

しもにた学園における ICT 機器及び生成 AI の利活用に関するガイドライン

令和 7 年 3 月 21 日
下仁田町教育委員会

1 はじめに

現代社会では、インターネットとそこにアクセスできる機器は人々の生活に欠かせないものとなっています。下仁田町では児童生徒が ICT 機器を活用することで学力を伸ばそうと、早期から ICT 機器を活用した授業を実施してきました。授業における ICT 機器の活用は確実に行われています。しかし、児童生徒の学習や教師の授業構想にも大きく貢献する ICT 機器ですが、人格を形成する初期段階である小中学生がどのように ICT 機器を使用して学習を進めるかについては、検討する余地が大きいと言えます。授業や学習における ICT 機器が定着してきた今こそ、活用について検討を加える時期であると考え、今回指針をまとめました。

また、2022 年から使用が始まった ChatGPT をはじめとする生成 AI については、今後の社会では利活用の幅が大きくなるとの予測がされていますが、まだまだ黎明期の技術であり利用についても懸念している専門家もいます。ICT や生成 AI の利活用については、現代社会に生きる児童生徒が、それぞれの成長により人格を高めていく年代であることを考えると、良質の体験が求められます。下仁田町教育委員会では 2023 年に「町立学校における生成 AI の利用に関するガイドライン Ver. 1」を作成し公表してきましたが、2024 年 12 月に文部科学省から「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」が公表されたことを受け、前述の ICT 機器利活用とともに生成 AI の利活用についても、しもにた学園におけるガイドラインとして作成いたしました。

このガイドラインは、主に学校で適応されることを想定していますが、各家庭においても同様の対応を期待しています。

2 ICT 機器の利活用について

(1) 基本的な考え

児童生徒が自らの資質や能力を伸ばす義務教育の段階において、積極的に身体を駆使して技能を高めることや知識を得ることは、その後の生活や学習にとって重要な要素になります。ICT 機器を利活用すると指導や学習が効率よくできることは多いと思われませんが、教育において効率ばかりを重要視することには問題があります。児童生徒が学ぶ内容に対して、どのような方法で学ぶのか、どのような機器や道具を使用することがよいのかを大人が十分検討しておく必要があります。一方、すでに児童生徒

が習得している技能であればあえてその技能を ICT 機器で代替することや、児童生徒の発想を具現化するときには手作業では困難なことや時間や経費がかかってしまうものなどは、ICT 機器を積極的に利活用して学習の効率化や発想の具現化などを行うことは、児童生徒の学ぶ意欲の向上につながるはずです。全ての活動を ICT 機器に置き換えるのではなく、児童生徒の技能の習得や基礎的知識の蓄積に関わる場所は紙媒体等を使用し、動画や画像を扱ったり説明資料を作成したりするときは、ICT 機器を利活用するとよりよい学習につながると考えられます。活動場面で使い分けることが必要で、指導者は単元構成等で準備をしておくことが望まれます。

なお、合理的配慮が必要な場合は、学習者の実態に応じて利活用することが求められます。

(2) ICT 機器の利活用場面

- ① 技能の習得や基礎事項の定着等に関わる学習については、ICT 機器の積極的な使用は控えるようにしましょう。
- ② 表現活動や情報共有活動、創作活動等には積極的に ICT 機器を活用して、学びの質を向上させましょう。
- ③ 合理的配慮が必要な児童生徒で、ICT 機器を利活用することで学習や学校生活が充実できる場合は、積極的な利活用を推奨します。
- ④ ICT 機器は学びの手段として利活用するものであって、ICT 機器の利活用が目的にならないようにしましょう。

3 生成 AI の利活用について

(1) 基本的な考え

人類の社会は狩猟社会（Society1.0）、農耕社会（Society2.0）、工業社会（Society3.0）、情報社会（Society4.0）と進化してきましたが、現在の社会が抱える課題や困難を克服し、快適で活力に満ちた質の高い生活を送る新しい未来社会の姿が求められています。内閣府は Society5.0 が、我が国が目指すべき未来社会であり、Society5.0 の未来社会像を「持続可能性と強靱性を備え、国民の安全と安心を確保するとともに、一人ひとりが多様な幸せ（Well-being）を実現できる社会」と表現しています。未来社会とは言え、現在の社会でも様々な電子機器がインターネットにつながる IoT が実現しており、ロボット技術も普及しています。そして AI（人工知能）が企業活動等に生かされて、様々な社会問題の解決への利用も進んでいます。このようにすでに現実となりつつある未来社会を生きる現在の子どもたちは、将来 AI が実装された社会で生きることが予想され、現在の教育においてもそのための準備をしなくてはならないと考えられます。

しかし、AI に過度に頼ることには問題があるでしょうし、AI が人間の生活の中心になってはならないと思われます。AI をはじめ、先進技術は人間の生活のために存在するものと考え、社会の中心に人間を主とする生物が位置することが重要でしょう。総務省は、「AI の利用は、憲法及び国際的な規範の保障する基本的人権を侵すものであってはならない。AI は、人々の能力を拡張し、多様な人々の多様な幸せの追求を可能とするために開発され、社会に展開され、活用されるべきである。」という「人間中心の原則」を、AI 開発及び利活用に対しての原則としています。教育現場で AI、特に生成 AI を利活用するときには、この「人間中心の原則」を特に重視して利活用することが求められます。

