

AIと共に 考える力を 育てる 高校事例

生成AIの教育活用にいち早く取り組んできた2校取材しました。
その実践は、生徒の思考や学びにどのように影響しているのでしょうか。
具体的な取組とともに、先生方が語る実践の手応えをご紹介します。

取材・文／藤崎雅子

Case

1

小岩高校
(東京・都立)

Case

2

帯広柏葉高校
(北海道・道立)

小岩高校 (東京・都立)

1962年創立／普通科／生徒数
1,049人(男子508人・女子541人)
／「知力・体力・人間力」を高めること
を教育目標とし、学校行事や部活動
が盛ん。2023・24年度に東京都の
生成AI研究校。

生成AIをツールとして 授業の可能性を拡大。 深い思考と理解を促し、 学ぶ楽しさに目覚めさせる

自ら学ぶ授業へ 変革を加速させるチャンス

小岩高校は、大学と専門学校への進学者が多い中堅校だ。2023年度に東京都教育委員会が開始した生成AI研究校事業の指定を活かし、生成AIの教育活用に取り組んできた。その推進役となった情報科の椋本哲也先生には、「『教える』から『自ら学ぶ』へ、生成AIが教育の変革を加速させるのではないか」との期待があるという。

生徒が授業で生成AIを使い始めるにあたって、すべての生徒を対象に「初回授業」を実施。生成AIの仕組み、個人情報やセキュリティの注意点、向き合い方を体験的に学ぶ機会とした。

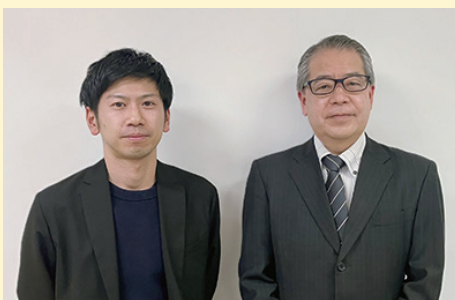
「人は速く楽に移動するために自動車を使い

ますが、体を鍛えることが目的のマラソン大会ではあえて走ります。同じように、生成AIにも使ってよい場面と使うべきではない場面がある。自分を成長させるような使い方を意識づけていきます」(椋本先生)

自分の内面を掘り起こし テーマや問いを深める

最初に生成AIを導入した授業の一つが、総合的な探究の時間だ。同校では探究の主題を「環境問題」に置いている。そのなかで生徒が考える探究テーマは、「地球温暖化」「海洋汚染」などありきたりになりがちだった。そこで、生成AIをファシリテーターとし、テーマ・問い・仮説の再考を支援してもらうこととした。

使用するプロンプトは教員が作成した。例えばテーマ設定の場合、複数のステップで生成AIと会話しながら、自身の好きなことや興味関心を基に「環境問題」と接続。それによって、「スポーツイベントが環境に与える影響とその対策」といった、自身の興味と結びついた独自性のあるテーマが生まれた。「生成AIが生徒自身



写真左から国語科・波多野僚一先生、情報科・椋本哲也先生。

授業例① 総合的な探究の時間

探究のテーマ設定を支援するプロンプト

役割

あなたは、生徒が今まで探究してきた自分の「好きなもの」をベースにした問いと仮説をもとにして生徒の将来と関連付けて、この次に探究していく問いや仮説を検討していく手助けをするAIアシスタントです。

目的

- * 自分の進路や未来と探究のテーマが関連する問いに対する仮説の作成を支援する
- * 自分の問いについて、自分の将来や進路に関連した問いを作成し、具体的な仮説を立てる
- * 問いが定まっていない生徒に対しては、自分の好きなものと自分の進路との関連を見出し、その中で2学期に自分で深掘りしてみたい「問い」を見つけ出す

