

生成AI利活用ガイドライン

【 Vol.2.1 】

佐賀県教育委員会

令和8年9月

本ガイドラインは以下の資料を参考に策定しております。

- ・初等中等教育段階における生成AIの利用に関する暫定的なガイドライン（令和5年7月 文部科学省）
 - ・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Ver2.0（令和6年12月 文部科学省）
 - ・教育情報セキュリティポリシーに関するガイドライン（令和6年1月 文部科学省）
 - ・教育データの利活用に係る留意事項（第2版）（令和6年3月 文部科学省）
 - ・AIと著作権に関するチェックリスト&ガイダンス（令和6年7月 文化庁）
-
- ・「文章生成AI」利用ガイドライン（改訂版）（令和6年11月 佐賀県総務部）
 - ・「ChatGPT」利用ガイドライン（暫定版）（令和5年6月 佐賀県教育委員会事務局）
 - ・生成AI利用ガイドライン【Vol.1】（令和5年7月 佐賀県教育委員会事務局）
 - ・生成AI利活用ガイドライン【Vol.2.0】（令和7年8月 佐賀県教育委員会事務局）
 - ・生成AI利用ガイドライン（改訂版）（令和8年7月 佐賀県総務部）

目 次

【概要編】

- 1. 本ガイドライン策定の趣旨 1
- 2. 生成AIの教育利活用における基本姿勢 2
- 3. 生成AIについて 3
 - (1) 生成AIの概要
 - (2) 代表的な生成AI
 - (3) 基本的な考え方
 - (4) 利活用の際の留意点

【利活用編】

- 1. 生成AIの教育利活用について 9
 - (1) 利活用推進に向けたステップ
 - (2) 教職員が校務で利活用する場面例
 - (3) 児童生徒が学習活動で利活用する場面例
 - ① 基本的な考え方
 - ② 具体的な利活用場面
 - ③ 利活用の際のポイント

- 2. プロンプト(指示文)について 18
 - (1) プロンプト作成の6つのポイント
 - (2) プロンプト例(校務・学習準備)
- 3. 利活用する際のチェック項目 21

【資料編】

- ・ 学習指導要領に示す育成すべき資質・能力の生成AI利活用確認ポイント
- ・ 日本ディープラーニング協会「生成AIガイドライン」
- ・ 生成AI(「ChatGPT」等)の取扱いについて(通知)令和5年6月29日付け教委D第716号(教育DX推進グループ)
- ・ SAGA エコネクトの紹介
- ・ リンク集

【概要編】

1. 本ガイドライン策定の趣旨
2. 生成AIの教育利活用における基本姿勢
3. 生成AIについて

1. 本ガイドライン策定の趣旨

- 「ChatGPT」などの生成AIは2022年に登場して以降、教育やビジネス、日常生活において急速に普及し、現在では多くの人々が日常的に利用する技術となっている。また、生成AIはユーザーの指示（プロンプト）に応じて、文章や画像、音声、プログラムコードなど多様なコンテンツを生成することが可能である。
- 一方で、生成AIによって出力される情報には誤りが含まれることがあり、偽情報の拡散や、著作権・個人情報の保護などに関するリスクも存在する。活用にあたっては、事実確認や出力結果の精査、情報リテラシーの育成が不可欠である。
- また、ここ数年で動画や音声の生成精度も飛躍的に向上しており、より高度な活用が可能となる一方、これまで以上に見分けや判断が難しくなる場面も想定される。
- 「Society5.0」の時代を生きる子どもたちには、こうした先端技術に対応できる情報活用能力や倫理的判断力が求められる。児童生徒の利用にあたっては、生成AIの特性や限界を理解し、情報の真偽を見極める力を養うことが重要となる。

- このことから、本ガイドラインは、生成AIの利便性や留意点を明示した上で、教育現場における安全かつ効果的に活用するための指針として策定している。
- 本ガイドラインは、生成AI利活用の適否や方法を主体的に判断するための拠り所となることを目指している。
- 今後も進化を続ける生成AIの情報収集を行い、学校の優れた取組や幅広い関係者からの意見を踏まえて機動的に本ガイドラインの改訂を行うことを想定している。

2. 生成AIの教育利活用における基本姿勢

<佐賀県教育委員会の基本姿勢>

- 生成AIを含めたデジタル技術は、今後、社会全体に一層浸透し、避けては通れない存在になると捉えている。そのような社会を生き抜いていく子どもたちには、新たなデジタル技術に対応し、適切に活用していく情報活用能力を身に付けていくことは不可欠であると考え、このことから、生成AIの教育利用について以下のように考えている。

- ①生成AIの教育利用は、利用する上でのリスクや生成AIの仕組みを十分に理解した上で、その利便性を教育に生かす。



- ②児童生徒自身が安易に学習活動に利用する可能性があり、慎重に対処する必要がある。

(年齢制限等の利用規約や発達段階を考慮する)



