



「よりよい学び」をカタチにする

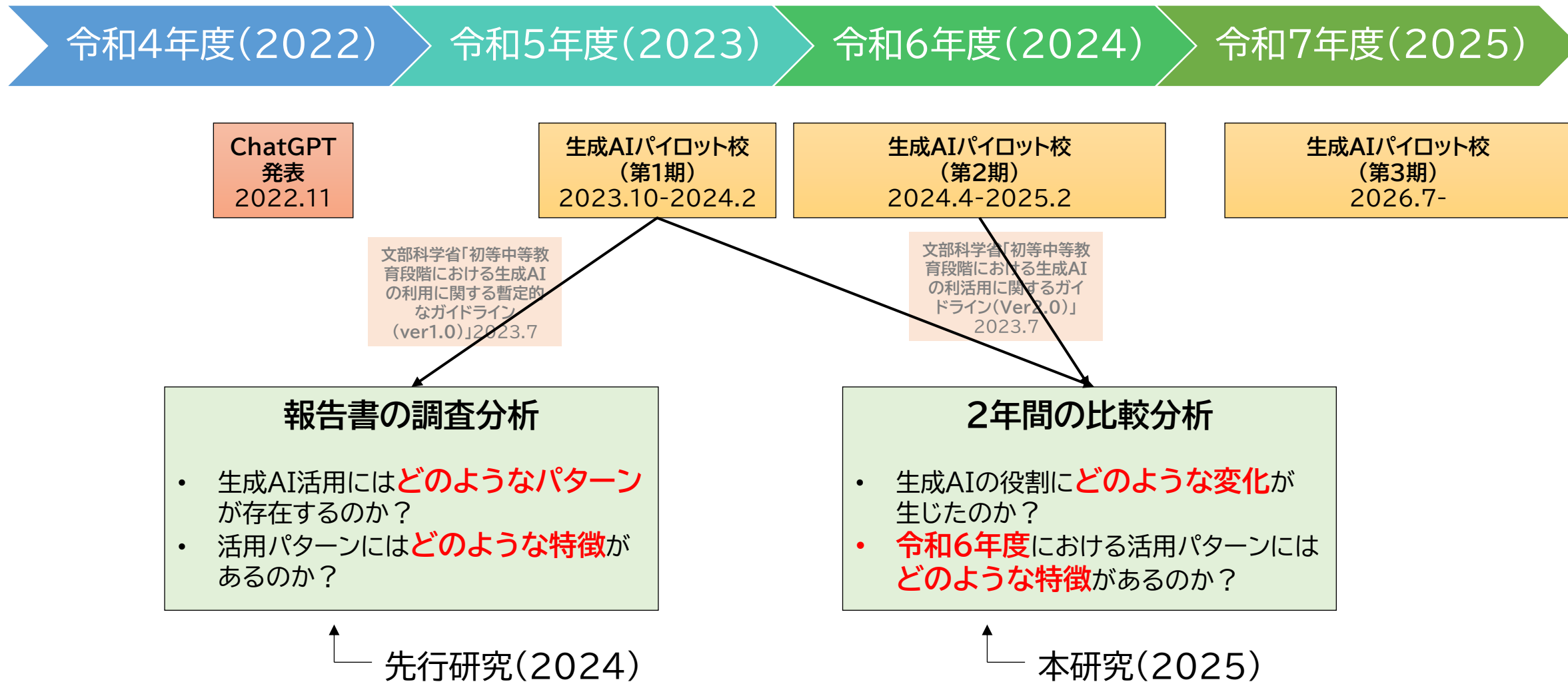
UCHIDA 内田洋行教育総合研究所

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)



1. はじめに(先行研究の概要紹介)

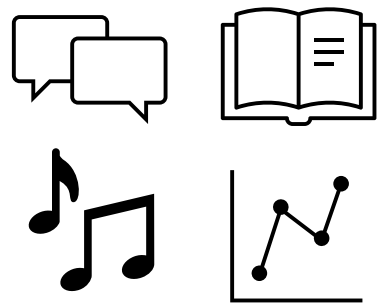
本研究は、令和5年度に実施した※先行研究で作成した生成AIの役割分類を基に進めた

※(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))



