

リーディングDXスクール事業【実践事例一覧】

相模原市教育委員会（神奈川県）

学校名	教育利用・校務利用	実践事例の概要	様式
中野中学校 【指定校】	校務利用	① 導入までの流れ	B - 1
中野中学校 【指定校】	校務利用	② 職員研修「生成A Iについて知ろう」	B - 2
中野中学校 【指定校】	教育利用	③ 生成A Iについて理解しよう 生徒オリエンテーション	B - 3
中野中学校 【指定校】	教育利用	④ 導入に向けての講話・体験授業 A I 教室	B - 4
中野中学校 【指定校】	教育利用	⑤ 改善点を洗い出す【美術での活用】	B - 5
中野中学校 【指定校】	教育利用	⑥ 考えの構築と考えを膨らませる【英語での活用】	B - 6
中野中学校 【指定校】	校務利用	⑦ 校務利用としての様々な活用事例	B - 7

＜校務利用＞ ① 導入までの流れ

本校は、生成A Iの中でも生徒の利用を考え、Chat GPTの導入を決めました。生成A I導入までに必要なことや流れを、企画会、教務会、研究グループで確認しました。その内容をスプレッドシートで吸い上げ、教育委員会とも共有して連携しながら行っていました。

＜内容＞

- ☑保護者承諾・導入説明について
- ☑アカウント作成の準備
- ☑導入に伴って想定される課題の洗い出し
- ☑アカウント作成動画の準備
- ☑保護者承諾書フォーム作成
- ☑生徒に向けて生成A Iオリエンテーション準備

全職員がChat GPTのアカウントを取得し、まずは校務や教材研究で試してみることから始めました。この時点では、今年度中に、生成A Iを組み込んだ授業を発表できるとは思っていませんでした。生成AIが先生方の校務や授業準備で活躍し、先生方の働き方改革（生産性の向上）の実感につながれば必ず学校全体に浸透すると信じていました。

＜校務利用＞ ② 職員研修「生成A Iについて知ろう」

生成AIの中学校における教育活動での活用について



本校の取り組み：生成AIパイロット校として

生成AIのパイロット校としての役割

- 01 成果と課題の検証
 - 教育への応用方法を探
究します。
- 02 アクティブな参加
 - 市内・県外の学校へ取
り組みの公開とプロジ
ェクトの報告
- 03 校内研究との連携
 - 専門的知識を共有し、
活用方法をブラッシュ
アップします。

生成AIのメリット・デメリット

教育活動における生成AIのメリットとデメリット

- メリット：時間の節約** 教師の負担を軽減し、多くのタスクを自動化することで時間を節約します。
- メリット：柔軟性と多様性の向上** 豊富なデータに基づいて生成されるため、個別のニーズに合わせた教材やアドバイスを提供することが可能です。
- デメリット：信頼性と正確性の確保の課題** 生成AIは誤った情報や偏った意見を提供する可能性があるため、信頼性と正確性の確保に課題があります | 生成AIの活用方法: 実践①

簡易プロンプトの作成



教材研究・ガイドライン作成・生徒指導研修・カウンセリング・AI先生等

初めに、校内研修で「生成AIについて」や「Chat GPTの使い方」、「導入までの流れ」「簡易プロンプトの作り方と考え方」「情報モラルとセキュリティ」について、教務主任より説明し、そのメリットとデメリットを周知しました。マニュアル・システム・シナリオはどこにもなかったため、パイロット校として学校独自で進めました。また、研修で使用したスライドは、AIコンテンツを使用し、その有用性の理解を深められるようにしました。

<教育利用> ③ 生成A I について理解しよう 生徒オリエンテーション

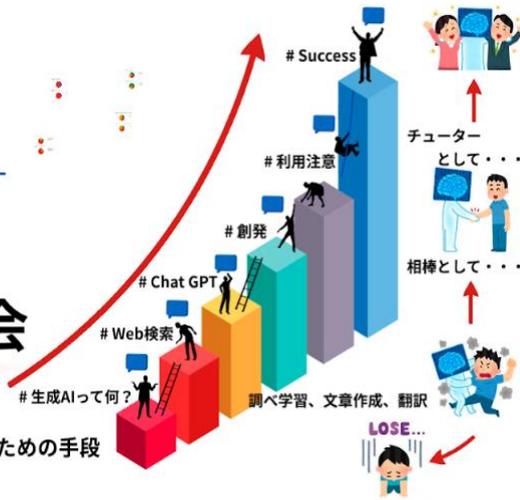
生成AIパイロット校として
生成AI活用の成果と課題を蓄積



Why not ?