会話で大切にすること

- * 「好きなもの」や進路をただ聞くだけでなく、背景についてもある程度考える
- * 自分自身への理解と進路への理解と考えが深まるよう促す
- * 脱線してもやさしく本題に戻す
- * ネガティブな内容が出てきても、共感も否定もせず、穏やかにテーマに戻す
- * 5回に1回程度、「何かわからないことはありますか」もしくは「仮説(or問い)は決まりましたか?」と聞く。
- ...(続く)

ダウンロード可

の中にあるものを引き出し、テーマや問いの質が格段に上がった」と椋本先生。授業後アンケートでは、生徒の8割以上が「生成AIが役立った」と回答。また、「生成AIが新しい視点を提供し、視野が広がった」「生成AIで知らなかったことや深い情報を得られた」などのコメントも寄せられた。今年度は、さらに目的や会話のルールなどを詳細化したプロンプトを使用している



全範囲自由進度学習を採用している情報Iの授業。難易度の高い実習課題にも、生徒同士で教え合いながら取り組んでいる。



一人ひとりの学習状況はダッシュボードにまとめて表示。生徒はこれを確認しながら、各自で計画的に学習を進めていく。

(授業例①)。

また、この取組は教員にとっては研修のような効果もあった。1学年の総合的な探究の時間には全体の約3分の1の教員が関わるため、生成AIに対する理解が一気に広がったという。

「授業に関わる先生方は、生徒が問いを深める様子を見たり、自身もプロンプトを試したりしたことで、ご自身の授業でも活用してみようと前向きになった先生も少なくないようです」(椋本先生)

生成AIで「作業」を効率化
生徒の「思考」の時間を増やす

生成AIが使えることを、やりたかった授業を実現させるチャンスと捉える教員もいる。国語

ダウンロード可

*ダウンロードサイト：リクルート進学総研 >> 刊行物 >> キャリアガイダンス (Vol.458)

科の波多野僚一先生は、「ペーパーテストで正解する力の前に、思考のベースとなる多様な視点や考え方を身につけてほしい」と言語活動を重視してきた。しかし、多くの時間を要することから、「なかなか実践できず、実施しても浅い内容のまま時間切れになることもあった」。そこで、活動の中身を「作業」と「思考」に分け、「作業」に生成AIを活用して効率化し、生徒が「思考」に集中できるようにした。例えば小説の文体を分析する活動の場合、生成AIを使って特定の要素を短時間で抽出し、生徒はその内容の比較・分析に時間をかけるという具合だ。

最近では、その手法を使い、教科書にある短編小説を基に、その前日に起こった出来事を想像して小説を創作する活動を行った。生徒に3つのプロンプトを配付（授業例②）。1つ目で大まかな人物設定や物語イメージからプロットを作成。2つ目で、プロットを基に対話しながら加筆修正を重ね、ストーリーにしていく。ひととおり完成したら、3つ目で不自然さや矛盾のチェックと講評をしてもらう。その結果を小説にどう反映するかを各自で考えてリライトし、なぜそうしたかの理由とセットで提出する。

「創作の過程で何度も教材を読み返すことで内容への理解が深まり、教えなくても自ら表現の工夫に気づくなどしています。以前やろうとして断念した、『羅生門』を演劇化して表現し深く味わうという活動も、今なら可能かもしれない。

授業例② 文学国語

小説のプロットを作成するプロンプト

あなたの役割は、生徒からアイデアを引き出し、起承転結構成のプロットを作成する手助けをすることです。
①まず生徒に登場するキャラクターの設定を聞いてください。②どんな物語かざっくりと説明させてください。あなたは生徒が入力した上記の内容を起承転結の形に整理してください。そのうえで物語のプロットとして不足する情報があれば生徒に質問してアイデアを引き出してください。なお、具体的な案は提示しないでください。生徒から必要な情報を引き出したら、それを起承転結の形で整理してください。

