

令和8年度
徳島県中学校
教育課程
研究集会

中学校
保健体育科部会



令和8年度徳島県中学校教育課程研究集会

部会

【 保健体育 】

生成AIを活用した魅力ある授業づくり

13:30～14:50 開会、イントロダクション

部会Ⅰ：講演

文部科学省教育課程課教育課程企画室長
栗山 和大 氏による講演

14:50～15:00 休憩

15:00～15:50 部会Ⅱ：協議

15:50～16:00 リフレクション

研修の目的（抜粋）

○GIGAスクール構想による1人1台端末を活用した主体的・対話的で深い学びの充実を図る。

2020年代を通じて実現すべき「令和の日本型学校教育」の姿

指導の個別化

- 子供一人一人の特性・学習進度・学習到達度に応じ,
- 教師は必要に応じた重点的な指導や指導方法・教材等の柔軟な提供・設定を行う
- 一定の目標を全ての子供が達成することを目指し, 異なる方法等で学習を進める
→ 自ら学習を調整しながら粘り強く学習に取り組む態度等を育成する

学習の個性化

- 子供一人一人の興味・関心・キャリア形成の方向性等に応じ,
- 教師は一人一人に応じた学習活動や課題に取り組む機会の提供を行う
- 興味・関心等に応じた異なる目標に向けて, 学習を深め, 広げる
→ 子供自身が学習が最適となるよう調整する

①個別最適な学び

- ・「個別最適な学び」: 「個に応じた指導」を学習者視点から整理した概念
- ・「個に応じた指導」: 「指導の個別化」と「学習の個性化」を教師視点から整理した概念

成果を
生かす



それぞれの学びを一体的に充実し「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善につなげる



成果を
還元

②協働的な学び（「個別最適な学び」が「孤立した学び」に陥らないよう、「協働的な学び」を充実）

- 集団の中で個が埋没してしまうことがないよう
- 子供一人一人よい点や可能性を生かし,
 - 子供同士, あるいは地域の方々をはじめ多様な他者と協働する
 - 異なる考えが組み合わさり, よりよい学びを生み出す



生成AIを活用した魅力的な授業づくり

生成AIを活用した魅力ある授業づくり



【なぜ生成AIを使うのか】

○「人間中心のAI社会原則」

- ・2019年に日本政府（統合イノベーション戦略推進会議）が策定
- ・AIと人間が健全に共存するための共通指針
- ・「AIはツール、最終判断は人間」「誰もが平等にAIの恩恵を享受できる」
- ・「社会課題の解決にAIを活用」

○「学習指導要領」

- ・「情報活用能力」が学習の基盤となる資質・能力として位置づけ
- ・次期学習指導要領改訂に向けた中央教育審議会（教育課程企画特別部会）でも、「情報活用能力の抜本的向上」について議論

AIを含むデジタル学習基盤を、単なる便利な道具としてではなく、
「主体的・対話的で深い学び」を実現するためにどう活用するか。



生成AIを活用した魅力ある授業づくり

【生成AIを活用するためのガイドライン】

○「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」
(2024年12月Ver.2.0)

○徳島県教育委員会策定

「学校等における生成AIの当面の方針について(第2版)」

「児童生徒の生成AI活用前に学校が事前にとることリスト」

「生成AI利用に関するFAQ(教職員向け:第2版)」

「生成AI利用に関するFAQ(生徒・保護者向け:第2版)」

「校務における生成AIの活用について(第1版)」…等

※上記のガイドラインや指針は国や徳島県教育委員会から出されているものである。**各市町村立学校については各市町村教育委員会のガイドラインや指針に従って利用しなければならない。(勝手に生成AIを見童生徒に利用させてはならないことが前提)**



