉑ディベート相手をさせる	0.0%	0.6%
㉒ペルソナを演じさせる	0.0%	1.7%
㉓英会話の相手をさせる	0.0%	0.6%

※校務利用の事例に占める各項目の割合

3. 結果と考察

①令和5年度と令和6年度で、生成AIの役割にどのような変化がみられるのか

【利用種別(教育利用・校務利用)ごとの生成AIの役割

教育利用:児童生徒のイメージを具現化

思考の洗練・深掘



絵や音楽・物語等
の作成



校務利用:校務の効率化

文書のたたき台
作成



計画や案の作成



令和5年度で高い割合を占めた役割は、令和6年度も高い割合を占めていた
⇒令和5年度の段階で既に主要な実践として定着

3. 結果と考察

②令和6年度における活用傾向にはどのような特徴がみられるのか

校種別事例数及び
校種ごとの利用種別の割合
(教育・校務)

学校種 (校数)	事例数 (教育)	事例数 (校務)
小学校 (25校)	25.6% (21件)	74.4% (61件)
中学校 (30校)	56.0% (107件)	44.0% (84件)
高等学校 (10校)	50% (25件)	50% (25件)
中等教育学校 (1校)	66.7% (4件)	33.3% (2件)

教科別事例数及び
教育利用の事例に占める割合
(教育のみ)

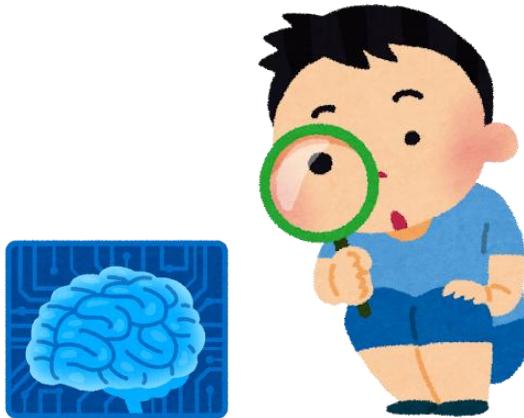
教科	事例数 (教育)	教科	事例数 (教育)
国語・書写	17.8% (33件)	体育・保健 体育	5.4% (10件)
外国語・外国 語活動	16.8% (31件)	音楽	3.8% (7件)
総合的な学習 (探究)の時間	11.9% (22件)	道徳	3.8% (7件)
理科	10.3% (19件)	情報・専門 教科情報	3.2% (6件)
算数・数学	7.6% (14件)	生活	0% (0件)
社会・地理・歴 史・公民	7.0% (13件)		
図画工作・美 術	7.0% (13件)		
技術・家庭	5.4% (10件)		

活用段階ごとの事例数及び
教育利用の事例に占める割合
(教育のみ)

活用段階	事例数 (教育)
生成AI自身を学ぶ段階	19.6% (28件)
使い方を学ぶ段階	18.9% (27件)
各教科の学びにおいて 積極的に用いる段階	61.5% (88件)

②令和6年度における活用傾向にはどのような特徴がみられるのか

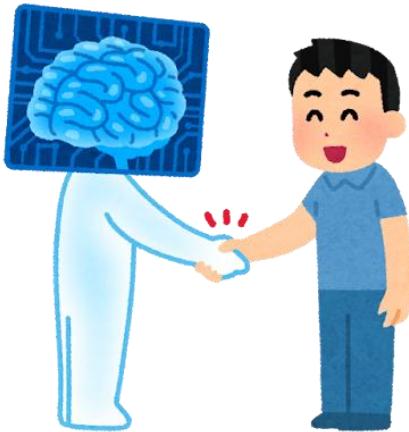
【生成AI自体を学ぶ段階】



【使い方を学ぶ段階】



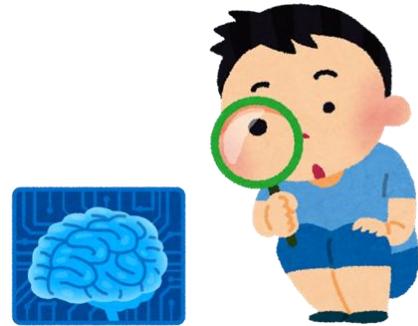
【各教科の学びにおいて
積極的に用いる段階】



3. 結果と考察

②令和6年度における活用傾向にはどのような特徴がみられるのか

【生成AI自体を学ぶ段階】



該当する事例※全8件のうち、「絵や音楽・物語等の作成」が5件(約63%)と最も多かった

絵や音楽、物語等の作成(創造・発想)	5件
思考の洗練・深堀(創造・発想)	1件
データの整理・分析(データ処理・分析)	1件
画像や動画からの情報読みとり(データ処理・分析)	1件

