



TOKYO METROPOLIS

学びのアップデート 30

Learning Updates

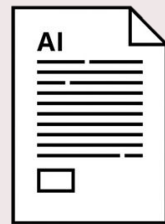
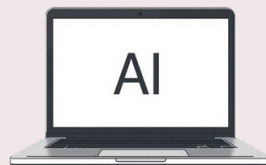


Contents menu

-  01 生成A Iの教育活動や校務での活用に向けて
-  02 デジタル利活用推進教員育成研修の実施報告
-  03 みんなでアプリ作ろうキャンペーン第2弾「ハッカソン2025」実施報告

生成A Iの教育現場での活用が推進されているけど、実際どうすればいいの？

私の所属では、
何かルールや注意点があるのかな？



文書作成



調べ物



画像生成

生成A Iの活用について、国のガイドラインや
都立学校生成A I利活用ガイドラインを紹介します。



国のガイドライン

「初等中等教育段階における生成A I の利活用に関するガイドライン (Ver. 2.0)」(文部科学省 初等中等教育局 令和6年12月26日付)では、

- ・「学校現場における人間中心の生成A I の利活用」
- ・「生成A I の存在を踏まえた情報活用能力の育成強化」
- ・「学校現場において押さえておくべきポイント」

等が挙げられています。

生成A I を利用する際には、これらを押さえた上で、
必ず**東京都や各区市町村のセキュリティポリシーやルール、
ガイドライン及び生成A I サービスの利用規約を遵守し、
教育活動や校務への利用をお願いします。**



国のガイドラインについて紹介します。

初等中等教育段階における
生成A I の利活用に関するガイドライン

文部科学省 初等中等教育局

令和6年12月26日

Ver. 2.0

「初等中等教育段階における生成A I の利活用に関するガイドライン(Ver. 2.0)」

(文部科学省 初等中等教育局 令和6年12月26日付：

https://www.mext.go.jp/content/20241226-mxt_shuukyo02-000030823_001.pdf)

都立学校生成 A I 利活用ガイドライン

都立学校で生成 A I を活用する際の「使用できる生成 A I 環境」や、都立学校生成 A I を活用する際の「都立 A I スマートルール」などを示しています。各区市町村においては、教育委員会でガイドラインを作成する際や、各区市町村立学校の教育活動及び校務での活用に向けた参考としてください。

都立学校生成 A I 利活用ガイドライン
Ver.1.0

「都立学校生成 A I 利活用ガイドライン
Ver.1.0」
(7 教総第 312 号 令和 7 年 5 月 9 日付
: https://infoedu.metro.tokyo.lg.jp/GenAI/GenAI-guideline_v7_5.pdf)

都立学校生成 A I 利活用ガイドライン Ver.1.0

1 基本事項

(2) 使用できる生成 A I 環境

都立学校の教育活動の中で使用する生成 A I は、次の 3 点を満たすものとする。

① 利用者の入力した情報が生成 A I 側で再学習されないもの

② 生成 A I とコンピューター間の経路の情報管理が確保されたもの

③ 生成 A I が学習に使用している情報の透明性が確保され、著作権等に配慮されたもの

※ 対象とする生成 A I は < 表 1 > のとおり

< 表 1 >

■ 都庁職員用「Copilot」(教員のみ)