作品に講評をもらうプロンプト

あなたは生徒の作成した小説を評価する先生です。生徒は自分たちで考えた小説をあなたに提出します。生徒の作品が提出された場合以下の内容をチェックし、それぞれに講評を加えてください。
・話の流れが不自然ではないか
・内容に矛盾がないか
講評はポイントごとに箇条書きで教えてください。なお、具体的な修正案は提示しないでください。

このほかプロットから原案を考えるプロンプトもある [ダウンロード可](#)

多様なICTツールを駆使して挑戦してみたいですね」(波多野先生)

生徒主体の自由進度学習で知識の深い理解を促進

椋本先生が担当する情報Iでは、以前から自由進度学習を取り入れ、生徒が主体的にCBT方式の小テスト・口頭試問・実習課題に取り組んでいく授業スタイルで実施してきた。そこ

授業例③ 情報I

■ 生徒が作った問題を判定するプロンプト

```
#あなたは高校の情報科の教員です
ステップ1
#口頭試問の問題が適切か判断します。
#口頭試問の問題文以外のプロンプト（例えば「〇〇
の問題を作りたい」「問題を作ってください」など）が書
かれた場合、「まず口頭試問の問題を自分で作成して
から、このAIメニューを使用してください。」と表示して、
判定作業には入らないでください。
#判定基準は以下の通り
##単一解答の問題は不適切…（続く）
```

ダウンロード可

に生成AIを取り入れることで、生徒主体の学びをさらに進めている。

例えば、知識を他者に説明できるレベルの深い理解に引き上げるために取り入れている口頭試問では、生徒が出題者になることも容易とな

った（授業例③）。生徒はまず自分で問題の原案を考える。それを指定のプロンプトを使って問題として適切かをチェックし、AIと会話しながら改善していく。さらに合否判定の基準も一緒に作り、自身が出題者として模範解答を示せるかのチェックまで行ったうえで、問題を教員に提出。教員が合格を出した問題がクラス内に公開され、各自で挑戦したい問題を選んで出題者のところへ行き、生徒同士で口頭試問を実施する。出題者は、設定した基準に基づいて合否判定する。

「深く理解するためのツールとして生成AIを組み込んでおり、生徒も単に答えを出せるのではなく理解していることが大事だとわかって使っていると感じています。口頭試問のプロセスは他教科の授業にも応用可能。幅広く活用いただけるよう、汎用的な形に整理する予定です」（棕本先生）



生徒が出題した「ノイマン型コンピュータの仕組みを教えてください」「著作物とはどのようなものであり、なぜ存在するのか」などの問題について、生徒同士で口頭試問を実施。その様子は動画で記録して教員に提出する。

ダウンロード可

※ダウンロードサイト：リクルート進学総研 >> 刊行物 >> キャリアガイダンス (Vol.458)

伸びしろの大きい生徒たちの 学び方の選択肢を増やす

椋本先生が自らの実践とほかの事例から実感しているのは、「生成AIは一方通行的な講義形式の授業に入り込む余地はあまりないが、生徒をアクティブにしようとするときは非常に有効」ということだ。特に同校のような中堅校では、生成AIを活用した授業や活動で生徒が成長する可能性が大きいという。

「本校の生徒たちは伸びしろが大きく、受験勉強にとらわれ過ぎない自由さのなかで、面白いと思ったことにはものすごい力を発揮することができます。例えば情報Ⅱで実施したPBLでは、わからないことを生成AIに相談しながら、英

語論文を参考にし、大学レベルの領域に自力で踏み込む生徒も出て驚きました。生成AIも活用しながら、いかに学ぶ楽しさに目覚めさせられるかがカギだと考えています」（椋本先生）

世の中には「生成AIを使うと自分で考えなくなるのでは」と危惧する声もあるが、椋本先生は明確に否定する。

「自動車を『歩く力が弱くなるから不要』と言う人はいません。生成AIもそれと同じです。学び方の選択肢が増え、その使い方次第で可能性は拡張するものではないでしょうか。大事なのは、思考力を育むためにどう授業設計するか。生成AIはあくまでツールですが、これを使って教育そのものが大きく変わっていくことを願っています」（椋本先生）

