

新たな学びの場の創造を目指す取り組み
～ ICT活用の日常化から教育DXの推進・生成AIの教育的利用までの取り組みは
学校に何をもたらしたか～

目 次

はじめに

AIと教育DXへの挑戦：未来の学びの羅針盤を創造する
未来を拓く「挑戦の文化」
GIGAスクール構想以降の3つのステージ

第1章：第1ステージ(土台づくり)－ICTの日常的活用を定着
させ「子どもたちに寄り添う～つながり～」を築く

- 1.1. 目指す姿：「誰一人取り残すことなく、前進し続ける学校」
- 1.2. 具体的な実践：心の可視化とコミュニケーションの深化
 - (1) コミュニケーションツールによる継続的な「絆」の構築
 - (2) アセスメントツールによる多面的な生徒理解の深化
- 1.3. 第1ステージの成果：「挑戦」と「変化」を恐れない風土の醸成

第2章：第2ステージ(変革の加速)－教育DXで「協働」をデザ
インする

- 2.1. DX推進の核：LDX(リーディングDX) 推進チームの役割
- 2.2. 具体的な成果：校務改革とチーム力強化
 - (1) 校務運営・働き方改革
 - (2) 主体的・協働的な学びの日常化
- 2.3. 第2ステージまでで生徒と教職員にもたらされた変容
- 2.4. 第2ステージの成果：組織の構造改革

第3章：第3ステージ(未来への飛躍)－生成AIと「創造」する学び

- 3.1. 導入の理念：「創造的パートナー」としてのAI
- 3.2. 活用のグランドデザイン：5つの柱と目指す姿
- 3.3. 導入プロセスと具体的な活用事例
 - (1) 段階的導入と生徒と一緒に活用のルールを考える
 - (2) AIを「創造的パートナー」とする教科横断的な活用
 - (3) 生徒の「挑戦したい」を形にする生成AI学習会
- 3.4. 生成AIの導入時における評価

終わりに：テクノロジーは道具、革新は文化にある

はじめに

AIと教育DXへの挑戦：未来の学びの羅針盤を創造する

近年、AIをはじめとする教育DXの進化は、教育現場にも大きな変化をもたらしている。AIの登場は、教育にとって単なる脅威なのか、それとも無限のチャンスなのか。成田市立西中学校（以下西中学校）では、まず子どもたちの今と未来に向き合う必要性を十分に議論することから、この大きな変化に正面から向き合うこととした。子どもたちの未来と向き合うことは簡単なことではない。予測不可能、不確実と言われる未来を「想像することは難しい」と済ませるのではなく、教育の現場に影響すると考えられる社会的な変化には何があるのか、そしてそれぞれの変化はどのようなインパクトを生む可能性があるのか。私たちは、わからないなりに誠実に想像して未来図を描く。そして、一歩進んでは立ち止まり、また考えるという試行錯誤を繰り返す中でこそ、少しずつ見えてくる未来があるのではないかと考えている。予測不可能な未来を生きることになる生徒たちを、学校がどのように導くかという問いは、現代の教育が直面する最大の課題である。従来の常識や成功の地図が通用しない現代において、「新しい学びの羅針盤を創造する」という意識を持ち、私たちの目指す「新たな学びの場の創造」に取り組んでいくこととした。

未来を拓く「挑戦の文化」

本校の全ての取り組みの根幹には、「前へ挑戦」という揺るぎない文化がある。西中学校では、失敗を恐れず、しなやかな心で、全員が立場を超えてアイデアを出し合い、情報を共有し、挑戦し続けること。これこそが、本校を未来へ導く原動力である。この「挑戦する文化」は、決して管理職からのトップダウンで生まれるものではない。職員一人ひとりが自身の発想を尊重し、実行に移すことができるボトムアップな環境があってこそ、真の力となる。現在、社会はVUCAと呼ばれる予測不能な時代にある。このような先行き不透明な状況では、「挑戦する文化」こそが、これからの時代が求める教育環境を育てるための不可欠な土台となる。新しい時代を切り拓くDXやAIといった教育テクノロジーも、こうした風土がなければ、深く根付くことはない。