- ③生成AIを見学生徒が授業で利用する場合は、教育効果や利用リスクを十分に検討した上で、教師の指導の下での活用を基本とする。



- ④児童生徒の発達段階に応じた情報活用能力(情報モラルを含む)を育む教育活動を一層充実させていく。



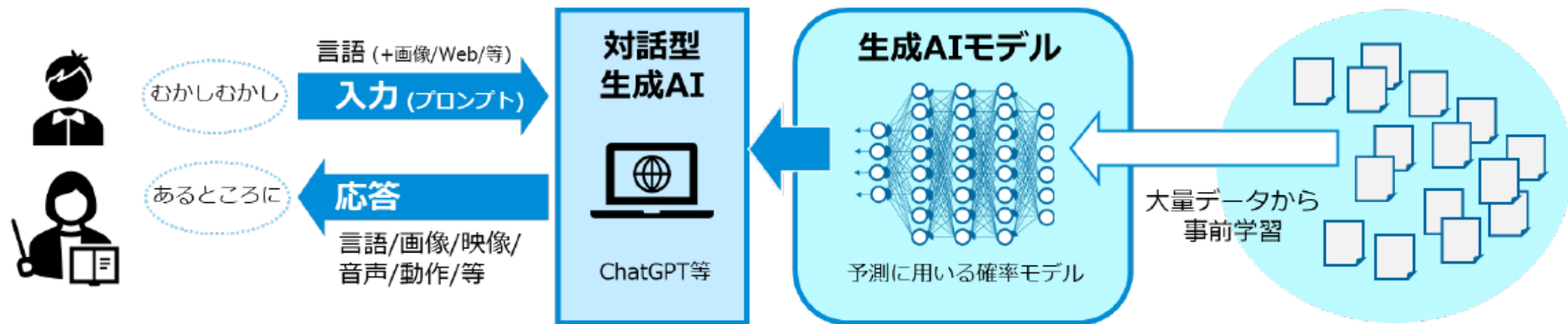
- ⑤教職員の校務での活用については、留意事項や利用方法の決まりを熟知した上で、業務の効率化や教育効果の向上につながる取組を進めていく。その取組を県内の学校に広げながら、AIリテラシーの向上や校務での活用推進を図っていく。

3. 生成AIについて

(1) 生成AIの概要

- ・生成AIとは、文章、画像、プログラム等を生成できるAIモデルにもとづくAIの総称
- ・汎用的なサービスだけでなく、様々な提供形態・提供主体が出現し、教育分野にも導入
- ・様々なリスクの存在が指摘される一方で、技術的な対策も進展

コンピュータがインターネット上の大量のデータを学習し、そのパターンや関連性を理解した上で、人間の指示（プロンプト）に基づき、新しいデータやコンテンツを生成する人工知能の一種



3. 生成AIについて

(2) 代表的な生成AI

項目	ChatGPT（OpenAI）	Copilot（Microsoft）※1	Gemini（Google）※2
対応出力	テキスト、画像、音声、プログラムコード、動画	テキスト、画像、プログラムコード	テキスト、画像、音声、プログラムコード、動画
年齢制限	13歳以上（13～17歳は保護者の同意が必要）	13歳以上 ※ 3	全年齢対応（管理者設定・保護者の同意が必要）
ユーザー登録の可否	必要	必要（Microsoftアカウントが利用可）	必要（Googleアカウントが利用可）
入力データの機械学習利用 ※ 4	無償版：あり ※ 5 有償版：なし	なし	なし
入力してはならない情報	【情報資産の重要性分類Ⅰ】 児童生徒、保護者、職員等の個人が識別できる情報（氏名、住所、電話番号、成績、健康診断、画像情報 等） 【情報資産の重要性分類Ⅱ】 重要性分類Ⅰに該当しないが、部外秘にあたる情報（実施前の試験問題、職員会議資料 等）		

※1 組織向けCopilot（Microsoft 365 Copilot）利用時

※2 Google Workspace for Education(学校アカウント)利用時

※3 保護者に向けた同意取得は、利用規約上必須ではありません。システム上は同意取得の必要あり／なしのそれぞれにあわせた設定が用意されています。

※4 ユーザーが入力したデータが生成AIのモデル学習として利用される可能性を示す。生成AIに学習された場合、他のユーザーの回答として提示される懸念がある。

※5 ユーザー登録が不要のサービスもあるが、この場合は入力データが機械学習に利用されないよう設定が必要。

3. 生成AIについて

(3) 基本的な考え方【人間中心の利活用】

生成AIは便利なツールだが、

最終的に判断するのは、あくまでも人間である

ということを忘れない。

- 生成AIは人間の能力を補助、拡張し、可能性を広げてくれる有用なツールである。その上で、生成AIの出力はあくまでも「参考の一つ」「最適解とは限らない」ことを認識し、リスクや懸念を踏まえつつ、最後は人間が判断し、責任を持つ姿勢が重要である。
- また、児童生徒の学びにおいては、生成AIが学習指導要領に示す資質・能力の育成に寄与するかを吟味した上で利活用すべきであり、生成AIを利活用することが目的とならないようにする。
(参照：資料編「学習指導要領に示す育成すべき資質・能力の生成AI利活用確認ポイント」)
- 教育は、教師と児童生徒との人格的な触れ合いを通じて行われるものであり、適切な指導計画や学習環境の設定、丁寧な見取りと支援といった、学びの専門職としての教師の役割は、より重要になる。

3. 生成AIについて

(3) 基本的な考え方【情報活用能力の育成強化】

生成AIが社会生活に組み込まれていくことを念頭に、

情報モラルを含む情報活用能力の育成を一層充実させていく

ことが必要。

- 生成AIは急速に社会に浸透しており、児童生徒が日常的にその影響を受けている現状を踏まえ、生成AIを適切に活用できる力（＝ 情報活用能力）を育てることが必要である。
- また、学習指導要領では、「情報活用能力（情報モラルを含む）」を学習の基盤となる資質・能力として位置付けており、情報を主体的に捉え、活用すること、情報技術を学習や日常生活に活用できるようにすることの重要性が強調されている。
- 教育現場では、発達段階や地域の実情を踏まえつつ、AIリテラシーと情報モラルの教育を一層強化していくことが求められている。

3. 生成AIについて

(4) 利活用の際の留意点①

対策

教職員

個人情報
流出

著作権
侵害

誤情報
偽情報

情報の偏り
(バイアス)

- 使い手が、生成AIそのもの（仕組み）を学ぶ
- 人間の目を通して情報の真偽を確実に確かめる
- 正確性等が確認できない場合は、対外的な資料に利用しない

対策

児童生徒

情報モラル
の定着度

年齢制限等
規約の遵守

思考力
判断力低下

生成AIの
理解不足

- 情報モラルを含めた情報活用能力を発達段階に応じて育成する
- 児童生徒の利用は、年齢制限・保護者同意等の利用規約を遵守する
- 児童生徒が身に付けるべき資質・能力を阻害しないか深く検討する