＼ 生徒インタビュー ／



ゼロからアイデアを 生む助けになる

情報Ⅰの授業がきっかけで本格的に生成AIを使うようになり、今では授業以外でもよく使っています。自宅で勉強するときも、たまに教科書にある以上のことを知りたいときや求めたい解答に向けた途中集計を素早く行いたいときなどに活用しています。自分はゼロからアイデアを生み出すことが苦手ですが、最初に生成AIにヒントをもらってから考え始められるのはとても便利です。今後も生成AIで自分の可能性を広げていきたいと思います。

(2年生・松橋優輔さん)



自分の学びの質を高める

高校に入学したころから生成AIに興味をもち、自分の趣味や話題のニュースについて詳しく調べたいときに使うようになりました。今は自宅での勉強にも活用しています。AIだけに頼っていると自分の学びにはなりません、自分もっている知識を活かしてAIと一緒に解いていくことでより良い解答が生まれ、それが自分の知識として身につくので、生成AIは勉強に使えるという実感があります。大学進学後は、新たな発見を目指して研究していくなかで、効率的に大量の論文やデータを入手してまとめるなど、多くの場面で生成AIが役立つだろうと思っています。

(2年生・草島潤騎さん)

帯広柏葉高校 (北海道・道立)

1923年創立／普通科／生徒数708人(男子384人・女子324人)／北海道内屈指の進学校。文部科学省リーディングDXスクール令和6年度・7年度事業および令和6年度生成AIパイロット校指定校。

「まず使ってみる」から AI活用を試行錯誤し 各教員の教科観に基づく 授業の実践に活かす

筆記具と同じ感覚で 生成AIの活用へ

北海道内屈指の進学校である帯広柏葉高校。ICT教育で地域の学校を盛り上げようと、2022年度から近隣の高校と「十勝ICT推進プロジェクト」を立ち上げ、また、管内の高校の校長会が主宰するICT研修会では小・中学校や特別支援学校とも交流している。24年度には文部科学省指定の生成AIパイロット校となり生成AIの活用にも踏み出した。情報図書部部長の山崎広平先生はこう話す。

「これからの社会をつくるリーダーとなることが期待される生徒たちだからこそ、大学入試とい

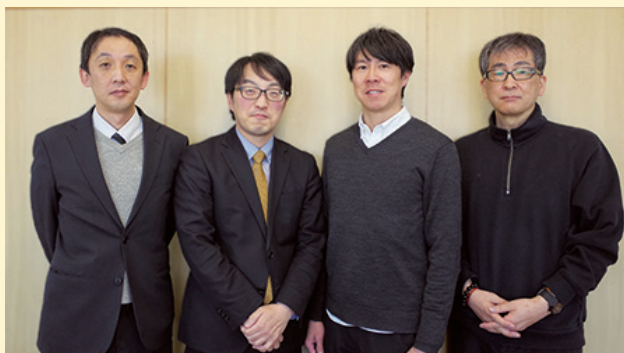
う大きな目標を支えつつ、さらにその先の社会で生きる力を養うために、ICTや生成AIなど新しいツールを活用しながら生徒の学びを支えていく必要性を感じています」

同校では、生成AIは「筆記具や辞書と同じ」という位置づけだ。生徒向けガイダンスや教員研修を実施して土台は整えるが、あとは最低限のルールの下で自由に活用できるようにしている。

「実際に試してみないと、どう使えるか、何に注意が必要かはわかりません。まずやってみる。そのなかでより良い使い方を学び、課題があれば対策していけばいいと考えています」(山崎先生)