GIGAスクール構想以降の3つのステージ

西中学校が掲げる哲学「前へ挑戦」の基盤は、「誰一人取り残すことなく、前進し続ける学校」であるという信念である。失敗を恐れず試行錯誤するチャレンジ精神と、失敗から立ち直る文化こそが、西中学校のイノベーションの鍵となった。この信念を持ってGIGAスクール構想導入からの5年間、西中学校は大きく3つのステージを進んできた。以下では、この3つのステージの中で西中学校がそれぞれ何を目指し、どのような考えで進めてきたのか、その取り組みと成果を背景を踏まえながらまとめていく。

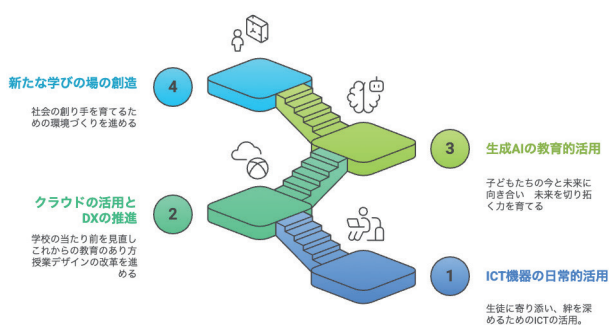


図1：西中学校 ICT活用推進の3つのステージ

第1章：第1ステージ(土台づくり)– ICTの日常的活用を定着させ「子どもたちに寄り添う～つながり～」を築く

GIGAスクール構想導入からの5年間、本校の変革はICT機器の日常的活用から始まった。このステージでは、テクノロジーを単なる道具ではなく、学校、生徒、家庭を強力に結びつける「強い絆」を築くためのツールと位置づけた。

1.1. 目指す姿：「誰一人取り残すことなく、前進し続ける学校」

本校が掲げる哲学の実現のため、ICTの機能を最大限に活かすことを第一に考えた。特に「生徒とつながるため」「誰一人取り残さないため」の活用は根幹的な使命であり、その背景には、多様化する社会で子どもたちが抱える課題や不安への強い危機感があった。生徒のSOSを早期に察知し、一人ひとりに寄り添う体制を構築すること。それがICT活用の出発点であった。

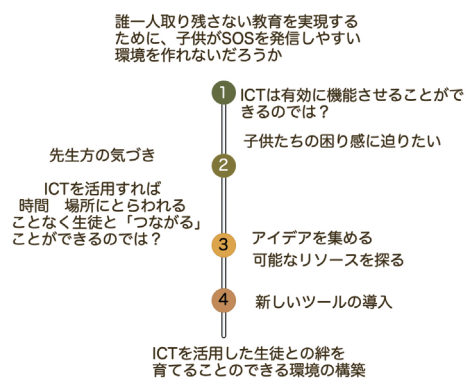


図2: 学校の目標達成にICTを取り入れるために

1.2. 具体的な実践：心の可視化とコミュニケーションの深化

「子どもたちの心に寄り添う」という推進の柱に基づき、コミュニケーションツールとアセスメントツールを導入し、具体的な仕組み化を進めた。

(1) コミュニケーションツールによる継続的な「絆」の構築

従来の紙の生活ノートをクラウド上のコミュニケーションツール「スクールライフノート¹」に置き換え、生徒との継続的な対話を実現した。これにより生徒の様子を全職員が共有化できるようになり、生徒一人ひとりの心の動きに、より早く・的確に気づく体制を整えることができるようになった。「心の天気」を入力することで、言葉にしにくい気持ちを表現でき、ノンバーバルなSOS発信も可能になった。また、データの可視化・共有化が進んだことにより、校内での生徒の様子を遅延なく共有できるようになり、積極的な声かけなどの職員の能動的な生徒支援が実現した。