こちらよりご覧いただけます→

先行研究における研究の目的



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: ▼▼



〇〇 カテゴリー

役割: ■■ 役割: △△ 役割: ●●


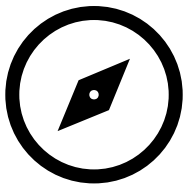
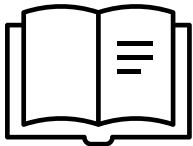
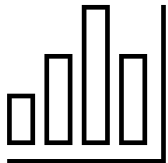
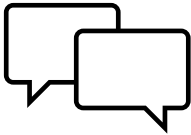


×× カテゴリー



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

<div>I 創造・発想</div> <div></div>	①アイデア出し	<div>IV学習・問題解決支援</div> <div></div>	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
<div>II 文書・ドキュメント作成</div> <div></div>	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		
<div>IIIデータ処理・分析</div> <div></div>	⑨データの整理・分析	<div>V対話・コミュニケーション</div> <div></div>	⑱ディベート相手
	⑩画像や動画からの情報読み取り		⑲ペルソナを演じさせる
			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	0
	思考の洗練・深掘り	26	0
	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

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

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
		5	29
		3	3
		3	4
計		177	103

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。 8

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	
		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	

※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)	事例数(校務)
	アイデア出し	8	1
	思考の洗練・深掘り	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

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

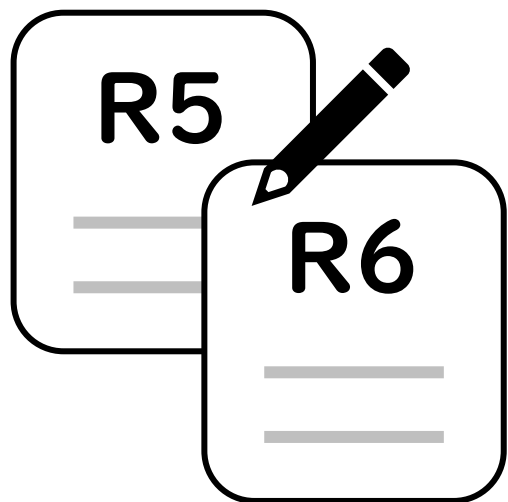
教科	事例数
外国語・外国語活動	36
国語・書写	27
社会・地理・歴史・公民	21
算数・数学	16
情報・専門教科情報	15
理科	13
総合的な学習の時間・総合的な探究の時間	12
技術・家庭	11
図画工作・美術	6
体育・保健体育	5
音楽	3
道徳	3
生活	1

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)

要約		
翻訳		
データ		
画像		
チェック		
説明		
問題		
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

※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



※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)

NEW

ー生成AI自体を学ぶ段階

ー使い方を学ぶ段階

ー各教科の学びにおいて積極的に用いる段階



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・深掘する	
	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	
	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	
	⑨生成AIに議事録を作成させる	
III. データ処理・分析	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	
	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	
	⑰生成AIに問題を解かせる/計算させる	
	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	
V. 対話・コミュニケーション	㉑生成AIにディベート相手をさせる	
	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。読み込ませ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）

NotebookLM へようこそ

マイノートブック



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。



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。

議事録を
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】

堺市立月州中学校（大阪府）【指定校】

<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



了解しました！以下は架空の中学生の情報です。

- 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
- 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
- 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
- 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。

I'll try to create that.