生成AIとディスカッション 類推・反論する力を鍛える

教員はそれぞれの授業観を大切にし、そこにどう生成AIを活かすかを模索してきた。物理の小林哲也先生は、従来から「解き方」より「考え方」が身につくことを目指して授業を工夫している。「そこに生成AIは使えないのではないか」。当初はそう思いつつ、試しにグループワーク前半の調べ学習に生成AIを活用してみるこ



写真左から理科・小林哲也先生、国語科・戸川貴之先生、情報図書部部長・山崎広平先生、芸術科・松久充生先生。

とに。すると、想像以上に調べる時間が短縮でき、生徒の思考・共有の時間を多く確保できた。

その好感触から、「誤概念（日常経験から作られる思い込み）の修正に生成AIを活用できないか」と、試験的にある取組を行った。まず、「摩擦力の大きさは接地面積に比例する」のような誤概念を抱きやすい問題を5問出題。生徒は解答後、1人1問を選んで生成AIと対話しながら正しい概念を理解し、その内容をグループ内で共有して全問の理解を図った。そして

次の時間、聞き方を変えて同じ問題を出題したところ、平均正答数は初回より大幅に上昇。「生成AIとの対話は誤概念の軌道修正に効果的」と手応えを感じたという。

この時の対話履歴を分析すると、誤概念を修正するアプローチとして『要約・易化』『具体例の提示』『疑問への回答』を問いかける生徒が多かった。そのなかで普段から深い理解が見られる生徒たちは、説明に基づいて別の考えを示す『類推』や、自分の認識を述べる『反論』を行っていることを発見した。そこで小林先生は、物理の現象やその捉え方を自分の言葉で説明でき、類推・反論もできるようにすることを目指し、新たな生成AI活用を試行していった。

一つは授業の振り返りへの活用だ。前時に学んだことを自分の言葉にして生成AIに投げかけ、対話しながら理解を深める。徐々に学んだことを単語ではなく文章で表現できるようになった。次は新出概念のディスカッションに生成AIを導入した（授業例①）。例えば「波が衝突するとどうなるか」では、まず各自で結果を予想し、ノートに図示し、シミュレーション動画を見て結果を言葉で説明。その内容を誰かとディスカッションするとき、生成AI相手も可とした。生徒からは「学んだことをAIに話すのはとても効果がある」「本質的なことがわかったので、問題演習もスラスラ解けた」など好評だった。

「深い理解のために大切なのは、他者にアウトプットすること。その相手の一人として、生成AIは十分機能する。現在は生徒自身で判断し

授業例① 物理基礎

単元「波」生成AIとのディスカッション例（一部）

課題：波の衝突について、シミュレーション動画を観て、結論を自分の言葉で表現する。その表現についてディスカッションする。（ディスカッション相手は自由。生成AIを使ってもよい）

対話例

【生徒】

波同士がぶつかると2つの波の高さを足した大きさの波ができることを重ね合わせの原理という

【生成AI】

そうだね！重ね合わせの原理っていうのは、波同士が重なったときに、その瞬間の高さが2つの波の高さを足したものになるっていう法則だよ。これは2種類あって、波の山と山、谷と谷が重なると高さが大きくなる「強め合い」と、山と谷が重なると高さが打ち消し合う「弱め合い」があるんだ。音や光の干渉現象でもこの原理が関係しているんだよ！

【生徒】

なんで波同士はエネルギーを共有しないんですか

【生成AI】

波同士がエネルギーを共有しない理由は、波の独立性という性質に関係しているんだ。波はエネルギーを運ぶけど、それぞれの波は自分自身のエネルギーを保ちながら進むようにできてる。つまり、波同士がぶつかっても、一時的に重なり合うだけで、重なった後は…（以下略）

て生成AIを活用しています」(小林先生)