AIとともに
生きる社会

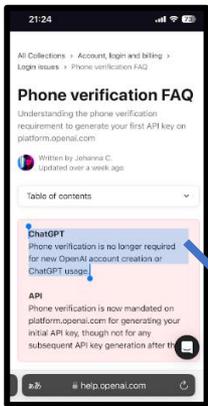
人間の知的能力を最大限に発揮するための手段



生成A I を導入するにあたり、Chat GPTの生徒オリエンテーションを体育館で行いました。スライドを使って、Chat GPT導入までの流れ、A Iとともに生きる社会について、生成A I、Chat GPTとは？インターネット検索との違い・情報モラル、プロンプトについて等、全校生徒と考えていきました。

保護者の承諾を得られない？

ChatGPT導入時ハプニング!?



・アカウント作成において、保護者の承諾を得られない、使用の意図を質問される保護者が数名いました。
→家庭連絡をして、具体的に使用の意図を説明し、理解していただきました。現在、100%アカウント取得。(2・3年生)

アカウント作成時の苦労

・アカウント作成時に必要な情報がタイミングによって異なりました。
・学校で2.3年生(約200名)は一斉登録できませんでした。

＜教育利用＞ ④ 導入に向けての講話・体験授業 AI 教室



AI教室を、企業の方を講師に呼び、行いました。全校生徒を対象にクイズを交えながら、生成AIが得意とすること、苦手とすること、使用する上で注意しなければならないこと、絶対にやってはならないことをわかりやすく教えていただきました。また、体験授業では簡単なプロンプトの打ち方を教わりました。保護者の参観も可能とし、保護者への周知も図りました。



＜教育利用＞ ⑤ 改善点を洗い出す【美術での活用】



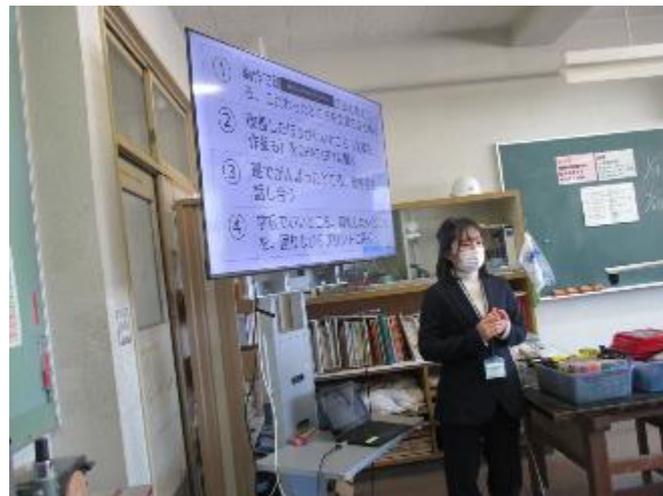
美術（Chat GPT）

ギフトボックスの制作の過程で、工夫した点を記入した文章を、より相手に分かりやすく改善する際に使用しました。自分自身がデザインで工夫した点を整理して、文章でまとめます。その後、その文章をChat GPTに読ませて、さらに工夫した方が良い点を聞いて、対話をしながら改善点と解決方法を見つけました。