※本段階に該当する事例数は全28件だったが、講演の聴講のみなど、実際に生成AIを使っていない事例は集計から除外したため、集計対象となる事例数は全8件となった。

【使い方を学ぶ段階】



【生成AI自体を学ぶ段階】に該当する事例※全30件のうち、「絵や音楽・物語等の作成」が7件(約23%)と最も多かった。

絵や音楽、物語等の作成(創造・発想)	7件
思考の洗練・深堀(創造・発想)	5件
アイデアを出させる(創造・発想)	5件
物事を説明・解説させる(学習・問題解決支援)	3件

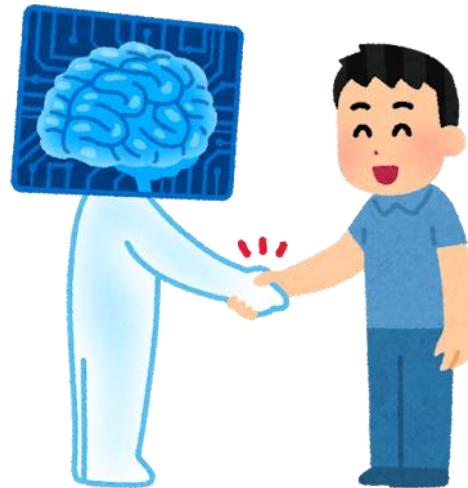
※本段階に該当する事例数は全27件だったが1件の事例内に複数の役割が記載されている場合は、それぞれ個別にカウントしたため、集計対象となる事例数は全30件となった。

②令和6年度における活用傾向にはどのような特徴がみられるのか

【各教科の学びにおいて積極的に用いる段階】

【各教科の学びにおいて積極的に用いる段階】に該当する事例
※全121件のうち、下記上位5項目が72件を占めていた(約60%)

本段階に該当する事例数は全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、集計対象となる事例数は全121件となった。



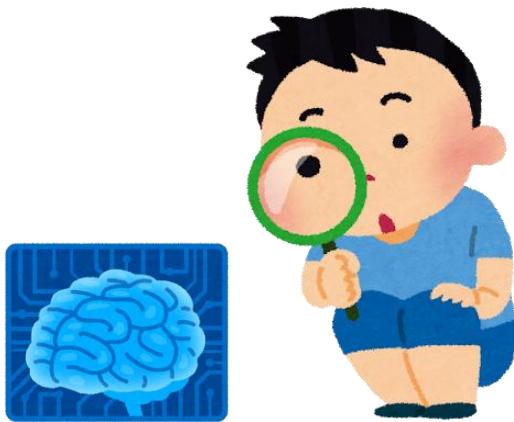
思考の洗練・深堀(創造・発想)	20件
チェックや評価(学習・問題解決支援) →生成AI自身を学ぶ段階、使い方を学ぶ段階では0件	17件
絵や音楽・物語等の作成(創造・発想)	13件
物事の説明・解説(学習・問題解決支援)	12件
文章の校正・添削(文書・ドキュメント作成)	10件

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、**考え方や表現を見直し、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**