活用事例イメージ

- 動きや技等の見本を動画等で確認する
(例) 児童生徒がいつでもどこでも見本の「動き」等を活動者の目線で確認できる動画を視聴
- ウェブ会議システムを用い、双方向性のある活動を実施
(例) 専門家や他の児童生徒集団等とオンラインで接続した授業を実施
- 動き等について画像・動画を撮影し、自身の振り返りや試行錯誤、児童生徒同士の助言や更なる学習活動等に活用
(例) マット運動で、児童が自身の動きを動画で客観視、技の完成度を高めるのに活用
(例) ボール運動（ゴール型）で、チームの動きを動画で確認、次のゲームでの戦略の検討に活用
- 児童生徒が学習の状況等を記録・共有したり、それを用いた振り返り・交流等に活用
(例) 長距離走で、トラックを周回するラップタイムを記録、データを用いてタイムを縮める方策を考え実施
(例) 保健の学習で、各自が学んだ概念を自身の生活と結び付けた例を端末で入力し、リアルタイムで学級全体で共有したうえで、更なる学習活動を展開
(例) ウェアラブル端末等から得られた運動の際の自身の状況に関するデータを分析
- 児童生徒が学習の状況等をまとめ、プレゼンテーション等を行うことに活用
(例) 保健「傷害の防止」で、地域の事故が多い箇所をクラウド上で共同でプロット、その情報を基に要因や事故を減らす方法等を整理しプレゼンテーションを実施
- VR技術・アプリ・生成AIその他デジタル技術を活用した異なる視点・経験の活用
(例) VR技術によるプレイメージの明確化、生成AIとのやり取りによる対話型の振り返り
(例) トレーニング支援アプリにより動きの一致率等を判定、データを基にアドバイスし合う
(例) デジタル技術を活用して簡易化した競技スポーツを経験、新たな楽しみを味わう

期待される効果等

- 概念等の理解の支援、理解の深化
- 専門家等活用の可能性の拡大
- 学校内や単一学級等にとどまらない学習活動の広がりや様々な学びへのアクセスを保障
- 学習状況・思考過程・感覚等の可視化
- 児童生徒同士の対話の促進、学習活動の効率化・深化
- 児童生徒の興味・関心の増加、多様な楽しみ方の可能性の拡大
- 学習活動や指導と評価の効率化

子供たちの主体的・対話的で深い学びを支える

教師の効率的・効果的な指導や評価等を支える

主に生成AIに関すること

留意が必要と考えられること

- 機器操作等が目的化しないことへの留意
- 児童生徒の身体活動時間の確保への留意
- 児童生徒の機器等の活用しやすさへの配慮
- 個人情報等への適切な配慮

子供たちの状況等を踏まえた学習活動の確保に十分留意

学びを支える「手段」として「目的」を踏まえ効果的に活用



①具体的なプロンプト（指導と評価の計画）

中学校体育の授業で、中学校3年生の柔道の授業を実施します。7時間実施で、学習指導要領に応じた指導と評価の計画を立ててください。



指導と評価の 計画案の提示

AIの活用（教師側の活用法）

7時間の指導と評価の計画（全7時間）

時間	学習活動・内容	指導上の留意点（安全・工夫）	評価の観点と
1	オリエンテーションと基礎固め ・単元の目標確認、座礼・立礼 ・受け身の徹底復習（後ろ、横、前回り） ・打ち込み（1・2年の復習：大外刈、体落など）	・3年生でも受け身は毎時間必ず入念に行う。 ・久しぶりの柔道であるため、怪我防止のストレッチを念入りに。	【態度】礼法行い、安全に取り組もうとする。（観察）
2	固め技の復習と連絡変化 ・袈裟固、横四方固の復習 ・投げ技から固め技への移行（連絡技） ・条件付きの寝技の攻防（1分間）	・投げた後、スムーズに抑え込みに入る意識を持たせる。 ・首関節への圧迫など、禁止事項を再確認する。	【知・技】投固め技へスムーズに行ける。（観察）



評価規準（A評価が提示されたので、B・Cも提示してほしいければ追加でプロンプト）

評価規準の3観点

観点	評価の主な内容	評価方法
知識・技能	正しい礼法、確実な受け身ができているか。相手の動きに応じた技（連絡技など）を安全にかけられるか。	行動観察、実技テスト
思考・判断・表現	自分の得意技を活かすための攻め方や、相手の体勢を崩す工夫を考え、他者と教え合っているか。	学習カード、対話の観察
主体的に学習に取り組む態度	相手を思いやり、ルールとマナー（礼法）を守り、安全に留意して意欲的に取り組んでいるか。	行動観察、自己評価（学習カード）



指導にあたってのアドバイス（またこれから想定される具体の提案）

安全指導の最重要ポイント

- **頭部・頸部の保護:** 前回り受け身や投げられた際の頭部の打ち付けには細心の注意を払ってください。
- **「待て」の厳守:** 乱取りや試合中、指導者が「待て」の合図を出したら、いかなる状況でも即座に動きを止めるよう、第1時から徹底させます。
- **体調確認:** 授業前後の健康観察を欠かさず、無理な練習はさせないようにします。

