



「生成AI時代の学びと創造性」



特定非営利活動法人みんなのコード 代表理事。

大学卒業後、株式会社ガイアックスに入社。学校向け新規事業の立ち上げを経て、2014年にアディッシュ株式会社を設立及び取締役役に就任。管理本部の構築及び上場準備の旗振りを行い、2020年3月に上場。

2021年にみんなのコードに参画、2025年に代表理事就任。複数の上場ベンチャー企業の社外取締役を兼任。

Our Vision

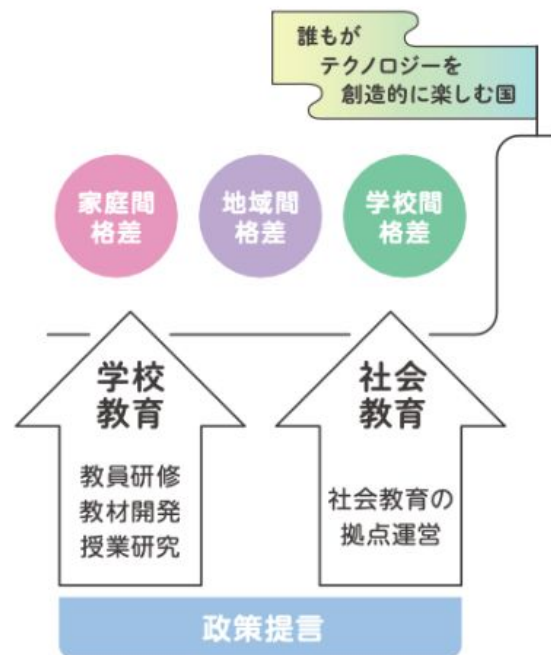
誰もがテクノロジーを創造的に楽しむ国にする



設立 2015年7月

従業員数 41名(非常勤職員を含む)
エンジニア・元学校教員の講師等

拠点 横浜オフィス(神奈川県横浜市)
ミミラボ(石川県金沢市)
てくテックすさき(高知県須崎市)



数字で見る みんなのコードの活動

(2025年3月末時点)

研修した教員数



小学校教員

2,563 名 (2018年～)

中学校教員

1,912 名 (2020年～)

高校教員

2,581 名 (2021年～)



プログル利用者

プログル算数 3,885,596 名 (2017年～)

プログル理科 318,616 名 (2019年～)

プログル技術 1,830,260 名 (2020年～)

プログル情報 413,367 名 (2021年～)

プログルラボ
みんなで生成AIコース 59,491 名 (2024年～)

政策提言

発表した学会数 16
政策提言数 6



有識者会議の委員

2016年
文部科学省 小学校段階における論理的思考力や創造性、問題解決能力等の育成とプログラミング教育に関する有識者会議

2018年
内閣官房 教育再生実行会議 技術革新ワーキング・グループ

2021年
経済産業省 デジタル関連部活支援の在り方に関する検討会

2024年
文部科学省 初等中等教育段階における生成AIの活用に関する検討会議

2025年～
中央教育審議会 初等中等教育分科会 デジタル学習基盤特別委員会

クリエイティブハブ

クリエイティブハブ拠点の
利用者数

31,456 名

(コンピュータクラブハウス加賀、ミミラボ、
てくテックささきの開館～2025年3月末までの合算)



拠点運営に関わった
メンタースタッフの数

63 名

(コンピュータクラブハウス加賀、ミミラボ、
てくテックささきの開館～2025年3月末までの合算)

施設開設・伴走支援を行った拠点数

9 拠点

企業連携

649 名のボランティアと一緒に

4,655 名の子どもへ
ワークショップの実施 (2022年～)