3. 結果と考察

②令和6年度における活用傾向にはどのような特徴がみられるのか

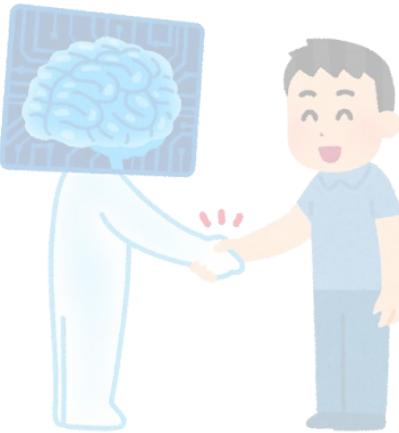
【生成AI自体を学ぶ段階】



【使い方を学ぶ段階】



【各教科の学びにおいて
積極的に用いる段階】



生成AIを理解・体験することが
主な目的

実際の授業で
生成AIを活用していく

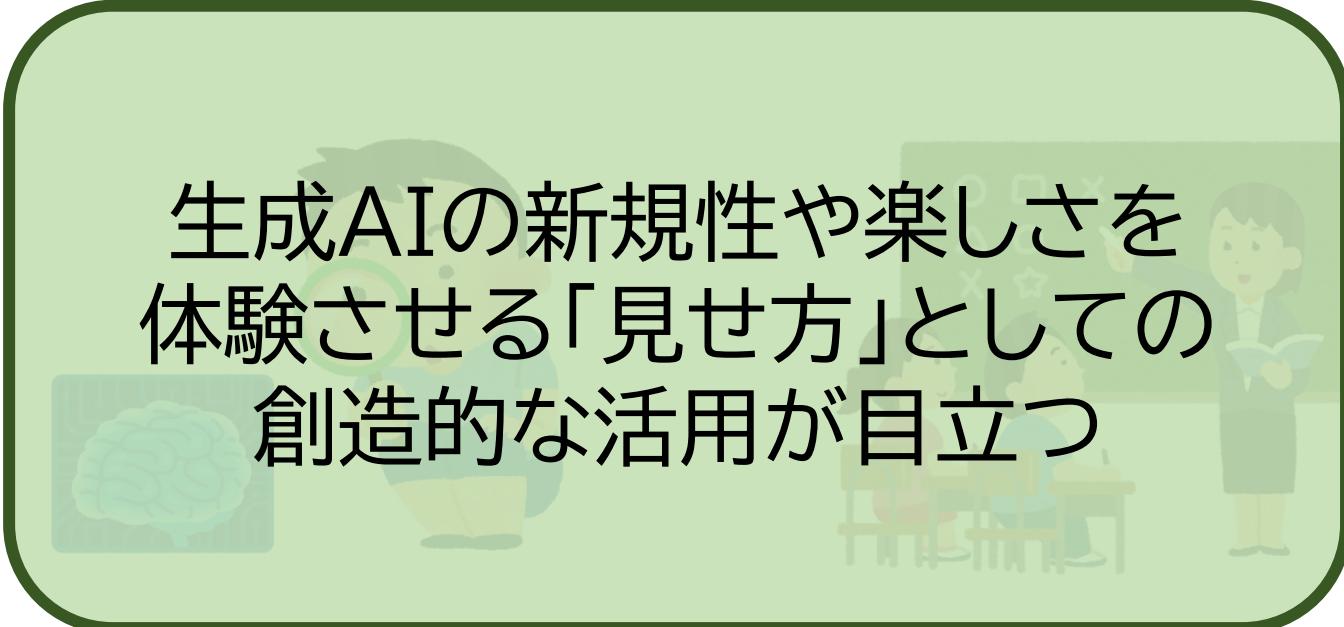
3. 結果と考察

②令和6年度における活用傾向にはどのような特徴がみられるのか

【生成AI自体を学ぶ段階】

【使い方を学ぶ段階】

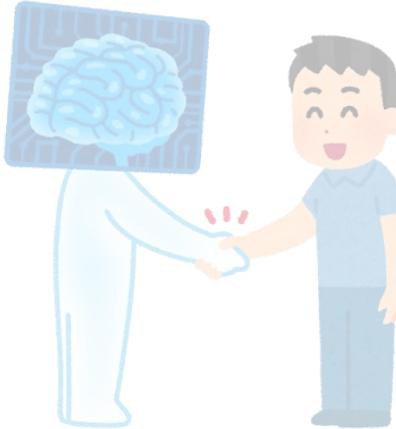
【各教科の学びにおいて
積極的に用いる段階】