図3: 心をつなぐツール(スクールライフノート)

| 項目 | アクションプラン(具体的施策) | 目的・期待される効果 |
|---------------|---------------------------------------|--|
| 日常的な心の状態の把握 | 生徒が毎日「心の天気」「学びの天気」を入力し、教師と共有することを習慣化。 | 教師が生徒のわずかな変化に気づき、悩みやSOSを早期に察知可能に。 |
| 継続的なコミュニケーション | 長期休業中も生徒と継続的にコミュニケーションをとり、心の状態を確認。 | 生徒の悩みが可視化され対話が増加。生徒の「学校での安心感」が向上。 |
| 学校全体での情報共有 | スクールライフノートからの情報を教師間で速やかに共有。 | 全職員が生徒一人一人の状況を把握し、連携してきめ細かい指導や支援が可能に。事案の未然防止にも繋がる。 |

¹ 「スクールライフノート」…児童生徒が日々の心情や学習の様子を記録・振り返るためのシステムで、「心の天気」や「学びの天気」といった機能を通じて教師は可視化された記録から個々の児童生徒の状態を把握し、個別支援に役立てることができる

(2) アセスメントツールによる多面的な生徒理解の深化

生徒の内面にある「見えない力」を理解するため、非認知能力(対人関係、自己肯定感、周辺環境など)のデータを可視化し、個別最適な指導に繋げるためのアセスメントツール「Edvpath²」を活用した。生徒の対人関係や自己肯定感を把握し、過去データとの比較や周辺環境(部活動、友人関係、教師との関係性)の満足度や自己肯定感も把握することができ、教員の思い込みというフィルターをかけることなく多面的な生徒支援が行われるようになった。



図4：非認知能力を可視化する (Edvpath)

| 項目 | アクションプラン(具体的施策) | 目的・期待される効果 |
|-------------|--|--|
| 非認知能力の可視化 | 生徒の学びに向かう力や人間力 (SEL (社会的・情動的学習)、EQ (心の知能指数) やGRIT (やり抜く力)) などを可視化。 | 従来の成績では測れない個性や強みを把握し、個別最適な指導を実現。不登校支援の充実やSOSの早期発見に繋がる。 |
| 生徒へのフィードバック | アセスメント結果の一部を生徒にもフィードバック。 | 生徒が自身の行動や感情を振り返り、自己調整するきっかけを支援。 |

1.3. 第1ステージの成果：「挑戦」と「変化」を恐れない風土の醸成

このステージで得られた最大の成果は、技術そのものではなく、組織文化の変革であった。

- 失敗を恐れない姿勢の定着：「やってみなければ何も始まらない」というアジャイル的な開発意識が根付き、トライアル&エラーが当たり前の土壌ができた。
- 「しなやかさ」と新進気鋭の精神：現状をよしとせず、常に変化しうる柔軟な組織であることが、本校の大きな強みとなった。
- 「学び続ける」職場の醸成：互いに刺激し合い、情報を共有することで、職員一人ひとりが主体的に力量向上に取り組む姿勢が強化された。意図的なショートタイム研修 (刺激の時間)³などを通じ、当事者意識が高まった。

第1ステージでは、ICT活用を日常化し、学習ツールよりももっと身近な学校生活になくてはならないシステムとして活用するための土台の構築に重きをおいて取り組んできた。教員も生徒も新たなテクノロジーを日常的に活用する意識も芽生えてきた。この土台が、次のステージである本格的なDX推進へのスムーズな移行につながった。

² 「Edvpath」(エデュパス)・・・生徒の「非認知能力」(GRIT、EQ、コミュニケーション能力など、学力以外の「生きる力」)を可視化・数値化し、データに基づいて一人ひとりに最適な育成・コーチングを支援する教育 (EdTech) サービス

³ 意図的なショートタイム研修 (刺激の時間)・・・空き時間や放課後の短時間を有効に活用する研修時間

第2章：第2ステージ(変革の加速)－教育DXで「協働」をデザインする

第1ステージで培った「挑戦し続ける風土」と「教職員の主体的な参画」を基盤に、DXを単なる技術導入ではなく、学校全体が変革する機会と捉え、校務の効率化と協働体制の構築、そして授業デザインの改革に取り組んだ。

