

# 探究×生成 AI DX ハイスクール 3 年目の実践

## —令和 8 年度の実践の設計—

久米 託矢（岡山県立瀬戸高等学校）

概要：本稿は、岡山県立瀬戸高等学校における DX ハイスクールの 3 年目にあたる令和 8 年度の実践設計を示すものである。令和 6 年度は、DX ハイスクール採択初年度として、デジタルリテラシー、数理・データサイエンス・AI を活用した探究活動、教員研修と校務改善に一定の成果が見られた。令和 7 年度は、探究ハッカソン、進路探究 LHR、生物における考察支援などへ生成 AI 活用を広げ、3 回共通回答者 422 名の生徒質問調査では、ICT 活用頻度とデジタル自己効力感が年度当初から最終期にかけて上昇した。一方で、プログラミング等への興味は低下しており、生成 AI による制作経験を、情報技術の理解や進路・教科の学びへ接続する設計が課題となった。そこで令和 8 年度は、AI 利用前の自力思考、AI との対話、根拠確認、AI 利用後の自己説明を共通原則とし、探究・進路・教科を横断する AI 共創型教育として再設計する。

キーワード：DX ハイスクール、生成 AI、探究、進路探究、教科実践、AI 共創型教育

### 1 はじめに

生成 AI は、探究活動における情報収集、発想の拡張、文章の推敲、プログラム作成等を支援する。一方で、出力の妥当性、著作権、個人情報、過度な依存といった課題も伴う。高等学校段階では、生成 AI を「答えを得る道具」としてではなく、自らの思考を深める対話相手として位置付ける授業設計が必要である。

本校は令和 6 年度から文部科学省「高等学校 DX 加速化推進事業（DX ハイスクール）」採択校として教育 DX を推進してきた。令和 6 年度は導入と基盤形成、令和 7 年度は探究・進路・教科への展開の年度であった。3 年目となる令和 8 年度は、それまでの成果と課題を踏まえ、生成 AI 活用を一部のイベントや個別実践にとどめず、学校全体の学びの過程に組み込む段階である。

本稿の目的は、令和 6 年度と令和 7 年度の成果を整理したうえで、令和 8 年度に DX ハイスクールとして探究・進路・教科実践をどのように設計するかを明らかにすることである。特に、生成 AI の利用そのものではなく、AI 利用後に生徒が何を問い直し、どのように判断し、自分の言葉で説明するかを重視する。

### 2 令和 6・7 年度の成果と課題

#### （1）令和 6 年度の成果

令和 6 年度は、DX ハイスクール採択初年度として、デジタルリテラシーの向上、数理・データサイエンス・AI を活用した探究活動の充実、教職員研修と校務改善を進めた。生徒面では、プログラミングやデータ分析の基礎知識、デジタル技術を用いた問題解決、論理的思考に関する自己効力感の向上が確認された。また、生成 AI を用いた古文の現代語訳、英作文添削、小論文・面接指導など、授業と進路指導の双方で実践が広がった。

一方で、情報検索スキル、情報共有、協働の進め方、生成 AI への依存リスクも課題として残った。初年度の成果は、ICT を使う経験を増やすだけでは十分でなく、情報の根拠を確かめ、AI 出力を批判的に吟味し、学習者自身が判断理由を説明する設計へ発展させる必要を示していた。

#### （2）令和 7 年度の成果と課題

令和 7 年度は、年度当初、中間期、最終期に生徒質問調査を実施した。追跡可能な有効回答は、4 月 471 名、7 月 448 名、最終期 438 名であり、3 回すべてに回答した 3 時点共通回答者は 422 名であった。本稿では、各時点の有効回答全体を対象に、尺度を 0-100 換算して平均化し、4 月と最終期の差を対応のない t 検定で算出した。

表 1 令和 7 年度主要尺度の平均値の推移と 4 月から最終期までの変化

尺度	4 月	7 月	最終期	差（最終期-4 月）	p
ICT 活用頻度	32.3	48.5	43.5	+11.2	<.001
情報リテラシー実践	63.4	65.2	63.5	+0.1	0.906
プログラミング等への興味	54.7	50.3	48.8	-6.0	<.001
デジタル自己効力感	58.0	62.4	61.9	+3.9	<.001
学校満足・エンジェンシー	58.3	60.1	60.2	+1.8	0.018

注）各尺度得点は 0-100 点に換算した平均値を示す。差は最終期と 4 月の平均値差を 0-100 点換算し、小数第 1 位まで示した。p 値は、4 月と最終期の対応のある t 検定により算出した。

令和 7 年度の結果では、ICT 活用頻度は 4 月 32.3 から 7 月 48.5 へ大きく上昇し、最終期は 43.5 であった。7 月から最終期にかけて一部低下したものの、4 月比では+11.2 ポイントであり、有意な上昇であった。デジタル自己効力感も 4 月比 +3.9 ポイントで有意に上昇し、学校満足・エンジェンシーも+1.8 ポイントと小幅ながら有意に上昇した。情報リテラシー実践は中間期に一時的な上昇が見られたが、最終期には 4 月との差はほぼなく、有意な変化は認められなかった。

一方、プログラミング等への興味は 4 月比-6.0 ポイントで有意に低下した。項目別には、データ分析 (+14.1)、計画管理 (+14.0)、進捗確認 (+13.4)、結果共有 (+12.6) など、探究活動の実務に近い項目で伸びが大きかった。一方で、プログラミングを学ぶ興味 (-5.7) は低下しており、生成 AI を使った制作経験を、技術の仕組みを理解する学びへ接続する必要がある。