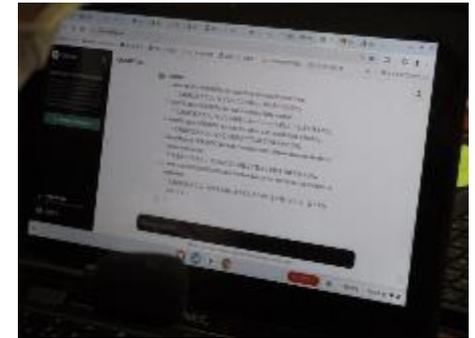
その後、班で話し合い、さらにアドバイスを受けて内容をまとめていきました。

学習の流れを TVで提示

本校の校内研究の柱である「学びのスタンダード」の取組として、めあての共有と授業の流れを提示することを行っています。



＜教育利用＞ ⑥ 考えの構築と考えを膨らませる【英語での活用】



英語（Chat GPT）

ディベートやディスカッションをする中で、より説得力のある主張ができるようChat GPTを活用しました。他にも世界遺産の紹介文を、自分の意図をより伝えやすくするために、指摘のあった箇所の難しい単語の言い換えや、より分かりやすく伝えるための文章編集などに活用しました。自分や友達の考えを超えた新たな考えや意見を生成AIから得て、考えの形成につなげました。



＜校務利用＞ ⑦ 校務利用としての様々な活用事例

校務（ChatGPT等）

教材研究（課題作成・問題作問・模擬授業）、保護者・生徒への文書たたき台・例文作成、文書要約、研修スライドたたき台作成、プロジェクト・アイデア創発トレーニング

教師のクリティカルプロンプト!!

「生徒が自分の考えを広げたり深めたりしている姿」を各教科担当が授業のある単元をイメージしながら、事前に作成した対話型の**模擬授業プロンプト**に、課題を記入し、生徒同士がどのような対話を行うか、Chat GPTに尋ねました。課題の出し方によって、対話が弾んだり目標に迫ったりする一方、課題が明確ではない場合、対話が弾まず、一問一答のような対話になっていました。後者のような課題の場合、実際の授業において生徒も課題解決に向かって、思考力が高まるような対話はできないことが予想できます。教師の**課題づくりの支援**となると感じました。

- T You**
- #（役割） 1.日本の中学校の生徒Aと生徒B
 2.相手の話を聞いて自分の考えを広めたり深めたりする姿勢 3.一問一答にならないような課題解決のためのヒントを出し合う
- #（形式）対話形式と表形式
- #（依頼）バドミントンの授業で、課題『色々なショットをしながら相手との攻防を楽しもう』を解決するための生徒Aと生徒Bの対話の例を教えてください。
- #（実行シナリオ）
- 1 課題に対して#（役割）#（依頼）を確認して回答してください。
 - 2 対話形式で思考が深まるような質問をしながら課題を解決していく。
 - 3 生徒Aと生徒Bの思考が深まったと感じたら最後に#（表形式）でまとめてください。

生徒A: そうだね、面白いショットを使ってみるのもいいけど、相手のショットも読まないよね。どうやって相手の動きを読むのがいいか考えよう。

生徒B: そうだね。相手の動きを読むには、彼らの体の動きやラケットの角度を見るのが大切だね。それに対して、どういう戦術を使うかも考えないと。

生徒A: そうだね。相手がスマッシュを打つと読んだら、ドロップショットを返すとか。でも、どうやってその瞬間を見極めるのがいいんだろう？

生徒B: それは難しいけど、相手の動きやラケットの角度だけでなく、彼らの前回のショットからも予測できるかもしれないね。前回がスマッシュだったら、次もそれを狙ってくるかもしれないし。

表形式

考え	生徒A	生徒B
ショットの選択	色々な面白いショットを試す	楽しさを重視しつつ、戦術的なショットも考える
相手の動きの読み	体の動きやラケットの角度、視線、足元の動きを観察	相手の前回のショットや視線、足元の動きから予測する
戦術的なアプローチ	相手の予測を外して戦術を練る	相手の前回のショットや動きに合わせて戦術を選択
逆をつくプレー	予測を外すために予想外のショットやリズムの変化を取り入れる	相手が期待していない方向にショットを打ったり、リズムを変えて相手を混乱させる