3. 生成AIについて

(4) 利活用の際の留意点②

児童生徒は、スマートフォンや個人PCで生成AIの利用が可能になることから

生成AIの特徴に留意して利活用できているかを確認する

必要がある。

- 生成物を自分で作成したと装って提出することは**不正行為**であることを、あらゆる機会をとらえて児童生徒に指導していく。
- その上で教職員側も次のような工夫を考える。
 - ・ 学習の目的や児童生徒の発達段階を踏まえ、教職員の指導の下で生成AIを利活用する。
 - ・ 教職員が授業で説明した内容を踏まえたレポートを作成させる。
 - ・ 提出された課題について、クラスやグループ単位で発表や意見交換の機会を設ける。
 - ・ 生成AIの活用の際は、生成AIを用いたことや、出典・引用を明記することを指導する。

【利 活 用 編】

1. 生成AIの教育利活用について
2. プロンプト(指示文)について
3. 利活用する際のチェック項目

I. 生成AIの教育利活用について

(I) 利活用推進に向けたステップ（教職員向け）

使ってみてわかる、生成AIのチカラ。

ちょっと学んで、さっそく体験。



1 生成AIを “知る”

生成AIの基本的な仕組みや可能性・課題を理解する

- ・仕組みを知る
- ・メリット、デメリットを知る
- ・リスクと課題を知る
- ・留意点を知る
- ・活用事例を知る



2 生成AIを “試す”

実際に生成AIを触ってみて、操作感や可能性を体験する

- ・基本操作を試す
(生成AIへの質問、要約、検索、アイデア出し 等)
- ・活用事例を試す
(プロンプト集の再現 等)
- ・プロンプトを試す
(プロンプトの試行錯誤・工夫)



3 生成AIを “利活用する”

実際に校務や授業で生成AIを取り入れる

- ・校務で活用する
(文章や資料の案作成、検索補助、集計・分析、行事計画案 等)
- ・授業で活用する
(教材案作成、質疑応答、探究学習の支援 等)
- ・学習準備で活用する
(学習課題案の作成、予習復習用資料の作成支援 等)



4 生成AIが “定着する”

生成AIが教育現場に浸透し、業務効率化と教育の質が向上する

- ・生成AIの活用について応用や工夫をする
(独自のプロンプトや活用方法の開発)
- ・新たな活用事例が生まれる
(現場課題を解決する新たな活用事例の誕生)
- ・生成AIのノウハウが共有される
(学校内外で知見が共有される)
- ・AIリテラシーが根付く
(生成AIに関する基本的な知識や判断力が身に付く)

1. 生成AIの教育利活用について

(2) 教職員が校務で利活用する場面例

文章作成・校正補助

学校だより、学年・学級通信
保護者向け案内状、通知文
行事の挨拶文等の叩き台作成、校正

検索補助

指導要領や通知の該当箇所の検索
教育関連文献や事例の調査補助

会議・研修支援

会議の議事録の要約、文字起こし
テキストからの要点抽出
研修資料の構成案作成
研修内容の要約

情報収集・集計・分析補助

アンケート項目の案作成
アンケート集計結果の分析や要約
関連情報の収集補助

計画・アイデア出し・思考整理

学校行事の計画案の叩き台作成
部活動の練習メニュー案作成
校務改善に関するアイデア出し
校務課題に関する相談・思考整理

評価問題・課題作成支援

単元テスト・小テストの問題作成補助
課題の出題例作成
思考力を問う課題作成補助
問題の多様化や難易度調整の補助

不適切な利活用例

- 通知表等の所見に記載する内容を生成AIで作成し、生成された文章をそのまま利用する。
- 生成された文章を、教員や学校の思いが正しく表現されているか吟味せずに、保護者通信等に利用する。
- 教員が専門性やコミュニケーションを通して対応すべき教育的指導を行わず、安易に生成AIに相談させる。

1. 生成AIの教育利活用について

(3) 児童生徒が学習活動で利活用する場面例

① 基本的な考え方

児童生徒の学習場面での利活用の適否の判断に際しては、

学習指導要領に示す資質・能力の育成につながるか
教育活動の目的を達成する観点で効果的であるか

を吟味する必要がある。

- 生成AIの特性（誤情報・偏り）、基本的な仕組みや特徴を理解させた上で、生成AI任せにせず、自己の判断や考えを重視させる。
- 適正な評価の阻害や不正行為に繋がらないか、生成AIの出力を基に思考力を高める使い方ができるかなど、発達段階や学習状況等を含む児童生徒の実態を踏まえて利活用の見極めをする。
(参照：資料編「学習指導要領に示す育成すべき資質・能力の生成AI利活用確認ポイント」)
- 学習課題の内容等を吟味すること、問題の本質を問うこと、深い意味理解を促すことを重視した授業づくりを行う。