2.1. DX推進の核：LDX(リーディングDX)推進チームの役割

各部署の代表者とICT支援員で構成されるLDXチームを組織した。このチームは、本校の教育DX推進グランドデザインの中核を担い、「誰一人取り残すことなく、前進し続ける学校」の実現を牽引する存在である。LDXチームは以下の4つを重点項目として掲げた。

| 重点項目 | 機能/目的の詳細 |
|---------------------|---|
| 1. 活用の日常化 | クラウドサービスを日常的に活用し、教職員が時間や場所にとらわれずに協働できる体制を整え、生徒に寄り添う時間を創出する。 |
| 2. 生徒の主体的活用の推進 | デジタル学習基盤による授業デザインの改革を進める。委員会活動などでも、生徒が主体的にICTを活用し、学校生活をより良くする活動を促進する。 |
| 3. 効果の見える化 | データを活用し、生徒の学習状況や心の状態を把握し、個別最適化された支援や教育活動全体の改善に役立てる。 |
| 4. 教職員の意識と校務のスタイル改革 | 教職員のアイデアを尊重し、アジャイル的に校務改善を進める。会議の在り方を見直し、全教職員が情報を共有し参画できる体制を構築する。 |

2.2. 具体的な成果：校務改革とチーム力強化

DX推進のために職員や生徒の意見を集約し、方向性を明確に示し、取り組みに連続性が生まれ、特に「発想力、段取り力、評価力、修正力」を意識した取り組みの改善のサイクルが確立することができた。LDXチームが牽引することにより、職員間の「相互の刺激」も活性化され、職員の資質向上にもつながり、多方面で具体的な成果が見られるようになった。

(1) 校務運営・働き方改革

- 会議の削減と意思決定の迅速化：オンラインワークスペース(Miro等)⁴を活用したブレインストーミングを導入し、企画会議などを削減。時間や場所にとらわれず議論できる体制が整い、全職員の学校運営への参画意識が高まった。特に誰でも情報や意見を発信できる環境は効率化だけでなく、人間関係の深化、職員室の活性化にもつながった。

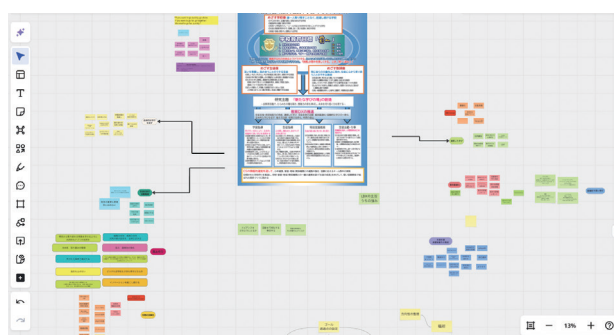


図5：オンラインワークスペースMiroでアイデアを共有

⁴ オンラインワークスペース(Miro)・・・リアルタイムに共同作業できるオンラインホワイトボード・ブレインストーミングツール。デジタルキャンバス上に、付箋、図、画像、動画などを自由に配置し、アイデアを視覚化・共有・整理できる。教育機関には無料のEducationalプランが提供されている

- **情報共有の効率化**：GoogleChat等を活用し、校務情報のみならず生徒情報を迅速に共有。効率的なコミュニケーションが確保された。このことは、職員間の「刺激」「気付き」を促進し、生徒指導上でも誰一人取り残さないために職員全体で子どもたちに関わっていく姿勢が強化されてきた。



図6：Google Chatを活用して情報をリアルタイムに共有

- **校務の効率化**：デジタル採点システム導入により、テスト採点業務が大幅に効率化され、教職員の業務負担が軽減。生徒と向き合う時間が増加した。

(2) 主体的・協働的な学びの日常化

DX推進において、生徒の主体的・協働的な学びを日常化させるために、西中学校ではロイロノート⁵をはじめとするクラウド型アプリケーションを積極的に活用し、アクティブな学習環境を構築した。

- **クラウド型アプリの活用**

ロイロノートは、ICT機器を鉛筆のように日常的に活用する環境を実現する重要なデジタル学習基盤として機能している。このツールの導入により、生徒の能動的な学習を促進するとともに、場所を選ばない意見交換やグループワークを可能にし、生徒同士の学びを深めるためのプラットフォームとなっている。また、課題提出や授業の振り返りに利用することで、生徒の日々の学習内容の記録と、教師によるフィードバックのプロセスを支援し、学習の連続性を確保している。