客観的な視点をもらい 創作表現の幅を広げる

美術の松久充生先生は、先行事例のあったデザイン領域ではなく、絵画や版画といったファインアート領域において、生成AIを制作の伴走者として活用できるかに挑戦した。

取り組み始めた当初は生成AIによる画像生成が現在ほど一般的ではなく、「どう使えるか、どこまで通用するかわからない状態からの出発だった」と松久先生。数カ月後に版画制作に活用することを目標に、まず、生成AIを活用して十勝のオリジナルキャラクターを作るという「遊び」から入った。英語で指示を出してみるなど、「生徒と共に試行錯誤しながら生成AIへの理解を深めていった」と振り返る。

目標の版画制作では、各自が作成した下絵を生成AIで画像分析し、改善についての意見をもらった(授業例②)。松久先生は生成AIの的確な指摘に驚き、「客観的な視点を提供するツールとして十分使える」と実感したという。その一方で、課題も見えてきた。

「生成AIはあくまで統計的な正しさを教えるものであり、時に教え過ぎてしまうことがあります。生徒の尖ったところを潰さないよう、自分の感性を使って発想するときと、生成AIを使って客観的に眺めるときを判断すること。そして、生成AIが出すものの受け止め方を、生身の教員が助言することが大切だと思います」(松久先生)

授業例② 美術I

■ 版画の下絵の改善

①下絵を作成、グループで鑑賞

マインドマップでアイデアを練り下絵を作成。グループ内で作品を作品を講評し合う。



②生成AIによる画像分析・画像作成

下絵を読み込ませ、テーマ性・構図・光と影・動きなどの表現について質問し、フィードバックを受ける。また、自分が作成時に意識したことを入力し、画像を生成。グループ内で違和感や共感を共有する。

対話例

【生徒】

この作品は「私の日常」というテーマで、版画の下描きとして描きました。この作品についてアドバイスをお願いします。また、背景に芝を描こうと思っていますがⅢⅢⅢとrrrrのどちらがリアルに見えますか？

【生成AI】

①明暗の差をつける ②床を丁寧に描く ③弓を引く姿をもっと強調する ④芝についてはrrrrで長さや分かれ目の個数に変化をつけるとリアルに見えます(以下略)

～生徒は①～④を順番に修正し、その都度、生成AIに下絵とどう修正したかを伝えてアドバイスをもらい、修正を繰り返した～

【生徒】

全体を通して他に修正する部分はあると思いますか？

【生成AI】

今のままで大丈夫です！



③表現を修正

グループ内の意見や生成AIのアドバイスを参考に、各自が必要と思った点を修正する。



修正を加えた下絵

今年度はほぼすべての制作物に対し、生徒はそれぞれのタイミングで生成AIを活用している。「クリエイティブな作品づくりにつなげるには、クリエイティブなプロンプトを書く必要がある。教養と言語能力、粘り強さが問われる」と松久先生。生徒同士でプロンプトをシェアする

ことでスキルアップを図っている。

「クリエイティブなものは、私たちの生命情報と社会情報の融合によって生まれ、AIはそのプロセスを助けるもの。両者の関係性が逆転すると、表面的には美しく見えても中身が空っぽになってしまう。バランスを崩さずに使っていきたいと考えています」(松久先生)

どんな面白いことができる？ 自由な方法で自ら学んでいく

多様なICTやAIのツールを活用しながら、生徒の学び方を変えていこうとする教員もいる。国語の戸川貴之先生は、生成AIを「学びを広げる」ための選択肢の一つとして取り入れ、「学習者の学びから始まる学びの場」としての授業に取り組んでいる。

授業例③ 国語

オンライン上の「学びの共有ボード」

単元『山月記』での展開例。生徒はボード上に、収集した情報や、気づいたこと、先生やほかの生徒への質問などを貼り付けていく。それに対し戸川先生やほかの生徒が回答や意見を返す。アンケートの実施や、自分の考えに共感してくれる仲間を集めることも可能。