・ T A I M S 端末上において校務でのみで使用可

■ 「都立学校向け生成 A I サービス」

・ 都立学校教職員、児童・生徒が使用可

・ 授業、校務で使用可

・ 別添「都立学校向け生成 A I サービス概要」にて留意点等参照

■ 画像生成 A I 「Adobe Firefly」

・ 授業、校務での使用及び外部への発信目的での使用可

・ 「Adobe Express」から利用可能

◆ 上記以外の生成 A I サービスを使う場合の注意事項

✓ 生成 A I モデルの学習等限定条件の下で使用可 ✓ サービス提供元の利用規約を遵守(年齢制限・保護者許諾等) ✓ C A L L 教室内の端末でのみ使用可

【参考】(3) (児童・生徒向け) 都立 A I スマートルール

◆ 以下を守って生成 A I を利用しよう

1 自身の能力を向上させるために利用しよう

・ 自身の思考力・判断力・表現力等を高めるために利用する。

・ 新たな視点を得たり、学びをより一層深めたりするために利用する。

2 生成 A I を知り、適切に使いこなす力を身に付けよう

・ 生成 A I はバイアスを含んだ回答を生成することがあるなど、特性を理解する。

・ 技術の進展に伴い生成 A I がさらに進化し、身の回りで利用されていくことを理解する。

3 社会のルールを守り、他者の権利を尊重して利用しよう

・ 他者に危害を加えたり、他者の権利を侵害したりするような使い方をしない。

・ フェイクニュース、ディープフェイク(画像、動画)、コンピュータウイルスなど有害なコンテンツを作成しない。

本ルールは、都立学校向け生成 A I サービスを利用するときに限らず、全ての生成 A I を利用する際に守るものとします。



都立学校生成 A I 利活用ガイドラインについて紹介します。

具体的な活用場面のご紹介

今年度、授業等で使える生成A I「都立A I」を全都立学校に導入しています。具体的な活用場面を紹介します。

「高等学校2 学年 情報Ⅰ『プログラミング』」

生成A I との対話で深まるプログラミング学習



「買い物で支払いとおつりの硬貨を最少にする方法」を考えるプログラミング学習です。生成A I を技術的なサポート役とすることで、従来時間がかかっていた文法の習得ではなく、「どうやって問題を解くか」という思考そのものに集中できました。友人と対話して解決策を探る協働的な学びも生まれ、プログラミング言語を自然かつ主体的に習得する機会となりました。

「肢体不自由特別支援学校高等部3 学年 情報Ⅱ
『情報社会の発展と情報技術』」

少人数でも豊かになる対話的な学び



特別支援学校の授業で、生徒が考えを深める「対話相手」として生成A I を活用しました。「情報技術の発展と情報格差」について意見交換する中で、生成A I が示す多様な視点や反論が、一人では行き詰まりがちな生徒の思考を広げるきっかけとなりました。生成A I を自身の目的に応じて積極的に活用する姿も見られ、個々の思考を支援し学びを深める重要なツールとなりました。

生成A I は協働学習や思考を支援し、生徒の主体的で深い学びを実現する強力なツールです。
生成A I を利用する際は、**東京都や各区市町村のセキュリティポリシーやルール、ガイドライン
及び生成A I サービスの利用規約を遵守**してください。





デジタル利活用推進教員育成研修について、簡易レポートの回答結果の一部を紹介します。

デジタル利活用推進教員育成研修とは

都内の全公立学校約2200校の情報教育担当教員等が参加する悉皆研修です。

今年度は、令和7年7月28日（月）にオンラインで実施いたしました。

御参加いただいた先生方には、各校での還元研修をお願いしています。

令和7年度 デジタル利活用推進教員育成研修

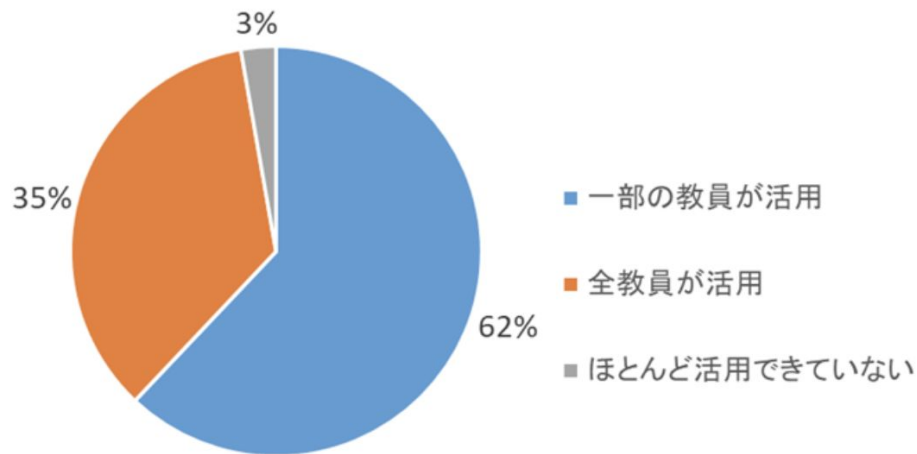


令和7年7月28日（月） 13:30～15:30

東京都教育庁総務部デジタル推進課

簡易レポートの結果①

授業中における教師生徒間・児童生徒同士などの双方向性のあるデジタル利活用状況を教えてください。

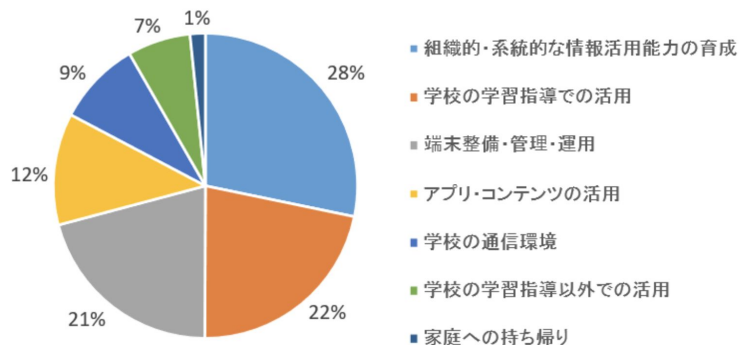


『一部の教員が活用』が最も多い一方、『ほとんど活用できていない』という回答は非常に少なく、授業中の双方向性のあるデジタル活用が各校で進んでいることが分かります。

簡易レポートの結果②

校内でデジタルの利活用推進のために今後必要だと考えていることについて教えてください。

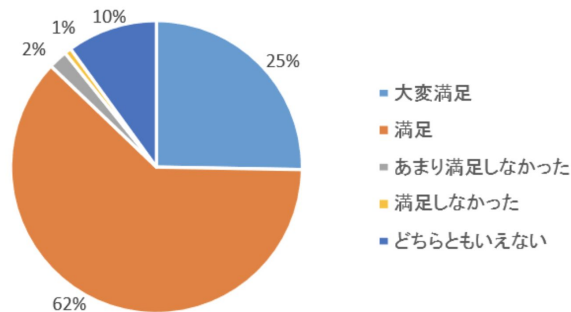
(主なものを三つまで選択)