1. 生成AIの教育利活用について

(3) 児童生徒が学習活動で利活用する場面例

②具体的な利活用場面

児童生徒の生成AI利活用場面としては、以下の場面が考えられる。

- 生成AI自体を学ぶ場面
- 使い方を学ぶ場面
- 各教科等の学びにおいて積極的に用いる場面

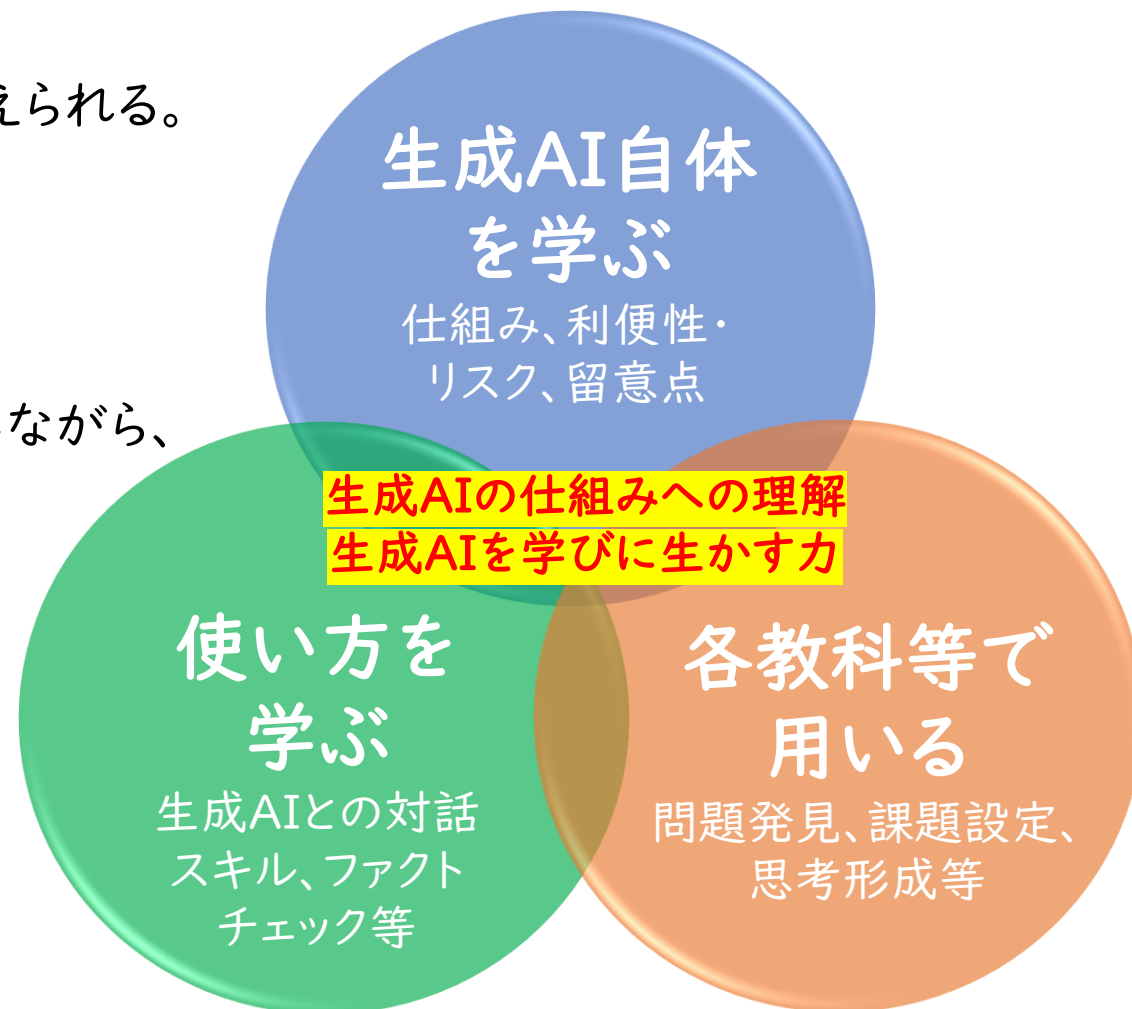
それぞれの場면을意識しつつ、組み合わせたり往還したりしながら、以下の情報活用能力を高める。

- 生成AIの仕組みへの理解
- 生成AIを学びに生かす力

【参考：小学校段階の利活用】

小学校段階児童の直接の利活用については、発達の段階等を踏まえたより慎重な見極めが必要

- 生成AIの基本的な事項を学ぶ
- 生成AIについての冷静な態度を養う



I. 生成AIの教育利活用について

(3) 児童生徒が学習活動で利活用する場面例

自身の考えの整理

生成AIとの対話による

- ・ 思考の言語化、整理
- ・ 第三者的な評価や提案による質の向上
- ・ 新たな視点の発見

【授業内容例(※)】

- ・ 社会科「アマゾン開発の是非について」

各教科

【生成AIの利活用の流れ】

- ・ グループで意見を出し合い結論を形成する
- ・ 結論形成後に「別視点」「新しい論点」「論理の弱点」などを生成AIから引き出す
- ・ 生成AIのアイデアを基に結論を修正する

【生成AIの役割】

- ・ 単なるアイデア出しではなく、
協働的な学びを促してくれるグループの一員



情報活用能力の向上

生成AIを用いた調べ学習（多様な情報との比較検討）

生成AIの回答のファクトチェック

生成AIを相手としたディスカッション

【授業内容例(※)】

- ・ 情報・総合「生成AIはどこで間違えるか」

生成
AI

各教科

【生成AIの利活用の流れ】

- ・ 生成AIに歴史・科学・ニュースを説明させる
- ・ 出力された内容を教科書、文献、複数サイト等と照合・比較し、可能な限り一次資料で確認する
- ・ 表現の誤りや偏り、曖昧な表現を自身で分類してまとめる

【生成AIの役割】

- ・ 生成AIの出力は、「情報の真偽を確かめるスキルを身に付けるための教材」として扱う



※ 参照 文部科学省「リーディングDXスクール（生成AIパイロット校一覧）」 https://leadingdxschool.mext.go.jp/ai_school/

