学習活動に関する

生成 AI 利活用ガイドライン

Ver. 1.0

学校法人津曲学園

鹿児島高等学校

令和７年８月

1　ガイドライン策定のねらい

現行の学習指導要領では，変革が加速する時代に求められる「生きて働く知識及び技能」，「未知の状況に対応できる思考力，判断力，表現力等」，「学びを自己実現や社会発展に生かそうとする，学びに向かう力，人間性等」を育成していく上で，生成 AI 等の最新テクノロジーをツールとして使いこなせる情報活用能力等を学習基盤として位置付けている。

生成 AI は，既に身近な情報端末や電子機器に組み込まれ，対話型応答の提供や文書・画像・音声の生成等，多様性，操作性，即応性の高さから急速に普及，進歩している。日常生活では生成 AI を意識することなく接している場合も多いが，その機能には利便性とリスクが混在する。

本ガイドラインは，令和 6 年 12 月に更新された文部科学省の「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)」を基に，生成 AI を学習活動に導入する際に懸念される混乱や不安等を解消し，利活用が適切に推進されるよう，基本的な方針及び実務的なポイントを示したものである。

2　生成 AI 利活用の基本方針

授業者は学習活動に生成 AI を利活用しようとする場合，事前に，学習過程において以下の３つの方針を満たすことを学校運営の管理責任者（学校長等）に説明し，許可を得ること

（1）思考や表現を補助，拡張し，可能性を広げる手段として活用すること

生成 AI に文書の作成や作品制作を任せたり，出力したものをそのまま完成品としたりするような，生成 AI の利活用を目的とする使い方は認めない。

自らの発想や考えを深めたり，視野を広げたりするため，新たな観点や多角的な視点を取り入れる手段として利活用する。

（2）生成物は参考の一つとして扱い，出力結果の是非は人間が判断すること

深層学習をシステムとする生成 AI は，過去の学習からのバイアス（偏見）を受けやすく，限られた情報を基に出力されたものは，ハルシネーション（捏造）を生み出すリスクがある。

生成された内容の真偽（ファクトチェック）や表現等の適切さを見極め，人権やその他の権利の侵害に至ることがないように，最終的に人間の責任で確認，判断，決定する。

（3）透明性，信頼性の高さが確保されている生成 AI を使用すること

生成 AI の選定は，生成物に関して，出力結果に至る理由，解釈の根拠を説明する能力が高く，併せて，運営者がシステム上の課題の是正措置を的確に行っている生成 AI を厳選する。

未成年者の使用に当たって，保護者の同意を義務付けられている場合は，適切に手続きを行うとともに，保護者の同意を求めているリスクを勘案して選定する。

3　生成 AI 利活用での留意事項

（1）学校及び指導者の管理下での利活用

①プロンプト（指示，質問等）の定型使用の必須　【(2)の②及び(3)の①を含める。】

※ 生成 AI の利活用に伴う潜在的なリスクを防ぐため，学校及び指導者が示すプロンプトを使用するとともに，学校管理下による学習での利活用を原則とする。

（2）個人情報の保護，情報漏洩の防止

① オプトアウト（入力データの学習禁止）の設定の必須

※ 生成 AI は深層学習により進化していくため，入力データは間接的に不特定者に利用される。結果的に情報漏洩となる可能性があるため，オプトアウトの設定を必ず行う。

② プロンプト（処理の指示，質問）における個人情報の入力禁止

※ オプトアウトの設定に関わらず，写真などの画像データや音声データも含め，個人や所属の特定に至る可能性がある情報の入力を，原則，禁じる

（3）著作権や人権等の保護

① 特定の文章・画像・音声等への類似を求めるプロンプトの入力禁止

※ 文書や作品等の盗用･コピーが行われないように，プロンプトに関する事前指導及び生成物，出力結果の管理を厳正に行い，著作権，肖像権等の関連法令を遵守する。

② 生成物や出力結果等に関して，人権尊重の観点での確認と適切な措置

※ プロンプトの偏りや生成 AI がもつバイアスから，学習過程を含めて，生成物や出力結果が人権侵害に当たる表現などに至っていないかを適宜確認し，修正する。

4　生成 AI 利活用に伴う事前指導

上記「留意事項」を踏まえ，導入の際は学習者が生成 AI の特徴とリスクを正しく理解し，情報リテラシーと情報モラルをバランスよく養うための事前指導を行う。

○ 生成 AI（深層学習）の仕組み，思考や表現を補助する具体的な学習場面の理解

○ プロンプトの入力による出力結果のコントロールの方法やファクトチェックの視点

○ 著作権保護や人権尊重の観点による，出力結果の確認の視点及び判断

○ ディープフェイク等，生成 AI のコンプライアンス上の問題点と対応　　など

5　生成 AI 利活用による具体的な学習活動

以下の事例に準じて，主体的な学びを支援する手段として利活用を図る。

（1）有効な利活用の例

○ 探究学習等におけるブレインストーミング的な利活用

○ アイディアや意見に対する不足している視点を補うための利活用

○ 英会話の相手やより自然な英語表現の改善を求める利活用

○ プログラミングにおいて，アイディアを実現するための利活用

○ ワークシートや資料等のたたき台を作成する利活用

（2）不適切な使用例

○ 課題問題の演習で安易に解答を求めたり，代筆的に文書を作成したりすること

○ 出力されたコンテンツ（文章、画像、動画、音声等の生成物）をほぼそのまま，コンクール等に出展したり，レポートや課題作品として提出したりすること

○ 出力されたコンテンツ（文章、画像、動画、音声等の生成物）の真偽や既存物との類似性を検証せず，資料として活用したり，他者に提供，拡散したりすること

○ 独創性や感性が評価される創作的な活動，作品での利用（たたき台利用も不可）

※ 利活用に当たっては，別紙チェックリストで確認する。

6　関係職員の共通理解

生成 AI の利活用は指導者の個人的扱いとせず，教科，ICT 教育，学級等の関係職員が取組状況を共有し，有効活用やリスクに対して組織的に対応できる体制を整える。

7　利活用に関する保護者への説明と同意

生成 AI の利活用に当たって，学習活動への導入の目的，成果物の取扱いについて，保護者に丁寧な周知・説明を行うとともに，保護者の同意を得ることとする。

また，学校管理下での利活用を機に，学校の管理外でも家庭の判断で使用するケースを想定し，生成 AI 利活用に伴うリスクについて，保護者にも十分な注意喚起を行う。