『組織的・系統的な情報活用能力の育成』が最多で、学習指導での活用やICT環境の整備、アプリ活用にも高評価が集まり、校内におけるICTの体制強化が求められている現状がわかります。

簡易レポートの結果③

研修全体を通しての満足度はいかがですか？



満足度に関しては、87%の参加者が肯定的な回答をしています。自由記述からは、今後の研修テーマとして「生成AIの最新事例とリスク管理」「ICTを活用した授業改善」「校務の効率化ツール」「情報セキュリティの強化」など、実践的・実務的なテーマへの要望が多く見られました。来年度の研修の参考にさせていただきます。

研修に御参加くださった先生方、ありがとうございました。研修当日の資料は特設サイトからダウンロード可能です。毎年文科省が行っている「学校における教育の情報化の実態等に関する調査」では、「教員の研修参加状況」についての設問があります。本研修を受講した先生方は、11月10日までに勤務校での還元研修の実施をお願いいたします。





令和7年8月4日・5日・7日・8日の4日間、
「ハッカソン2025」を実施しました。



イベント概要

- ◎ 日時 令和7年8月4日(月)、5日(火)、7日(木)、8日(金)の4日間
午前9時から午後5時まで
- ◎ 会場 日本マイクロソフト株式会社 品川本社
- ◎ 参加者 東京都内の都立・国公立・私立学校生、(20チーム・89名)
- ◎ テーマ 『私たちの世界を変えよう！～ひらめけ！私たちのアイデア！～』
- ◎ 開発環境 Microsoft Power Apps

ハッカソン2025 参加人数

都立学校	47人
国・私立学校	22人
区市町村立学校	22人
合計	91人



「ハッカソン2025」結果ページ

https://infoedu.metro.tokyo.lg.jp/hackathon2025_result/index.html

5分間ダイジェスト動画

<https://youtu.be/BwvjMjumdca>



最優秀賞チームと優秀賞チームを紹介します。おめでとうございます！
その他、17チームのアプリが「[ハッカソン2025](#)」結果ページに掲載中です。
どのアプリも素晴らしいので、ぜひ御覧ください。みなさん、お疲れ様でした！



アプリアイコンをクリックすると、
アプリ動画を視聴できます。



アプリ名
CLIME (クライム)

チーム名
禰蛇巍糲爆裂無双（ねたぎればくれつむそう）

APP POINT

掃除の“めんどくさい”を減らし、掃除に新たな付加価値を生み出すアプリです。写真をもとに、掃除すべき場所や作業時間を自動で提案します。進捗も見える化され、掃除のハードルをぐっと下げられます。掃除に新たな報酬を追加し、きれいにする以外の目的を掃除にもたせてくれます。

最優秀賞



アプリ名
自分日記 (ジブンニッキ)

チーム名
NIT Komaba Lab（エヌアイティ コマバラボ）

APP POINT

AIとの会話から作成される日記で自分を深く理解できるアプリです。日記からの性格分析やカレンダー連携、ワンポイントアドバイスなど自己理解と成長を支援するアプリです。

優秀賞



アプリ名
Penguide (ペンガイド)

チーム名
廿（にじゅう）

APP POINT

日記入力を通して自分の感情や生活習慣などを入力すると、ペンギンが友達のように親身になって、気持ちを汲み取ってくれたりスケジュールを提案してくれたりします。ログインボーナスでペンギンの着せ替えアイテムがもらえ、ユーザーが毎日入力することをサポートします。

優秀賞



学びのアップデート 30

Learning Updates

学習指導要領に示されている資質・能力を育むには、
指導方法、学習方法、学習環境等を更新し、最新のものにする必要があります。

また、Society5.0に向けて、
ICT機器及び環境というハード面と、それらをどう利用していくか、
授業そのものをどのように構成するかというソフト面の
両方のアップデートが求められています。

そこで、これからの
「学び」を最新のものに「アップデート」していただくことを願い、
本通信のタイトルを『学びのアップデート』としました。
東京都教育委員会のホームページにも掲載する予定です。

学びのアップデート

Society5.0に向けた一人1台端末の活用のための実践事例通信
第30号 令和7年10月10日発行 東京都教育庁総務部デジタル推進課