I. 生成AIの教育利活用について

(3) 児童生徒が学習活動で利活用する場面例

英語学習

単語や文法構造の解説
自身が作成した英作文の添削
音声入力による発音やイントネーションの改善支援
英会話のロールプレイ

【授業内容例(※)】

- ・英語科「英会話の練習をしよう」

各教科

【生成AIの利活用の流れ】

- ・生徒が生成AIに自身のスピーチを聞かせる
- ・生成AIから文法、発音などの改善についてアドバイスを
得る

【生成AIの役割】

- ・正しい英語表現を教えてくれる
アドバイザーの一人



プログラミング

プログラミングに関する質問・回答
プログラムコードの例示や解説を生成
プログラムエラーの解決支援、修正案の提示

【授業内容例(※)】

- ・情報科「デスクトップアプリの作成」

使い方

各教科

【生成AIの利活用の流れ】

- ・目的に合うソースコードを生成AIを参考に作成する
- ・追加プロンプトにより質の高いコードにする

【生成AIの役割】

- ・目的に合ったアプリを作成するためのソースコードを
一緒に考えてくれるパートナー



※ 参照 文部科学省「リーディングDXスクール（生成AIパイロット校一覧）」 https://leadingdxschool.mext.go.jp/ai_school/

1. 生成AIの教育利活用について

(3) 児童生徒が学習活動で利活用する場面例

不適切な利活用例

- 生成AI自体の性質やメリット、デメリットに関する学習を行わず、情報モラルを含む情報活用能力が育っていない段階で自由に使用させる



- 各種コンクールの作品やレポート・小論文等について、生成AIによる生成物をほぼそのまま自己の成果物として応募・提出する



- 詩や俳句の創作、音楽・美術等の表現・鑑賞など、感性や独創性を発揮させたい場面、初発の感想を求める場面等で安易に使わせる



- テーマに基づき調べる場面などで、教科書等の質の担保された教材を用いる前に安易に利用する



- 定期考査や小テスト等で使わせる（学習の進捗や成果を把握・評価するという目的に合致しない）



教師の不適切な利活用例

- 児童生徒の学習評価において、教師の専門性や正確な知識に基づき、言葉かけ・コメント・評価すべき場面で、教師が判断せずに生成AIの出力のみに頼る



I. 生成AIの教育利活用について

(3) 児童生徒が学習活動で利活用する場面例

③ 利活用の際のポイント

教育活動の目的を達成する観点からの効果的な利活用を実現するため、基本的な考え方に留意した上で、以下の5点についても考慮する。

① 安全性を考慮した適正利用

- ・年齢制限や利用規約を確認する
- ・教師の指導監督の下で利用する
- ・必要に応じて保護者の理解を得る



② 情報セキュリティの確保

- ・教育情報セキュリティポリシーを遵守する
- ・入力した情報を学習させない設定(オプトアウト)を講じる

③ 個人情報・著作権の保護

- ・氏名や写真等を入力しない
- ・著作権法第35条(※)の適用範囲を確認する

※ 著作権法第35条

「授業の過程」で必要な限度に限り、教職員や児童生徒は、著作権の許諾なく、著作物を利用することが例外として認められる



④ 公平性の確保

- ・出力の偏り(バイアス)の存在を認識する
- ・正確性・事実関係の確認を行うよう指導する



⑤ 透明性の確保・説明責任

- ・生成AIの特徴に留意して利活用できているか確認する
- ・生成AIを用いたことを明記する
- ・利活用の目的等について保護者へ情報を提供する

1. 生成AIの教育利活用について

(3) 児童生徒が学習活動で利活用する場面例

課題に関する留意事項

読書感想文や日記、レポート等を課題として課す場合、外部のコンクールへの応募等を推奨したり、課題として課したりする場合には、以下の点に留意する。



●評価の視点の設定 - 自身の経験を踏まえた記述になっているか - 学習活動を踏まえた内容になっているか - 事実関係に誤りがないか	●内容理解の定着確認 - 全体またはグループ単位等での口頭発表の機会を設けているか - 内容が自分のものになっていることを確認する活動を設定しているか	●不適切な利活用の防止 - 出力内容をそのまま提出・応募することは不正行為に当たり、学びにならないことを指導しているか - 保護者に対しても周知し、理解を得ているか
●補助的な利活用 不足している観点の補充などに活用するときに、情報の真偽を確認すること（ファクトチェック）をさせているか 	●作成過程の可視化重視 - やりとりの過程を添付したり、引用・参考文献を明示させているか - 推敲の履歴を提出させるなど、思考・作成過程を確認できるようにさせているか	●生成AI使用情報の記録 使用した生成AIの名称、入力したプロンプト、出力、日付等を明記させているか 

※ 後述「3. 利活用する際のチェック項目」を参照

2. プロンプト（指示文）について

(1) プロンプト作成の6つのポイント

生成AIを効果的に活用するためには、生成AIに対して

明確かつ具体的な指示を与える「プロンプト」

がとても重要です。

- ・どのような情報を、
- ・どのような形式で、
- ・どのような観点から

生成してほしいのかを
生成AIに明確に伝える
ことで、より望ましい出力
を得ることが可能となり
ます。

プロンプト作成の6つのポイント

① 人物の指定

「あなたは〇〇学校の〇年生担当の教員です」のように、AIに役割を与える。

② 指示の明確化

「〇〇を作成したい」「〇〇のアイデアが欲しい」など、何を達成したいかを具体的に示す。

③ 対象の指定

「小学〇年生向け」「保護者向け」など、誰のためのものかを明記する。

④ 出力例・形式の指定

出力例や「箇条書きで」「表形式で」「〇〇字程度で」など、望ましい出力の形を指定する。

⑤ 補助条件の指定

文体やトーン、考慮すべき点、避けてほしい表現などの補助条件を指定する。

⑥ 対話による改善

最初から完璧な出力を期待せず、AIの応答を見ながら、追加の指示を与えるなどAIと対話し、望む出力に近づけていく。

2. プロンプト（指示文）について

(2) プロンプト例（校務での利活用）

効果的なプロンプト例

保護者向け案内状

あなたは県立学校の教員です。来月実施予定のPTA総会について、保護者向けの開催案内状のたたき台を作成してください。

目的（〇〇年度活動報告及び計画審議）、日時（〇年〇月〇日〇時～）、場所（本校体育館）、出欠確認の締切日（〇月〇日）、および簡単な議題リストを含めてください。丁寧語を使用し、簡潔で分かりやすい文章にしてください。