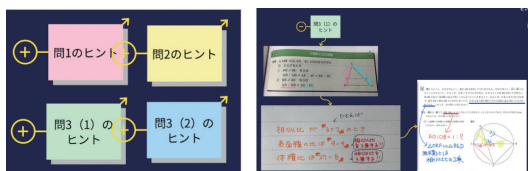


図7：ロイロノートを通して課題の配布や学習支援を行う

さらに、教職員間の情報共有や議論においてもクラウド環境下のシステムが積極的に取り入れられており、ロイロノートは全職員のICT活用スキル向上のための日常的なツールとしても役割を果たしている。

- **生徒の学習にもたらされた変容と成果**

クラウド型アプリの活用は、生徒の「主体的・協働的な学びや自己調整学習」が定着することに繋がり、デジタル学習基盤による授業デザインの改革のベースとなった。特に協働的な学習において「共有する」ということが自然に行われるようになった。例えば数学の授業では、ロイロノートを用いて問題の解き方をグループで検討し、解法を比較・発表する活動が実現している。結果として、ICT活用スキル、コミュニケー



図8：ロイロノートを共有して学習を深める

⁵ 「ロイロノート」…すべての授業で使える「思考力」「プレゼン力」「英語4技能」を育てる授業支援クラウド

ション能力、プレゼンテーション能力、映像制作・編集スキルなど、多面的な能力の成長が見られている。また、ロイロノートを含むクラウド型アプリは、授業後の学習内容の振り返りや課題提出に利用され、生徒の自己調整力の成長を支援し、日常的な学習の振り返りを習慣化させる一助となっている。

2.3. 第2ステージまでで生徒と教職員にもたらされた変容

これらの取り組みは、生徒、教職員、学校運営のさまざまなところで目に見えた変化を生み出した。特に次の2点について、変革が進んだ。

- **生徒の変容**：主体的・協働的な学びや自己調整学習が定着し、ICTスキルやコミュニケーション能力が向上した。従来の相談箱（紙の相談票）を通した相談は年間数件であったことに比べると、スクールライフノートによる相談件数は年間約150件（2024年度）となり、デジタル化により子どもたちが容易に相談できる状態となったことが分かる。教員もきめ細かい指導が可能となり、生徒の「学校での安心感」向上に繋がっている。
- **教職員と学校運営の成果**：働き方改革が進み、勤務時間の適正化が図られた。クラウド環境を駆使した協働的な校務運営が実現し、全職員が学校運営に参画する意識が高まった。

2.4. 第2ステージの成果：組織の構造改革

ここまでDXが推進できた主な要因は、挑戦を恐れない組織の風土の定着と、改革を牽引するLDXチームの存在と、それを支える職員間の協力体制と情報共有の仕組みにある。

- **挑戦と変化を恐れない風土の定着**：LDX推進チームが中心となり、DX推進のグランドデザインを牽引し、互いに「刺激し合う」ことを重視した学び続ける風土が強化されてきた。
- **トライアル&エラーの文化**：職員は固定観念を捨ててトライアル&エラー（西中学校では「とりあえずやってみる文化」と職員は呼んでいる）をする土壌が成立しており、「やってみて、いいな、と実感をもてる場面がたくさんある」ことが活用の進展につながっている。
- **しなやかさと挑戦する気概**：しなやかさと新たな取り組みに挑戦する気概を持っていることが、西中学校の大きな強みになっていった。



図9：LDXチームが中心となり職員の学びを日常化する

このステージでは第1ステージが「個と個のつながり」と「安心感の構築」という基礎的な質的向上であったのに対し、第2ステージは「LDXチーム」という推進エンジンを搭載し、「校務DX」と「協働的な学校運営」という組織的な構造改革へと移行した段階であると言える。これにより、教職員の働く環境の改善（働き方改革）と、教育活動の質の担保を両立させることが可能となった。確立された協働体制とデータ活用の文化が、次の未知なる挑戦である生成AI活用への大きな布石となった。