一つの単元は、オンラインホワイトボードMiroに設置した「学びの共有ボード」に教材を提示し、「ここからどんな面白いことができるか考えて」という声かけから始まる(授業例③)。生徒は興味関心に基づいてテーマを設定してプロジェクトを進める。使用するツールやアウトプットの形は自由だ。「面白いことをするには、まず教材をよく学ぶ必要がある。YouTube動画の視聴や生成AIとの対話からヒントをもらうなどしながら、教員の指示を待たずに生徒自ら動いて学んでいく」と戸川先生。

事典で調べた事実から独自の解釈を文章で表現する生徒もいれば、主人公の心理について生成AIとの対話で考察を深めて論文の形にまとめる生徒、AIツールを使って効率的にキーワードの図解やプレゼンテーション資料を作成する生徒など、進め方は多様だ。最近では、AIと対話しながらコードを生成する手法によって、小説の世界観をゲームで表現する取組も。「一度で面白いゲームを作ることはできず、その改良には教材との往還や他者が感じる面白さの考察が必要。これも学びを広げる方法の一つ」だという。

それぞれのアウトプットと学んだことは、ワールドカフェ形式のミーティングで伝え合い、お互いに新たな気づきを得る。「自分が考えて発見したことはみんなに伝えたいもの」。アウトプット内容を外部に発信、発表する生徒もいる。

「本校の生徒は、教員に教えられたことを非常に高いレベルで行う力をもっています。しかし、私たちが育てたいのは『教わるプロフェッ

ヨナル』だけではありません。教員がスタートとゴールを示す指向性のある学びのみに留まらず、自分で面白いと感じることを軸に楽しみながらダイナミックに学ぶ、広がる学びを支援していきたいと思います」(戸川先生)

教室の外とつなぐことが 教員の重要な役割に

試行錯誤で取り組んできた生成AI。現在は多くの授業で、教員が場面や使い方を指定せずとも生徒が必要に応じて普段使いをするようになった。「生成AIは思考の幅を広げるのに非常に有効。生徒は、楽をするためではなく、自分が学ぶために生成AIを使っているようです。また教員側も、生成AIで簡単に済ませられない課題の出し方を工夫しています」(山崎先生)

生成AIがディスカッションの相手や作品制



生成AIからのアドバイスを参照しながら下絵を修正。

作の伴走者などさまざまな役割を果たすなかで、教師の役割意識も変化している。

「教師は唯一絶対の正解情報提供者ではなく、学びのリソースの一つ。教室内に新たな考え方や学び方をもたらすために、リアルな人のつながりや技術を紹介することがより重要になるのではないのでしょうか」(戸川先生)

授業は生徒が主体的に学ぶ場に変化しつつある。今後について「AIを活用して生徒自身による評価も可能になるのでは」と期待する声も聞こえてくる。

＼ 生徒インタビュー ／



「わかったつもり」から 他者に説明できる理解へ

元々は物理があまり得意ではないのですが、授業で生成AIに物理現象を文章で説明する取組を重ねるなかで、あいまにわかったつもりになっていたことをしっかり理解するようになったと感じています。問題を解くときも、ただ公式を当てはめるのではなく、現象のイメージをもって考えられるようになってきました。ほかの授業でも、生成AIを使っている場面が増えています。生成AIは間違いや矛盾した回答をすることがあるので、自分で確認する目もち、おかしなところは「違うんじゃない?」と問い返すなかで、より深く考える力になっていると思います。(3年生・篠崎有真さん)



自分にはない 新しい視点に気づく

美術の授業では、自分が作った作品に対して生成AIにアドバイスをもらうという使い方をしています。自分だけと同じ方向からの見方に偏ってしまいがちですが、AIは肯定とアドバイスの両方をくれるので、新しい視点に気づくことが多いです。作品づくりのどのタイミングで生成AIを使うかは人それぞれです。美術だけでなくほかの勉強でもそうですが、最初から生成AIに教えてもらうと、それしか頭に入らなくなってしまいます。やっぱりまず自分で考えて、その補足として生成AIを活用するのがよいと思っています。

(1年生・久保田 朋さん)