(2) 生成 AI 及び対話型生成 AI について

- ① 生成 AI (Generative AI) は、人工知能技術の一つです。AI (Artificial Intelligence：人工知能) は、人間の知的能力をコンピュータ上で表現する技術であり、様々な分野で開発と利活用が行われています。生成 AI は、AI を用いて、創造的な成果物を作り出すことが特徴です。
- ② 生成 AI は、テキスト、画像、音声、動画などのコンテンツを作り出す AI の技術で、未加工の膨大なデータから、要求されたときに統計的に可能性のある出力を「深層学習 (Deep Learning)」によって行うことができます。高速で、あたかも人が作成したようなコンテンツを出力できますが、真にゼロから作り出すものではないため、オリジナルなものではないことは指摘されています。生成 AI を活用するには専門的な知識が必要になりますが、私たちが生成 AI と対話することでコンテンツを作り出すことができる生成 AI 技術を対話型生成 AI と区別することができます。
- ③ 「生成 AI」や「対話型生成 AI」という用語は、AI が使われている過程によって区別されますが、このガイドライン及び利活用の場面では、簡略化して「生成 AI」とします。

(3) 学校教育での生成 AI の利活用

- ① 生成 AI によって出力されたものは、たとえ当事者の指示のもとに作成されたものであっても、当事者が作成したものとするべきではないと考えられます。著作権についても、生成 AI によって作成されたものについて、著作権に抵触しないという保証はありません。AI によって出力されたものをそのままの形で利用する場合には、慎重に検討してから利用しましょう。
- ② 生成 AI の技術は、未加工の膨大なデータを利用する段階で統計的に処理をされることから、確率的には支持率が高いデータを活用して出力する傾向があると思われます。しかし、データはすべて正しいものとは言えないため、生成 AI によって出

力された成果物が必ずしも正しいものとは言えないと考えられます。出力された成果物についての真偽については、必ず確かめてから利用しましょう。

- ③ 生成 AI の技術は黎明期であり、今後急速に技術向上が行われることが考えられます。本ガイドラインの Ver.1 の作成からわずかな期間の後、生成 AI が実装されたブラウザが開発され、年齢の制限が曖昧になってきています。今後の社会では日常的に使用したり、意識しないうちに利用していることになることを考えると、今後を生きる児童生徒には、学校教育の中で利活用していくことが必要だと考えます。しかし、生成 AI の利活用については、中学校段階において生徒が個別に利活用していくことを基本とし、小学校段階で利活用する場合は、指導者が方法を限定して小学生に利活用させるようにしていくことがよいと考えます。
- ④ 生成 AI によって出力された成果物は、多様性を広げるものになり得ると考えられます。児童生徒だけでなく教職員も生成 AI による多様な考えに接した上で、自分自身の考えをまとめるなどの利活用が考えられます。

(4) 学習での利用について

① 許容できることの例

- ・ブラウザで検索する場合に使用（Microsoft 社のブラウザ Microsoft Edge に組み込まれている Bing チャット等）
- ・課題等の解答作成のため、たたき台として生成 AI の成果物を利用する。
- ・説明文等で、より説得力のある文章を作成するために添削等で利用する。
- ・英会話で場面を設定して生徒が AI と会話を行う。

② 望ましくないことの例

- ・生成 AI の成果物を、現物のまま、または転記して自身の作品や解答等として使うこと。
- ・たたき台として生成 AI の成果物を利用する場合、内容の検証をしないで利用すること。

(5) 校務での利用について

教職員が文書を作成する場合や児童生徒への課題やテスト問題等を作成する場合、例示として生成 AI の成果物を利用することは、業務改善の上でも実施が可能です。また、指導案の作成や児童生徒の評価を文章にすることなど、活用は多岐にわたると思われれます。ただし、最終的な文書等は、教職員自身が内容を確認した上、責任を持って作成する必要があることは、最も注意しなければなりません。

(6) 利用についての注意事項

- ① 生成 AI の利用に関する年齢制限を遵守しましょう。（ただし、教員が管理の下、利用することが必要と判断した場合は、制限されている年齢以下でも利用可能であると考えます）

- ・ ChatGPT：13 歳以上、ただし 18 歳未満は保護者の許可が必要
- ・ Microsoft Copilot：13 歳以上、18 歳未満は保護者の許諾があれば利用可
- ・ Gemini：個人の Google アカウントの場合、13 歳以上
- ・ Bard：18 歳以上が利用条件

※ それぞれの生成 AI の利用については、アカウントを取得して利用する年齢制限と考えられます。（個人が責任を持ってアカウントを取得できる年齢は 18 歳）各ブラウザに実装されている生成 AI の利用については、小学生からも利用可能とします。

- ② プロンプト（生成 AI に入力する命令文）には、個人名や個人を特定するデータを入力してはいけません。
- ③ 児童生徒においては、「自分自身の資質・能力を伸ばすために生成 AI 等を活用する」との意識を持つことが大切です。

備考 このガイドラインは、適宜改定することがあります。

引用・参考

- (1) 「第 5 期科学技術基本計画」（平成 28 年 1 月 22 日、閣議決定）
- (2) 「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」（令和 6 年 12 月 27 日、文部科学省初等中等教育局）
- (3) 「人間中心の AI 社会原則」（平成 31 年 3 月 29 日、内閣府統合イノベーション戦略推進会議決定）