上記は標準的なプランですが、生徒さんのこれまでの習熟度や、男女共習・別修などの状況によって調整が必要です。

今回のクラスの生徒さんたちは、1・2年生の時にどの程度投げ技（特定の得意技など）を習得されていますか？現状のレベルに合わせて、第3時の「連絡技」の組み合わせなどを具体的に微調整することも可能です。

提案された案をそのまま使うのではなく、案をベースに自分のイメージに近づける

例えば・・・

寝技のみで行いたい・・・

簡易な攻防を毎時間盛り込んで・・・

独善的な指導や計画にならないため、常に学習指導要領を踏まえ、安全を最優先させるようなプロンプトを



①より詳しく具体的なプロンプト例（指導と評価の計画）

（A.B.Cの姿）と、授業中の具体的な「見取りのポイント」の表を作成してください。【対象】中学3年生【単元】武道（柔道）【今回の重点化ポイント】
1.「知識・技能」は今回は評価しません。2.「思考・判断・表現」において、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることを重点に評価したいです。3.「主体的に学習に取り組む態度」において、勝敗を受け入れる姿を重点的に評価したいです。おおむね満足できるBと十分満足できるA,おおむね満足できる状態にするための具体的な支援を設定してください。|



Pro ▾





どんなことに取り組みましょうか？

+ Gemini に相談

Pro



教師側のAI活用例

○指導と評価の計画の作成 ○評価規準の作成

○場の設定の案出し ○

○運動が苦手な児童に対する配慮例や障害のある児童など
についての配慮例の提案

○教師の発問作成や、児童の反応の想定

○難解なデータの発達段階に応じた要約 など



どんなことに取り組みましょうか？

+ Gemini に相談

Pro ~



前提条件として

中学生がAIを活用する場合

AIは「思考を広げ、深めるためのパートナー」

「絶対的な正解を教えてくれる先生」ではない

生徒のAI活用例

- チームで選んだ作戦の検証や提案
- 自己調整サポートカード（技能）
- フォーム分析・動作認識
- ゲームやボール運動における作戦ボードとして活用
（チームの話し合いが活性化するための案出し）
- 表現運動でのアイデア出し
- 健康的な生活習慣作成のアドバイザー



基本的にはチームのみんなで作戦を選ぶが、その作戦が本当に効果的なのかAIに検証させる。また、プロンプトには「全員が楽しめる」や「みんなが活躍できる」などの条件も



動きをAIに解析してもらい、動きが見やすくなったことでハードルを走り越える動きに対する気づきが促され、技能の向上や協働的な学びにつながる



器械運動で自己の動作の改善点を壁打ちし、次時の課題設定につなげる

「体育の授業中に長く壁打ちをすると身体活動時間の確保が難しくなる」

活動中はAIと向き合うよりも身体活動時間を確保し、
協働は仲間（友達）と」



【協議】

生成AIで実際にプロンプトを入力し、隣の人とその内容について協議してみよう
(学習指導要領から外れず、ファクトチェックも、安全面の担保・・・)

入力例

- 柔道(武道)やマット運動(器械運動)の指導と評価の計画作成(学年は自分の学年)
- フォーム分析・動作認識
- ゲームやボール運動における作戦ボードとして活用(チームの話し合いが活性化するための案出し)
- 表現運動でのアイデア出し
- 健康的な生活習慣作成のアドバイザー



★生徒が生成AIを活用することについて改めて確認

(1) 「ヒントをくれる仲間」であり「絶対の正解」ではない

- ・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」
最後は人間が判断し、生成AIの出力結果を踏まえた成果物に
自ら責任を持つ

(2) 「安全第一」の判断は自分や先生で

- ・AIの提示した動きでケガの可能性がゼロとは言えない

(3) 身体を動かす時間が減ると本末転倒

- ・運動領域では身体を動かしながら三つの柱を育成する
体育科の価値

(4) 適切な利活用のための留意事項

- ・個人情報や機密情報の入力禁止徹底
- ・著作権侵害リスクへの適切な対応
- ・ハルシネーションやバイアスの見極めとファクトチェック

確認・共有事項

利活用の際には、
生成 AI から一度で求める出
力がなされることを期待せず、

確認・共有事項

複数回の対話の中で求める出力に近づけていくことや、
生成 AI の出力はあくまでも参考の一つであることを認識し、
教職員自らがチェックし推敲・完成させるなど、

確認・共有事項

最後は自分で判断し、生成 AI の出力を踏まえた成果物に自ら責任を持つという基本姿勢が重要である。

確認・共有事項

生成AIに全て委ねるのではなく**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にする必要がある。**
(生徒も教師も)