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



生成AIを理解・体験することが
主な目的



実際の授業で
生成AIを活用していく

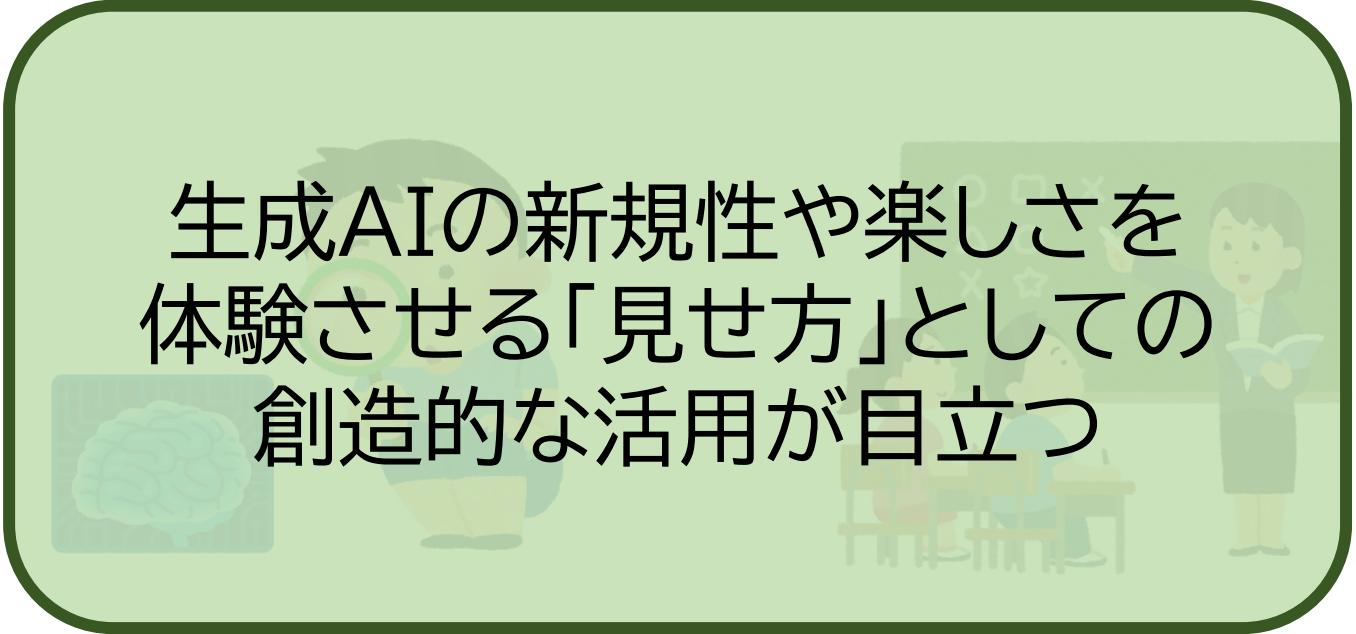
3. 結果と考察

②令和6年度における活用傾向にはどのような特徴がみられるのか

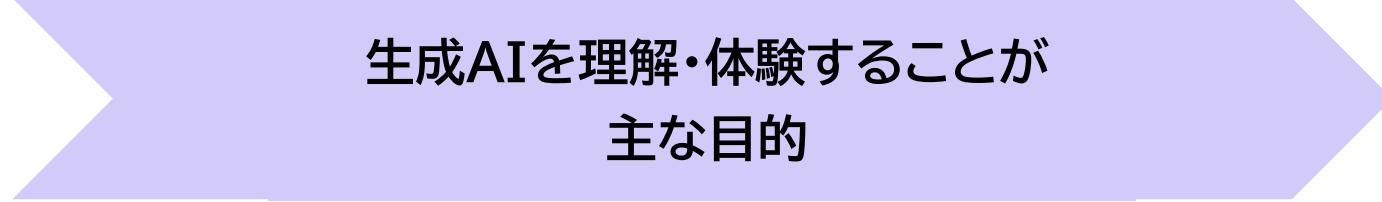
【生成AI自体を学ぶ段階】

【使い方を学ぶ段階】

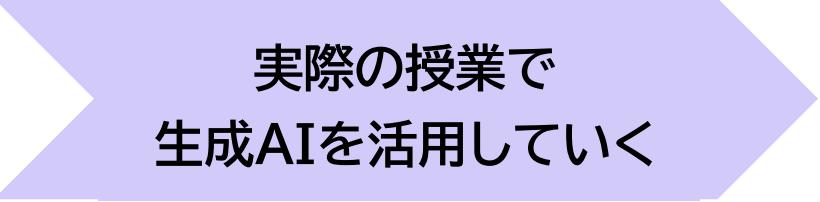
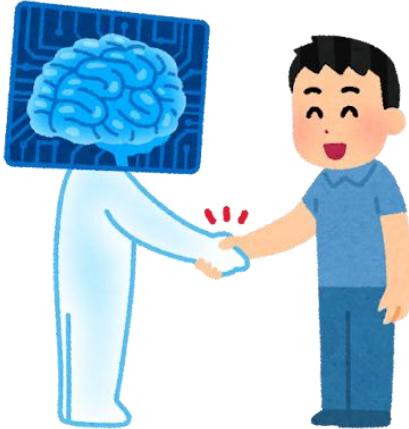
【各教科の学びにおいて
積極的に用いる段階】