### 3 令和8年度の実践設計

令和8年度の基本方針は、探究・進路・教科を別々の取組として並べるのではなく、AI利用前の自力思考、AIとの対話、根拠確認、AI利用後の自己説明という共通サイクルでつなぐことである。生成AIに答えを出させるのではなく、生徒が自分の問いを明確にし、複数の提案を比較し、根拠を確認し、最後に自分の言葉で説明する活動として設計する。

#### (1) 探究実践の設計

探究では、令和7年度の探究ハッカソンを継続しつつ、単発の制作イベントから、課題設定、情報収集、整理・分析、まとめ・表現へ接続する年間サイクルへ発展させる。生徒は、AIを用いてアイデアや試作品を得るだけでなく、出力の根拠や妥当性を確認し、変更した箇所とその理由を記録する。

特にプログラミング等への興味低下を踏まえ、令和8年度は「完成物を作る」だけでなく、「コードや処理の意味を説明する」活動を入れる。例えば、AIが生成したコードの一部を読み、1行だけ修正して挙動の変化を確かめ、なぜ変わったのかを説明させる。これにより、AIを使えばできるという経験を、仕組みを理解し自分で改善できるという経験へつなげる。

#### (2) 進路実践の設計

進路では、1年生と2年生で実施した進路探究LHRを発展させる。生徒は、AIを開く前に、学びたいこと、好きなこと、得意なこと、気になる社会課題、不安や迷いを書き出す。その後、AIに学部・学科や大学候補を複数提示させるが、提案をそのまま受け入れず、納得感や違和感を自分の経験や将来像と結び付けて言語化する。

令和8年度は、AIとの対話をオープンキャンパスや大学調べに接続する。AIが示した大学候補については、公式サイト、入試情報、カリキュラム等で確認し、AIの提案と実際の情報の一致・不一致を記録する。最後はAIを閉じ、なぜその学部・大学をさらに調べたいのかを自分の言葉で書く。これにより、生成AIを進路決定の代行者ではなく、自己理解と情報確認を促す壁打ち相手として位置付ける。

#### (3) 教科実践の設計

教科では、生物における考察支援を出発点として、各教科で小さなAI活用と自己説明の場面を設計する。生物では、生徒が自分の考察を書いた後、生成AIから不足点や別視点の問い返しを受け、最終的にはAIを使わずに自分の力で考察を記述する。この流れは、他教科にも応用できる。

国語では文章の根拠や構成の点検、英語では表現改善と自分の言い換え、社会では資料の出典確認、理科では仮説や考察の妥当性確認など、教科の特性に応じてAIの役割を限定する。共通して重視するのは、AIが示した内容を採用した理由、採用しなかった理由、最終的に自分がどう説明するかである。

### 4 評価と運用の設計

令和8年度の評価では、成果物の完成度だけでなく、AI利用前後の思考の変化を扱う。具体的には、AI利用前の自力記述、AIとの対話ログ、出力の根拠確認、修正履歴、最終的な自己説明を組み合わせる。完成物が優れていても、生徒が仕組みや判断理由を説明できなければ、学習としての定着は限定的である。逆に、完成物が十分でなくても、試行錯誤の記録や修正理由が明確であれば、学習過程として評価できる。

運用面では、全教員が大きな実践を行うのではなく、各教科・探究・進路で短時間の共通型活動を持つことを重視する。例えば、「AIに聞く前に自分で書く」「AIの提案を2つ比較する」「公式情報で1点確認する」「最後はAIを閉じて説明する」という小さな型を共有する。これにより、生成AI活用を一部の教員や一部の授業に閉じず、学校全体で継続可能な実践にする。

### 5 考察

令和6年度の成果は、DX教育の導入によって生徒・教職員双方に変化が生じ得ることを示した。令和7年度の成果は、生成AI活用を探究、進路、教科へ広げることで、ICT活用頻度やデジタル自己効力感の向上と同時に、プログラミング等への興味低下という課題も明らかにした。したがって令和8年度は、AIで成果物を作る経験を、仕組みを理解し、根拠を確かめ、判断理由を説明する経験へ転換することが重要である。

また、情報リテラシー実践は中間期に一時的な上昇が見られたものの、最終期には維持されなかった。これは、情報を比較・判断する活動をイベント時だけでなく、通常授業に継続的に埋め込む必要を示している。令和8年度の実践設計では、探究・進路・教科のすべてで、AI出力の根拠確認と自己説明を共通課題とすることで、情報リテラシーの定着を図る。

### 6 結論

本稿では、令和6年度と令和7年度の成果と課題を踏まえ、DXハイスクール3年目となる令和8年度の実践設計を示した。令和8年度の中心は、探究ハッカソン、進路探究LHR、教科における考察支援を、AI利用前の自力思考、AIとの対話、根拠確認、AI利用後の自己説明という共通サイクルでつなぐことである。

今後は、生成AIを思考の代行者ではなく、自らの問いと判断を深める相手として位置付け、探究・進路・教科実践の中で継続的に活用する。そのために、成果物、対話ログ、修正履歴、振り返り記述を組み合わせ、生徒が何を考え直し、どのように判断したのかを見取る評価を進めたい。

### 参考文献

文部科学省 (2024) 高等学校DX加速化推進事業 (DXハイスクール) 関係資料。

OECD (2023) PISA 2022 Results and ICT Questionnaire.

岡山県立瀬戸高等学校 (2025) 令和6年度DXハイスクール採択校としての取組のまとめ。