第3章：第3ステージ(未来への飛躍)－生成AIと「創造」する学び

DX推進で培った「挑戦する風土」とテクノロジー活用の素地を基盤に、私たちは生成AIの教育活用という新たなステージに進んだ。これは、単なるツール導入ではなく、「未来の不易をつくる」という覚悟を持った挑戦である。

3.1. 導入の理念：「創造的パートナー」としてのAI

私たちは、「生成AIが社会インフラとして機能する世界」を前提に、人間の役割を再創造し、子どもたちがAIを真の「創造的パートナー」として活用できる能力を育むことを最終目標とした。そのためには、まず教職員が率先してAIに触れ、その上で授業デザインの改革を進めることが不可欠であった。

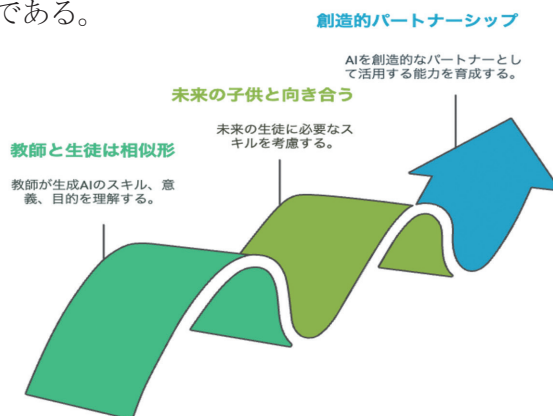


図10：生成AI活用のためのステップ

3.2. 活用のグランドデザイン：5つの柱と目指す姿

LDXチームを中心にディスカッションを重ね、以下の5つの柱で活用を推進するグランドデザインを制定した。

- **挑戦し前に進み続ける風土の強化**：教師も生徒も新たなことに取り組む勇氣としなやかさを持つ。
- **情報活用能力の育成**：必要な情報を効率的に収集・整理する能力を育む。
- **AIを理解し活用する能力の育成**：AIの仕組みを理解し、人間ならではの創造性と問題解決力を養成する。
- **生成AIリテラシーの育成**：倫理、セキュリティ、著作権等のルールを生徒主体で考え、徹底する。
- **カリキュラム/授業デザインの改革**：AI活用を前提とした授業改革を進め、教員の能力向上を図る。

3.3. 導入プロセスと具体的な活用事例

導入に当たっては段階的な研修と対話を経て、AIの役割を、答えを教える存在ではなく、思考を深める「ソクラテス的な家庭教師(生徒にとって)」であり、発想を広げる「効率化と発想のパートナー(教師にとって)」と位置づけ、積極的にAIにアクセスする機会を増やすことを意識した。

(1) 段階的導入と生徒と一緒に活用のルールを考える

教職員研修から始め、夏休みには活用事例を共有。その後、生徒になったつもりで活用場面を想定した議論を重ねた。全校生徒へZoomで一斉授業を行い、アンケート結果をAIで分析。その上で生徒と教員が話し合い、「西中学校独自のAIルール(プライバシー保護、批判的思考、主体的学び)」を作成し、本格活用を開始した。

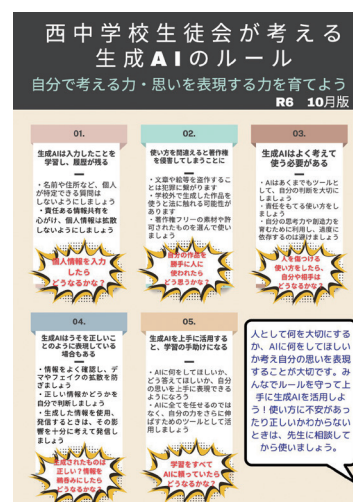


図11：西中学校生徒会が作成した生成AI活用のためのルール

(2) AIを「創造的パートナー」とする教科横断的な活用

AIは、校務効率化(学級通信の添削、行事計画の立案、部活動ルーブリック作成等)だけでなく、生徒の創造的な学びを支援していく機会を多く設定した。また教師と生徒は相似形という意識で、まずはさまざまな場面で教員が率先して活用し、その機能・効果を実感した上で生徒に発信できる姿勢を強化していった。