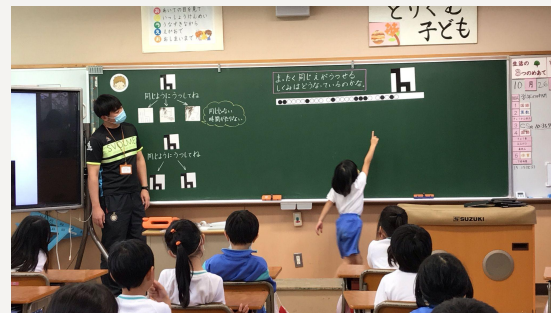
みんなのコードで 働く人たち

従業員数 55 名

常勤21名/非常勤3名/アルバイト31名



プログラミング教育教員養成研修の様子



宮城教育大学小学校との実証研究の様子

みんなで生成AIコース

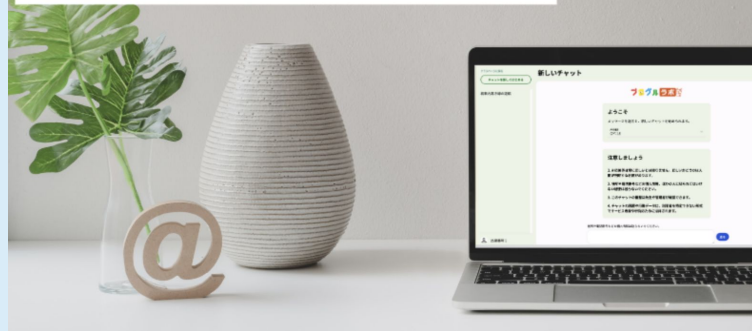
2023年12月に「みんなで生成AIコース」ベータ版をリリース、「生成AI100校プロジェクト」開始。株式会社セールスフォース・ジャパンの支援のもと、2024年6月には正式ローンチし、全国の小中高への無償提供を継続。

2025年6月までに延べ59,603人が利用し、180万件の対話を実施。

<https://code.or.jp/news/20250213/>

「みんなで生成AIコース」2025年度も無償提供決定！

小中高での活用実績と申請受付開始のお知らせ



フューチャーラボ 新しいチャット

クラスページに戻る

チャットを新しくはじめる

ようこそ

メッセージを送ると、新しいチャットが始まります。

AIのモデル
GPT-4o mini

注意しましょう

1. AIの回答は常に正しいとは限りません。正しいかどうかは人間が判断する必要があります。
2. 住所や電話番号などの個人情報、ほかの人に知られてはいいない秘密は送らないでください。
3. このチャットの履歴は先生や管理者が確認できます。
4. チャットの履歴や行動データは、利用者を特定できない形式でサービス改善や研究のために活用されます。

住所や電話番号などの個人情報は送らないでください。

送る

「主体的・対話的で深い学び」の実現を通じた

補足イメージ1-②

自らの人生を舵取りする力 と **民主的で持続可能な社会の創り手 育成** (今後の検討イメージ)

「好き」を育み、「得意」を伸ばす
(興味・関心)



**当事者意識を持って、自分の意見を
形成し、対話と合意ができる**

【各教科等での検討イメージ】

好き・得意をベースとした
主体的な進路選択の促進

高
中
小
幼

課題設定
の充実

個人探究
グループ探究

総合



生きて働く「確かな知識」の習得

興味・関心が広がる
教材・学習方法の選択を促進

自分の意見を表現する活動の充実

探究的な要素を持つ学習活動の充実

家庭学習の内容を自律的に決めら
れるような段階的指導
(家庭学習はじめ学習習慣の確立を含む)

各教科等

児童生徒主体のルール
形成や学校生活改善、
行事の創造等の明確化
(みんなが学びやすいルールや環
境の構築を含む)

納得解を形成しようとす
ることの重要性の明文化
(安易な多数決の回避や少数意
見の吟味)

特別活動

考え、議論する
道徳の徹底
(主体的な判断の
重要性、知・徳・体
の調和のとれた発達
に向けた、道徳的価
値の対立を乗り越え
る必要性や道徳的
実践の強調)

道徳

言葉を用いて思考を深めていく指導

他者と関わり協同する力の育成

多様な子供を誰一人取り残さない
視点としての個別最適な学びと協
働的な学びの一体的充実

科学的知見も生かした
効果的な指導計画・授業方法
児童生徒の学習方略の指導

障害や認知特性等
多様な実態を踏まえた調整
(教科等、家庭学習含む)

全ての活動の基盤としての
心理的安全性の確保

学びをデザインする高度専門職としての教師
「裁量的な時間」をはじめ柔軟な教育課程による余白

デジタル学習基盤をはじめとする基盤整備
総合的な勤務環境整備

生成AIリテラシーはもちろん重要

人間中心の原則

- 人間の能力を補助・拡張する「有用な道具」
- 最後は人間が判断し、責任を持つ

特性・留意点の理解

- ハルシネーション(誤った出力)
- バイアス(偏見・差別)
- 個人情報・機密情報の漏洩・利用
- 著作権侵害
- 資質・能力育成への悪影響(過度な依存等) 等

生成AIの役割、影響、法・マナー

次に見据えるのは、以下の観点ではないか

「好き」

「得意」

「やりたい」

「知りたい」

「つくりたい」

生成AI ×

生成AIをただ使わせるだけでは、子ども自身が生成AIの可能性を感じ、自分事として捉え、学習等に利活用できるようにはならない。

生成AIにさめてしまっている生徒の例

(AIの可能性に気づかせたいな)

何度もAIと対話をして、自分にはない視点を
得よう！ハルシネーションには気を付けて



(AIを楽しく、身近に感じて欲しいな)

