

生成AI活用研修ガイドブック はじめよう！生成AI ～教職員による授業・校務での活用～

令和6年12月11日(水)、当センターより「生成AI活用研修ガイドブック」を公開しました。学校における授業と校務で、教職員が生成AIを活用するための研修ガイドブックで、生成AI活用の裾野を広げ、教育DX推進の一助とすることを目的としています。特徴は以下の通りです。

- ・特徴1 実際の生成AIの活用例を掲載し、ICTが得意ではない教職員にも親しみやすい内容です。
- ・特徴2 生成AIの活用事例として、授業編16、校務編13の29事例を掲載しています。
- ・特徴3 校内研修や自己研修で教職員が活用できるよう、各章の内容を研修仕立てにしています。

各章の研修内容は、右のようになっています。第1章から研修を進めていくことで、生成AIの理解から、使い方、活用事例まで幅広く研修することができます。第4章には活用事例を豊富に掲載しているため、見ごたえ十分です。また、第5章にはFAQ(よくある質問)として、生成AIの活用について、疑問として出てきそうな質問とその答えを整理しています。ぜひ、ご一読ください。



このガイドブックの使い方

- ・このガイドブックは、校内研修や自己研修で教職員が活用することを想定しています。
- ・第1章では、文部科学省のガイドラインを参考にしながら、動画を視聴することで、生成AIの理解を深めます。
 - ・研修1-1 学校設置者のルール等を確認しよう
 - ・研修1-2 生成AIサービスの利用規約を確認しよう
 - ・研修1-3 文部科学省によるガイドラインを確認しよう
 - ・研修1-4 研修動画を視聴しよう
- ・第2章では、生成AIについて、生成AIと実際にやりとりを行った例を通して学びます。
 - ・研修2 生成AIの実際を知ろう
- ・第3章では、実際に生成AIに触れてみます。
 - ・研修3-1 取り扱う情報に気をつけよう
 - ・研修3-2 実際に生成AIを使ってみよう
- ・第4章では、教職員による生成AIの活用事例を通して、授業や校務での生成AIの活用について考えます。
 - ・研修4 考えてみよう、話し合ってみよう、試してみよう
- ・第5章のFAQ(よくある質問)には、よくある質問をまとめています。第1～4章と一緒に活用してください。

Mナビ新聞で校内研修!! ～生成AIの活用場面を考えてみよう～



活用事例は、1事例1ページとし、左側には「活用の概要」や活用にあたっての「工夫や感想」、右側には実際に生成AIに質問をした内容とその回答をまとめた「活用事例」を掲載することで、生成AIを活用するイメージを持つことができる構成になっています。

公開から間もないガイドブックですが、すでに学校現場で活用した先生方から多数感想をお寄せいただいております。活用事例のページが特に好評です。

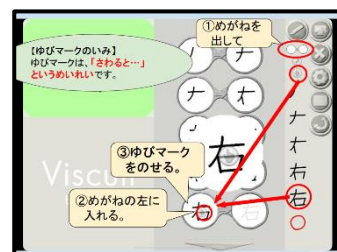
ガイドブックには、29の事例を掲載していますが、その他の活用法を自分が担当している教科にこだわらずに、近くの先生と話し合ってみましょう。ただし、実際に生成AIを活用する際は、ルール等の確認を忘れずに行いましょう。



総合教育センターの令和5年度長期研修成果物『プログラミング教育パッケージ「みやプロ Go!」』を活用した授業実践例を紹介いたします。

今回は、多賀城市立山王小学校の五十嵐先生の事例をご紹介します。

学校名	多賀城市立山王小学校	教科、領域	国語(小学校第2学年)
概要	<p>・主な学習活動 ★活動の留意点 ○児童の様子</p> <p>単元名： かん字の書き方 (本時 3 / 3)</p> <p>本時は、筆順と画数に気を付けて、漢字を書くことを目標としている。今回は、プログラミング教材 Viscuit を活用し、筆順を示す命令の組合せを作る活動を取り入れる。筆順と画数が視覚化されることによって、より正しく書こうとする態度を養い、目標の達成を目指す。</p> <p>【展開1】</p> <p>★事前に Viscuit を使ったプログラミング学習を行っていることが望ましい。</p> <p>★授業スライドを提示しながら進めた。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Viscuit の指マーク「押したら…」を使い、筆順クイズを作ることを確認する。 ・ 手本の動画 (授業スライド内に有) を見て、学習の見通しを持つ。 ・ 教師と一緒にめがねのプログラムを組み合わせ、正しい筆順に変化する「右」と、間違った筆順に変化する「右」のプログラムを作成する。 <p>★指示どおりにプログラムを作らせるだけでなく、次の指示の見通しを持たせたり、プログラムの意味を考えさせたりすることで、一人でプログラムを作る際の自力解決につなげることができるようになる。</p> <p>○ほとんどの児童が、授業スライドと教師の指示で理解し、プログラムを組むことができた。</p> <p>○慣れてくると、近くの席の児童同士で相談しながらプログラムの間違いに気付くことができるようになっていった。</p> <p>【展開2】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「左」「上」「下」の中から、自分でクイズにしたい漢字を選び、正しい筆順と間違っている筆順のプログラムを作る。 <p>○教科書を見ながら、筆順を意識してプログラムを作成していた。</p>		
使用機材 ソフトウェア	<p>生徒使用端末： Chromebook</p> <p>使用したアプリケーション等： Google スライド、Viscuit</p>		
先生方へ	<p>本時の学習では、プログラミング的思考の中の「組合せ」の思考を取り入れ、漢字の画数や筆順を正しく書くために、組合せを考えてプログラムを作る活動を行いました。「みやプロ Go!」では、低学年からプログラミング的思考を育むことのできる学習活動例を、たくさん掲載しています。ぜひご活用ください。</p>		



【写真1】学習動画の画面



【写真2】伝え合う児童の様子

編集後記

今号は、授業・校務での生成AIの活用について提案させていただきました。ぜひ、同僚の先生方と生成AIの活用について情報共有を図り、教育DXを進めていきましょう。

【第34号担当：情報教育班 氏家】