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



生成AIを理解・体験することが
主な目的



実際の授業で
生成AIを活用していく

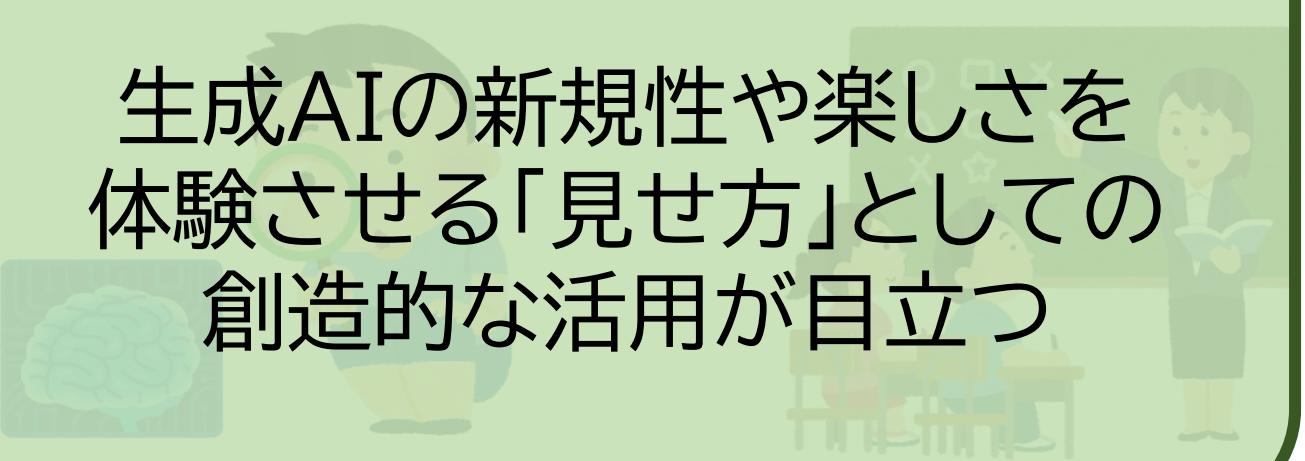
3. 結果と考察

②令和6年度における活用傾向にはどのような特徴がみられるのか

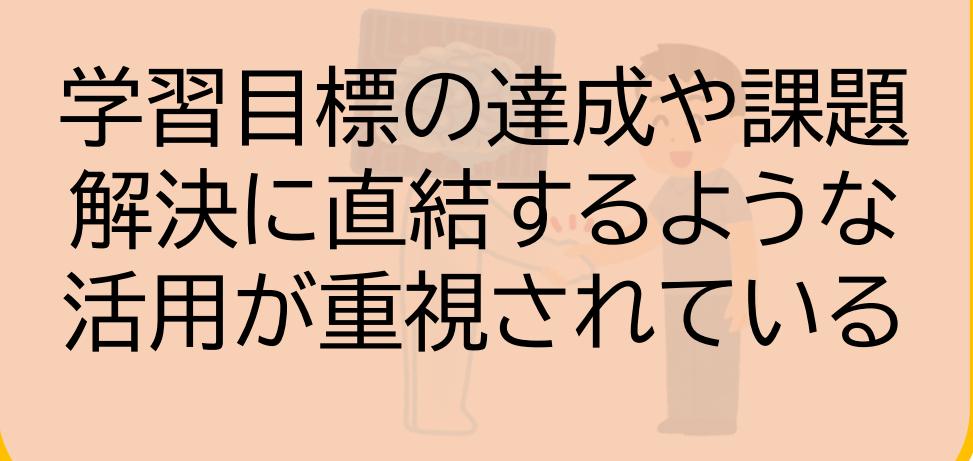
【生成AI自体を学ぶ段階】

【使い方を学ぶ段階】

【各教科の学びにおいて
積極的に用いる段階】



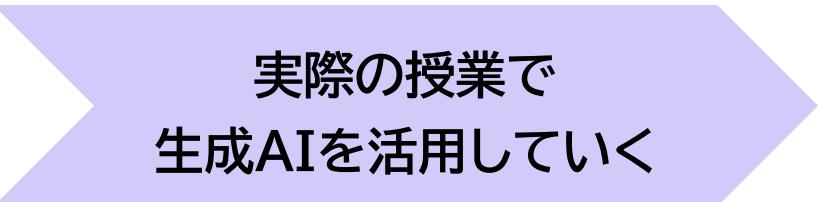
生成AIの新規性や楽しさを
体験させる「見せ方」としての
創造的な活用が目立つ



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



生成AIを理解・体験することが
主な目的



実際の授業で
生成AIを活用していく

3. 結果と考察

②令和6年度における活用傾向にはどのような特徴がみられるのか

【教育利用の活用段階×教科】

	国語	社会・地理歴史・公民	算数・数学	理科	生活	音楽	図画工作・美術	技術・家庭	体育・保健体育	外国語・外国語活動	情報・専門教科情報	道徳	総合・探究	その他
①生成AI自体を学ぶ段階	0.0%	2.9%	2.9%	5.7%	0.0%	0.0%	0.0%	2.9%	0.0%	0.0%	5.7%	8.6%	34.3%	37.1%
②使い方を学ぶ段階	9.8%	7.3%	4.9%	4.9%	0.0%	2.4%	2.4%	4.9%	2.4%	4.9%	7.3%	4.9%	19.5%	24.4%
③各教科の学びにおいて積極的に用いる段階	17.6%	6.9%	5.9%	14.7%	0.0%	2.0%	6.9%	2.0%	6.9%	17.6%	2.9%	2.0%	6.9%	7.8%

※教育利用の事例のうち、各段階ごとの教科別割合

3. 結果と考察

②令和6年度における活用の傾向にはどのような特徴がみられるのか

【生成AI自体を学ぶ段階】

【使い方を学ぶ段階】

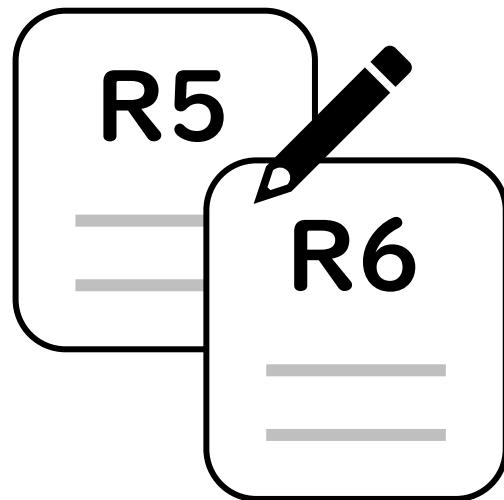
総合的な学習(探究)の時間や学活など、教科外での活用が多く見られた

※各段階の教育利用の事例に占める総合的な学習(探究)の時間およびその他(学活など)の割合

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

生成AIを理解・体験することが
主な目的

本研究における研究の目的



- ①令和5年度と令和6年度で、生成AIの役割にどのような変化がみられるのか