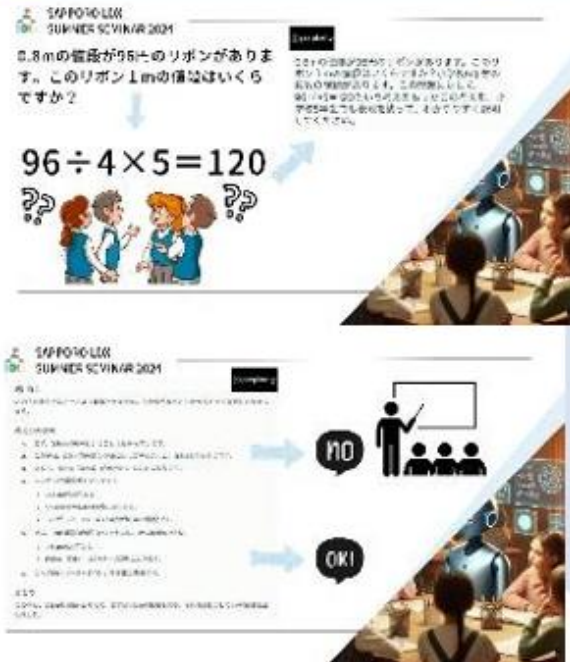
Designer プレゼンター

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



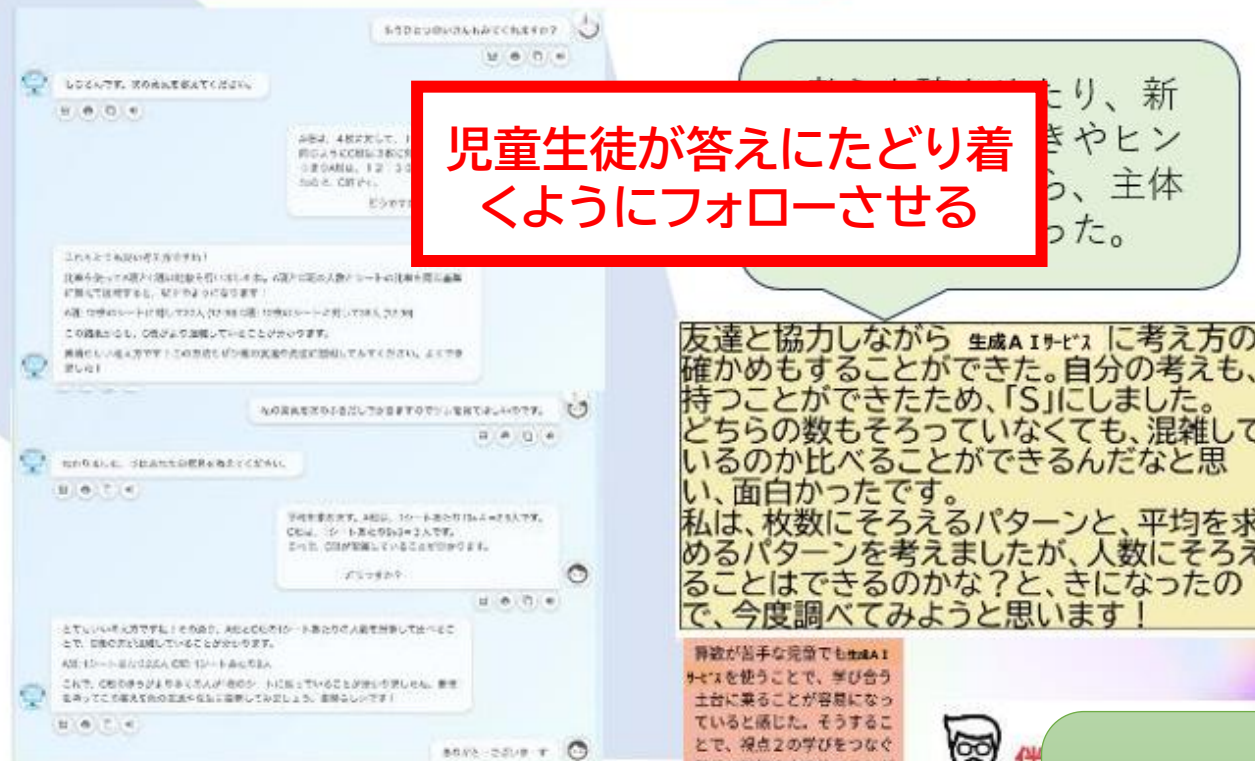
児童は目的達成の手段の一つとして、必要と感じたときに生成AIと関わりながら思考していった。

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は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



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ても、混雑しているのか比べることができるんだと思い、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!

算数が苦手な児童でも生成AIサービスを使うことで、学び合う土壌になること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ので、伴走者としての役割に轉することも可能になると考えます。



学習パートナーとして多面的に支援させる

「指導の個

への有用性

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

議事録作成



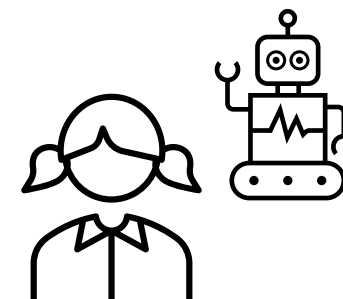
生成AIが音声や動画からの
議事録作成に使えることが現
場で広く認識され、業務の効
率化に役立つと評価されてい
ると考えられる。

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・深掘する	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・深掘する	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