画像生成AIで、好きな画像を自由につくって
みよう！



AIと何度も対話するのも面倒だし
そもそもAIって間違ったこと言うんでしょ？
一回使ってあげたから、もう良くない？



別につくりたいものないし
出てきた画像に思い入れも特にな
「画像のどこを自分好みにしたい？」って
言われても…



子どもたち自身が生成AIを単なる道具ではなく「自分に関係がある」と感じられることが重要。そのためには、最初の出会い方や慣れる時間の設計が欠かせない。

生成AIに熱中する生徒の例

ある教育困難校での事例

- 学習習慣がなく、無気力な生徒が多い
- 「生成AIは自分に関係ない」(26.3%)

身近な話題(テスト勉強の方法、文化祭の盛り上げ方など)で、生成AIを体験

- 出力への反応
「こんなことまで言ってくれるんだ」
「でも、当たり前のこと多いね」
- 生成AIを使う自信と、自分事感を得る

ある女子校での事例(中学校)

- 64.1%は、テクノロジーに苦手意識
- 一方、学校外でほぼ全員が生成AIを体験

学びに生成AIを活用する前に、生徒自身が慣れる時間を確保

- 「ギャル語で話そう」と面白い姿
- 日常会話の延長のような会話をする姿

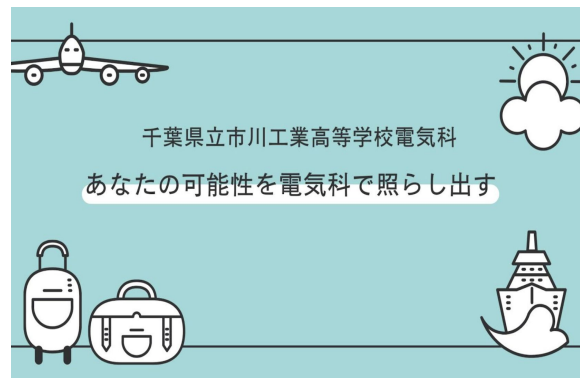
生成AIは、生徒一人ひとりの発想を形する補助ツール。学校や地域の資源、身近な課題と結びつけて活用することで、社会と自分の接点から「つくり学ぶ」。

アウトプットよりも「つくる過程」が大事

すでにある高校のキャッチフレーズ
「**きみの学びをキャリアにする**」

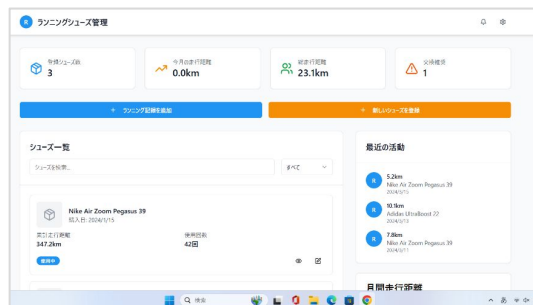
学科のキャッチフレーズを考える

- 誰に知ってもらいたいのか
- 電気科ってどんなところなのか
- ここ来るとどうなるのか
- 興味を持ってもらえるように



生成AIで目に見える「カタチ」にできる。方法論にとらわれず、試行錯誤を重ねながら改善。生徒は「つくる」過程を通じて学びを深めることができる。

Vibeコーディングで「つくる」



生成AIを使いながら「こだわる」「深める」

こんなアプリをつくりたい

アイデア

..はどうしますか？

こんなときは、このようにしたい..

要件定義

できました。

こんな機能があるともっと..
デザインはこんなふうに..

改良・改善

どうでしょうか

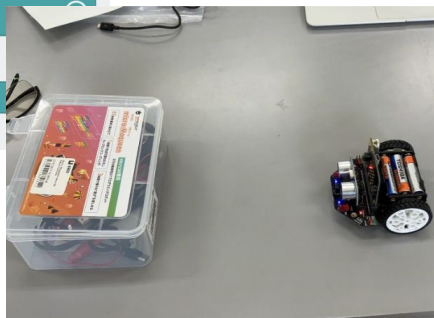
これ、どうやって動いているの？

実践的な理解

生成AIの教育活用を広げるには、大人が「つくる」「試してみる」ことに親しむ姿勢が不可欠。先生が探究心を持って挑戦する機会が必要。

大人が面白がっているか

ある高校研修での一コマ



生成AIの利用実績を見ると

ユーザ、メッセージ数の内訳			
属性	人数	平均 送受信数	標準 偏差
小学生	2455	70.79	69.89
中学生	1741	56.06	49.71
高校生	790	47.79	42.38
その他	351	25.85	22.72

2023年度「みんなで生成AIコース」利用者のメッセージ数比較

生成AIは、「一部の人」ではなく、多様な背景を持つ「みんな」が活用できる道具。

生徒・先生が自らの思いや願いを「つくりながら学ぶ」を実感することが大切。