- ②令和6年度における活用傾向にはどのような特徴がみられるのか

令和5年度には見られなかった役割が見いだされ、活用の幅が広がっていることを明らかにした

- ・「議事録作成」「ダミーデータ作成」「学習のパートナーとしての多面的支援」の増加

2年間の比較により、割合が高く維持された役割と変化した役割を明らかにした

- ・【全体】「データの整理・分析」「アイデア出し」の増加、「問題生成」の減少
- ・【教育】「思考の洗練・深堀」「絵や音楽の生成」
- ・【校務】「文書のたたき台作成」「計画や案の作成」は2年間を通して高い割合を維持

活用傾向が段階によって異なることを明らかにした

- ・生成AIを理解・体験する段階では創造的な活用が多く、
教科において活用する段階では分析・評価・文章添削など、多様な活用が見られる

生成AI 자체やその使い方を学ぶ活動は、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

- ・「総合的な学習の時間」や「学活」など、比較的自由度の高い時間に多く実施されている



令和7年度において生成AI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)、全国的な広がりを見せている
(令和5年度:52校 令和6年度:66校)

ChatGPTやGemini、Copilotといった汎用的な生成AIに加え、特定の分野に特化した生成AIが続々と開発されるなど、生成AIを取り巻く環境は目まぐるしく変化している

このような状況を受け、生成AIの導入支援体制や教員研修は拡充され、その結果として実践事例の質・量ともに多様化していくことが予想される

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

ありがとうございました

投影資料は後日、内田洋行教育総合研究所が運営するWebサイト
「学びの場.com」にて掲載する予定です。ぜひご覧ください。



学校・家庭・社会とともに
教育を考える
**学
び
の
場** Com

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, 2025

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, 2025

「リーディングDXスクール生成AIパイロット校」

リーディングDXスクールホームページ, 2025-07-17 取得

https://leadingd_xscool.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