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
2.7% → **6.7%**

データの整理・分析 ↑



R5
5.0% → **11.6%**

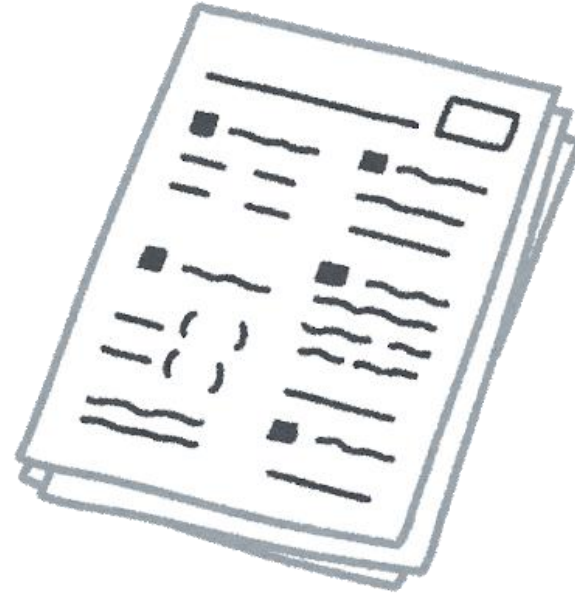
日常業務や発想支援など、より実用的な課題解決の手段の一つ
として認知されてきたためと考えられる

※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)		

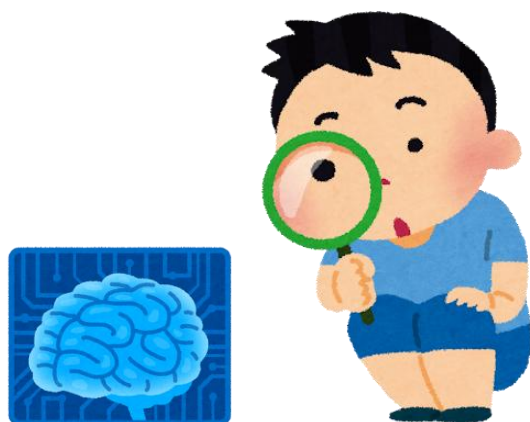
活用段階ごとの事例数及び
教育利用の事例に占める割合
(教育のみ)

活用段階	事例数 (教育)
生成AI自体を学ぶ段階	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)

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

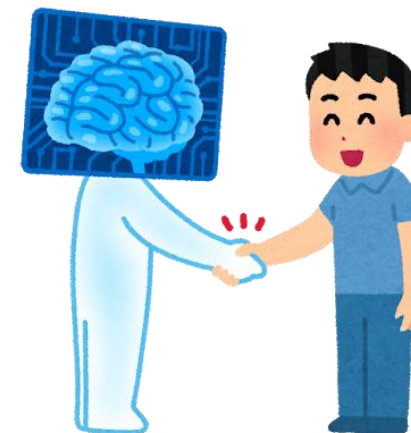
【生成AI自体を学ぶ段階】



【使い方を学ぶ段階】

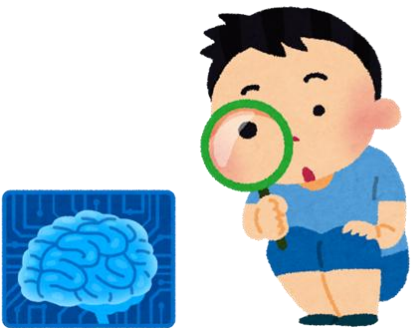


【各教科の学びにおいて積極的に用いる段階】



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

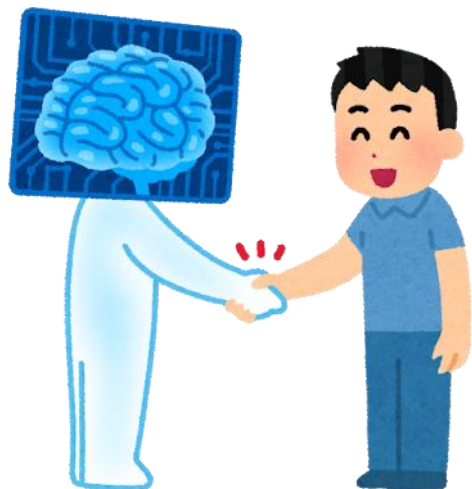
※本段階に該当する事例数は全27件だったが1件の事例内に複数の役割が記載されている場合は、それぞれ個別にカウントしたため、集計対象となる事例数は全30件となった。