会議要約

以下の職員会議の議事録（文字起こしテキスト）から、主要な決定事項、各担当者のタスク、および次回の検討課題を箇条書きで抽出・要約してください。

[ここにテキストを貼り付け]

アンケート項目作成

中学校の生徒指導改善のため、生徒の学校生活満足度に関するアンケートを作成したい。調査項目として考えられるものを「学習面」「友人関係」「部活動」「学校行事」「教職員との関係」「学校施設」のカテゴリー別に5つずつ提案してください。

あいまい・不適切なプロンプト例

△ 保護者向けの案内状を作って。

（→ 目的、対象、必要な情報が欠落しており、AIは具体的な内容を生成できない）

× 生徒指導会議の議事録を作成。佐賀太郎は遅刻が多く、家庭環境に課題があるようだ。

（→ 個人情報、プライバシーに関わる情報、憶測を含む）

△ アンケートを作って。

（→ 何のアンケートか、対象学年、目的、項目などの情報がない）



別冊プロンプト集では実用的なプロンプト例を紹介

2. プロンプト（指示文）について

（2）プロンプト例（学習準備での利活用）

効果的なプロンプト例

指導案作成

小学校6年生向け、社会科「日本の歴史（明治時代）」の授業（45分×1コマ）の指導案の叩き台を作成してください。本時のねらい（例：文明開化による生活の変化を理解する）、導入、展開（主な活動内容）、まとめの流れを含めてください。グループワークを取り入れる活動案も1つ提案してください。

小テスト作成

高校1年生向け、数学I「二次関数」の単元に関する小テストを5問作成してください。平方完成、頂点の座標、グラフの平行移動、最大値・最小値の問題を含めてください。解答も併記してください。

活動アイデア

中学校1年生の英語の授業で、現在進行形の導入に適した、生徒が楽しみながら参加できるアクティビティのアイデアを3つ提案してください。各アクティビティの簡単な手順も説明してください。

あいまい・不適切なプロンプト例

△ 社会科の指導案を作って。
（→ 学年、単元、具体的な内容が不明確）

× □□出版の教科書P.50-55の内容で、そのまま使える小テストを作って。
（→ 著作権侵害リスク、丸投げ）

△ 英語のアクティビティを教えて。
（→ 具体的に何をしてほしいかが不明確）

3. 利活用する際のチェック項目

利活用する際のチェック項目

教職員の校務

- 教育委員会の方針（情報セキュリティに関するルール・指示等も含む）に基づき利用しているか
- 業務端末又は教育情報セキュリティ管理者の許可を得た端末を利用しているか
- 生成AIサービスの提供者が定める最新の利用規約を確認・遵守しているか
- ハルシネーションやバイアス等の生成AIの特徴を理解した上で、出力結果の適切性を判断できる範囲内で利用し、出力された内容を採用するかどうかを自身で判断しているか
- プロンプトに重要性の高い成績情報等の情報を入力していないか
※重要性の高い情報を扱う前提のセキュリティ対策が講じられている場合は除く
(ただし、重要性の高い情報のうち個人情報に該当する情報については、以下「プロンプトに個人情報を入力していないか」についても留意する必要がある。)
- プロンプトに個人情報を入力していないか
※教職員がプロンプトに入力した個人情報を、生成AIサービスの提供者において応答結果の出力以外の目的で取り扱わないことを確認している場合は除く
- 著作権の侵害につながるような使い方をしていないか

児童生徒の学習活動

- 教育活動の目的を達成する観点で効果的であることを確認しているか
- 児童生徒の発達の段階や情報活用能力の育成状況に十分留意しているか
- 生成AIの性質やメリット・デメリット、情報の真偽を確かめる、自己の判断や考えが重要であることを十分に認識できるような使い方等に関する学習を実施しているか
- プロンプトに氏名や写真等の個人情報を入力しないよう十分な指導を行っているか
- 著作権の侵害につながるような使い方をしないよう十分に指導しているか
- 生成AIサービスの提供者が定める最新の利用規約を確認・遵守しているか
(年齢制限や保護者の同意の必要性、生成物のライセンスの所在など)
- 生成AIによる生成物をそのまま自己の成果物として使用することは自分のためにならないこと、使用方法によっては不適切又は不正な行為になることを十分に指導しているか。
- 学習課題に生成AIの回答を引用している場合、出典・引用を記載することを理解させているか
- 保護者の経済的負担に十分に配慮して生成AIサービスを選択しているか
- 児童生徒が学校外で生成AIを利活用する可能性も踏まえ、生成AIの不適切な利活用が行われないう、保護者に対し周知し、理解を得ているか

【資料編】

- ・ 学習指導要領に示す育成すべき資質・能力の育成のための生成AI利活用確認ポイント
- ・ 日本ディープラーニング協会「生成AIガイドライン」
- ・ 生成AI（「ChatGPT」等）の取扱いについて（通知）
令和5年6月29日付け教委D第716号（教育DX推進グループ）
- ・ SAGA Eコネク트의紹介
- ・ リンク集

学習指導要領に示す育成すべき資質・能力の生成AI利活用確認ポイント

授業の中で生成AIを利活用する場合においても、どういった資質・能力の育成を目指すのかを明確にする。

育成すべき資質・能力の三つの柱



知識・技能

確認ポイント

- 必要な知識や技能の習得につながっているか
- 学習内容の理解を深める支援となっているか
- 単なる答えの取得にとどまっていないか



思考力・判断力 ・表現力等

確認ポイント

- 比較・検討や多面的な考察を促しているか
- 根拠に基づく判断につながっているか
- 自らの考えを表現する活動を支援しているか



学びに向かう力 ・人間性等

確認ポイント

- 主体的な学習を促しているか
- 学習の振り返りや自己調整につながっているか
- 他者との対話や協働を支援しているか

学習の基盤となる資質・能力



言語能力

確認ポイント

- 考えを言葉で表現する機会につながっているか
- 対話や文章化を通して思考を深めているか



情報活用能力 (情報モラルを含む)