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。



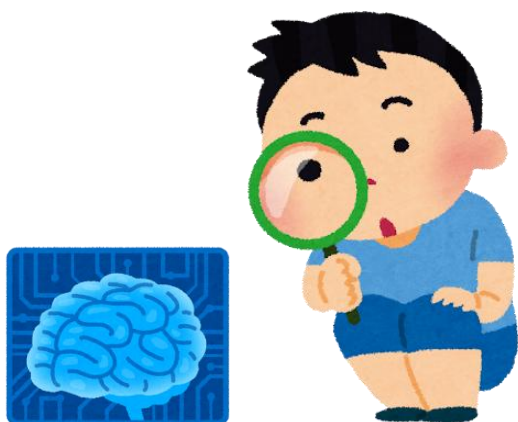
思考の洗練・深掘(創造・発想)	20件
チェックや評価(学習・問題解決支援) ⇒生成AI自体を学ぶ段階、使い方を学ぶ段階では0件	17件
絵や音楽・物語等の作成(創造・発想)	13件
物事の説明・解説(学習・問題解決支援)	12件
文章の校正・添削(文書・ドキュメント作成)	10件

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】

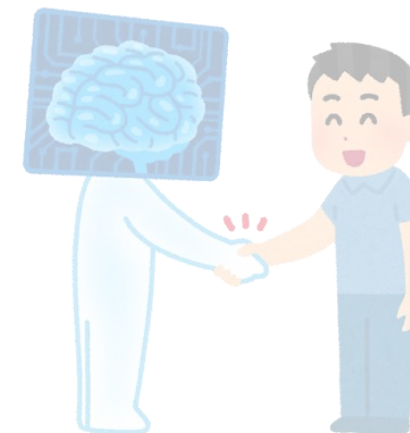


生成AIを理解・体験することが
主な目的

【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】



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

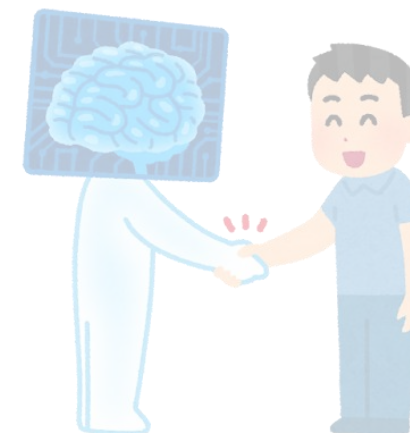
【生成AI自体を学ぶ段階】

【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

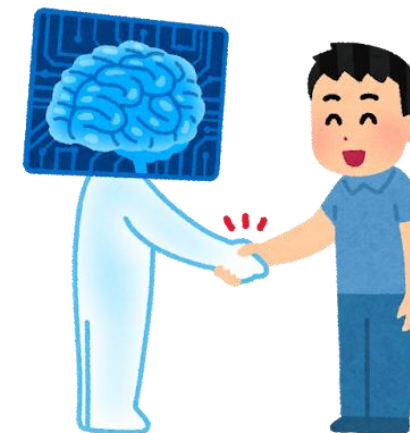
【生成AI自体を学ぶ段階】

【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

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

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】

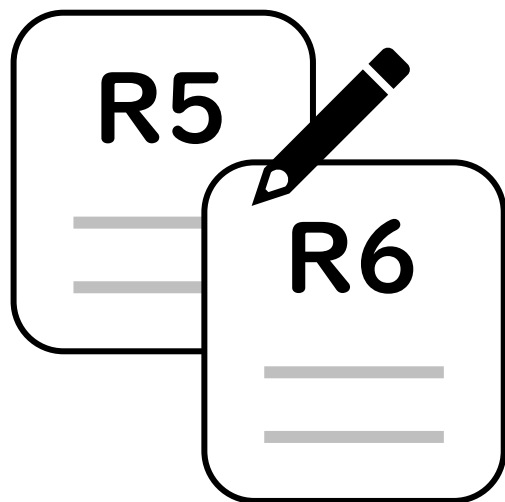
総合的な学習(探究)の時間や学活など、教科外での活用が多く見られた

※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自体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。



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://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