確認ポイント

- 情報の収集・整理・比較・検証につながっているか
- 情報の信頼性やリスクを考える機会となっているか



問題発見・解決能力

確認ポイント

- 課題の発見や整理を支援しているか
- 解決に向けた検討や改善につながっているか

生成物を利用するに際して注意すべき事項（抜粋）

※「生成物」とはAIにより生成されたテキストや画像などの創作物を指す

(1) 生成物の内容に虚偽が含まれている可能性がある

大規模言語モデル（LLM）の原理は、「ある単語の次に用いられる可能性が確率的に最も高い単語」を出力することで、もっともらしい文章を作成していくものです。書かれている内容には虚偽が含まれている可能性があります。

生成AIのこのような限界を知り、その生成物の内容を盲信せず、必ず根拠や裏付けを自ら確認するようにしてください。

(2) 生成物を利用する行為が誰かの既存の権利を侵害する可能性がある**① 著作権侵害**

生成AIからの生成物が、既存の著作物と同一・類似している場合は、当該生成物を利用（複製や配信等）する行為が著作権侵害に該当する可能性があります。

そのため、以下の留意事項を遵守してください。

- ・ 特定の作者や作家の作品のみを学習させた特化型AIは利用しないでください。
- ・ プロンプトに既存著作物、作家名、作品の名称を入力しないようにしてください。
- ・ 特に生成物を「利用」（配信・公開等）する場合には、生成物が既存著作物に類似しないかの調査を行うようにしてください。

② 商標権・意匠権侵害

画像生成AIを利用して生成した画像や、文章生成AIを利用して生成したキャッチコピーなどを商品ロゴや広告宣伝などに使う行為は、他者が権利を持っている登録商標権や登録意匠権を侵害する可能性がありますので、生成物が既存著作物に類似しないかの調査に加えて、登録商標・登録意匠の調査を行うようにしてください。

③ 虚偽の個人情報・名誉毀損等

【ChatGPT】など生成AIは、個人に関する虚偽の情報を生成する可能性があることが知られています。虚偽の個人情報を生成して利用・提供する行為は、個人情報保護法違反（法19条、20条違反）や、名誉毀損・信用毀損に該当する可能性がありますので、そのような行為は行わないでください。

(3) 生成物について著作権が発生しない可能性がある

仮に生成物に著作権が発生していないとすると、当該生成物は基本的に第三者に模倣され放題ということになりますので、自らの創作物として権利の保護を必要とする個人や組織にとっては大きな問題となります。

この論点については、生成AIを利用した創作活動に人間の「創作的寄与」があるか否かによって結論が分かりますので、生成物をそのまま利用することは極力避け、できるだけ加筆・修正するようにしてください。



生成AI(「ChatGPT」等)の取扱いについて(通知)

教委D第716号
令和5年6月29日

県立学校長 様

教育DX推進グループ推進監

生成AI(「ChatGPT」等)の取扱いについて(通知)

『「ChatGPT」利用ガイドライン(暫定版)』の策定について(令和5年6月23日付け教委D第666号)で通知していましたが、下記のとおり、生成AIの活用、留意点等を作成しました。

については、本通知に基づき、夏季休業等の課題を課すにあたっては適切に対応してください。また、教職員が生成AIを知り、使用することで教育現場での活用(児童生徒の学習や、教職員の業務の効率化)について、多くの意見をいただきたいと考えています。

今後、教職員の意見、文部科学省のガイドラインを踏まえ、佐賀県教育委員会において教職員、児童生徒に関する「ChatGPT」等の生成AIについてのガイドラインを策定するとともに、様々な情報について、継続的に情報提供していきます。

記

1 利用上の留意点

- (1) 生成AIは、もっともらしい文章に見えても、虚偽または最新ではない回答を作成することがあります。必ず根拠や裏付け、内容の正確性、表現の偏りの有無などを批判的な視点に立って確認してください。
- (2) 入力データが他の利用者の回答として提示される可能性もあることから、個人情報や公開を予定していない情報は絶対に入力しないでください。
- (3) 著作権侵害に該当する可能性がありますので、生成物はそのまま利用しないでください。

2 教育活動における活用について

基本的な考え方として、生徒の発達段階や実態を踏まえ、教育活動の目的を達成する上で、生成AIの利用が効果的か否かで活用について判断することが重要です。

(1) 有効と考えられる活用法

- ①授業の班別討論でアイデアの参考にする
- ②英会話での文法誤りの指摘
- ③高度なプログラミングの学習

(2) 不適切と考えられる活用法

- ①生成AIの特性を十分に理解せずに自由に使わせる
- ②成績評価に関わる定期テストや小テスト等で利用させる
- ③詩・俳句の創作や芸術活動で安易に使用する

文部科学省においても今後、教育現場での利用について、活用が考えられる場面や具体的な活用方法等の授業デザインのアイディアなどを取りまとめるとしています。

3 教育活動における留意点

- (1) 「ChatGPT」の利用規約では、「13歳未満は使用不可、18歳未満は保護者の許可が必要」とされています。
- (2) 現在、県立学校において、児童生徒については、学校内で学習用PCを使用して、生成AIの利用はできないようにしています。しかしながら、家庭では、スマートフォンや個人PCで利用することが可能なことから、課題を課す際には、生成AIの安易な利用につながらないように、生成物を自分で作成したと装って提出するのは不正行為として指導するとともに、教師側の工夫も必要となります。
- 工夫例：
 - ①授業中に教師が説明した内容を踏まえてレポートを作成するよう指示する
 - ②創作した文章に対して、書いた内容や表現の意図などを教師やクラスメートと意見交換する
 - ③探究活動では、必ず引用元や参考文献を明示するように指示する 等
- (3) 児童生徒の学習活動での利用については、注意点を十分周知した上で行うことが必要です。家庭等での利用には特に注意が必要です。

4 教職員の業務での利用について

現在、校務用PC(インターネット閲覧用 Lv.3)の端末から、利用上の順守事項に従った上で、「ChatGPT」の利用ができるようにしています。利用された教職員におかれては、使用感や有効性などを下記から報告してください。(当面、利用の都度の報告をお願いします)

〔報告はここから〕 <https://forms.office.com/r/V9PwDMLbx>

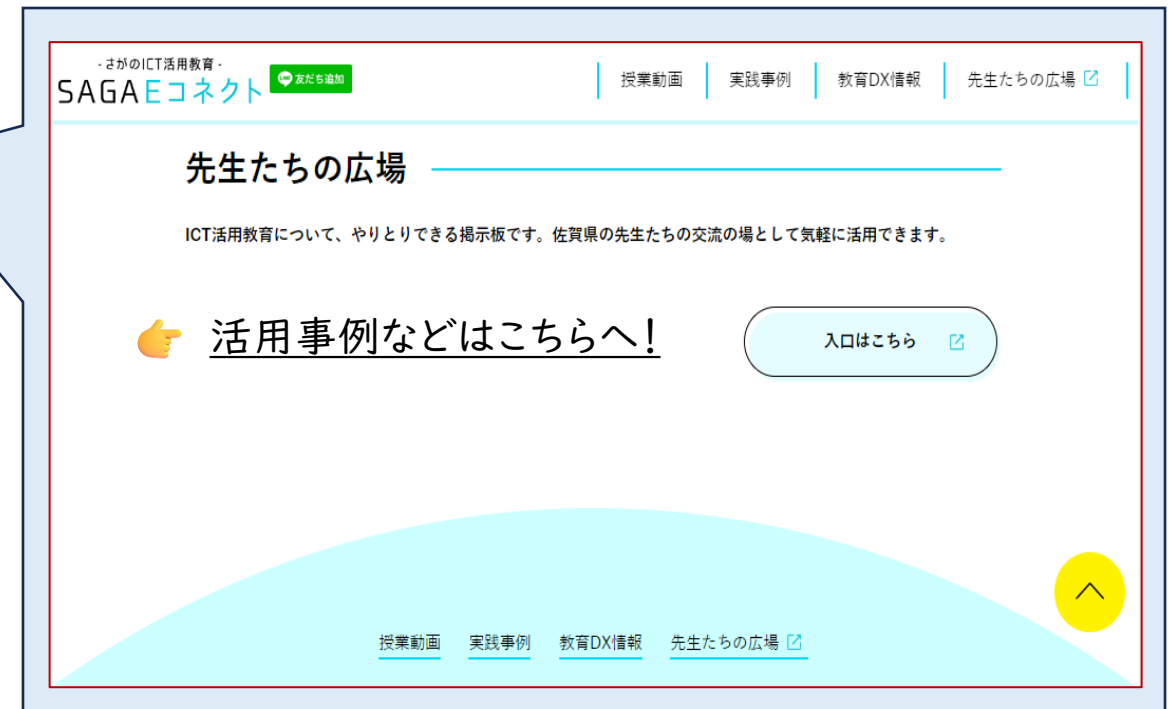


【連絡先】

教育DX推進グループ 吉永 石津 山口
電話：0952-25-7363

生成AIの利活用に関する活用事例の共有や意見交換の場として、
佐賀県のICT活用教育に関する総合情報サイト「**SAGA Eコネクト**」をご活用ください。

下記URLもしくは2次元コードからサイトにGO！
<https://www.saga-high-school.jp/e-connect/>



“先生たちの広場”へのログインID/PWは
佐賀県教育DX通信 DX-Eさがに掲載しています！

リンク集

■研修動画・事例紹介

【文部科学省】

- ・特集!生成AIに関する教員向け研修動画シリーズ(令和5年9月)
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLGpGsGZ3lmbBr+Cw5laIIIY282I7oCdsh>
- ・生成AIの利用に関するオンライン研修会(令和5年9月)
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/mext_02476.html
- ・リーディングDXスクール 生成AIパイロット校 https://leadingdxschool.mext.go.jp/ai_school/
指定校実践事例・動画 <https://leadingdxschool.mext.go.jp/achieve/ai/>

【佐賀県】

- ・SAGA Eコネクト(さがのICT活用教育に関する総合サイト)
<https://www.saga-high-school.jp/e-connect/>

■プロンプト集

- ・Microsoftの生成AI 明日から使えるCopilot依頼文(プロンプト)10
<https://cdn-dynmedia-1.microsoft.com/is/content/microsoftcorp/microsoft/final/ja-jp/mcaps/dau/documents/fy25/mcaps-education-copilot-10.pdf>
- ・Gemini 学校のためのプロンプトライブラリ
https://services.google.com/fh/files/misc/gemini_prompt.pdf
- ・校務改善の生成型AI活用ガイド ～プロンプト参考事例集～(中村学園大学教育学部 山本朋弘研究室)
<https://www.tyamamot-edu.net/s-projects-side-by-side>

リンク集

■ガイドライン等

- ・文部科学省「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）」：
https://www.mext.go.jp/content/20241226-mxt_shuukyo02-000030823_001.pdf
- ・佐賀県情報セキュリティ基本方針：https://www.pref.saga.lg.jp/gikai/kiji003118781/3_118781_386105_up_y3smotd8.pdf

■著作権等

- ・文化庁 著作権：<https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/>
AIと著作権について：<https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/aiandcopyright.html>