教科指導における生成AI活用事例

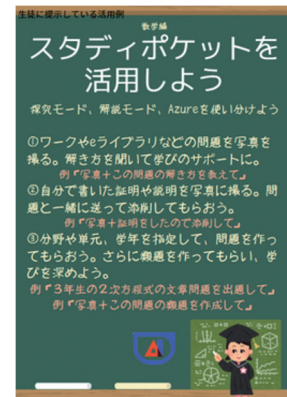
1. 国語科：創作活動とディベートの深化

- **テーマ**：短歌の創作およびディベートの実施
- **活動内容**：【短歌創作】生徒は自作の短歌をAIに提示し、評価を依頼したり、具体的な改善案を得たりする。【ディベート】4人グループでの議論に、「5人目の存在のようにAIが参加」し、議論の活性化を促す。
- **生徒の感想**：AIとディベートすることで、自分一人やグループだけでは考えつかなかった多角的な意見を取り入れることができた。AIの反論から、自分の意見をどう論理立てて、効果的に伝えればよいかを工夫することの大切さを学んだ。



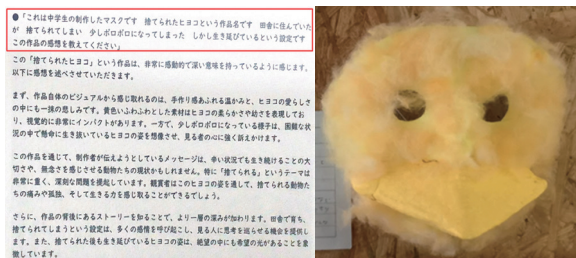
2. 数学科：自律的な思考と多角的検証

- **単元**：標本調査の導入
- **活動内容**：「生徒会長選挙の当落を標本調査で予測する」という課題を設定し、AIを思考の相談相手として活用。なぜ予測が外れたのかを考えるためのヒントや関連情報をAIから得る。
- **生徒の感想**：AIの応答だけでは「標本調査」の概念がよくわからなかったが、授業を通して、一部のデータから集団全体の傾向を推測するという、この学習が目指す核心的な理解に達することができた。



3. 美術科：作品評価と創作意図の言語化

- **活動内容**：制作した作品を写真に撮り、生成AIに提示し、感想や評価を求める。作品名や込めた思いをプロンプトとして加えることで、AIの感想を深める。



- **生徒の感想**：AIのアドバイスから技術的な改善点を発見できた。また、AIに感想を聞くことで、自分が込めた気持ちや意図が伝わっていることが確認でき、創作への喜びを感じた。

4. 体育科：身体活動と思考力の統合

- テーマ：創作ダンスの学習
- 活動内容：音楽生成AIでテーマ曲を作成。隊形探求において、生成AIに「保護者が見やすいダンス隊形」を質問し、文字情報で得られた提案を実際に身体活動として表現する。
- 生徒の感想：ダンスの隊形は、自分たちが楽しいだけでなく、観客を楽しませることが大切だと、AIからのフィードバックを通じてわかった。同じAIでも聞き方を変えることで多様な隊形を提案してくれるのが面白かった。



(3) 生徒の「挑戦したい」を形にする生成AI学習会

生成AIにアクセスする機会を増やすことと、活用の安全性を担保することは相反する内容でもある。本校ではリテラシーを高め、「挑戦してみたい」「もっとこんなことをやってみたい」という生徒たちの自発的な思いを具体的な形にするため、夏休みに自由参加の生成AI学習会を実施した。

参加した生徒たちはまず、生成AIクイズに挑戦。初級、中級、上級のすべてに正解することで、生成AIのメリットやデメリット、適切なマナー、そして効果的な活用方法を深く学んだ。

基礎的な理解を深めた生徒たちには、Canva AIの機能追加やコード生成などのより高度なツールを開放することとした。これにより、生徒たちはアプリケーションの作成や、自由研究のアイデアを深める活動に取り組んだ。

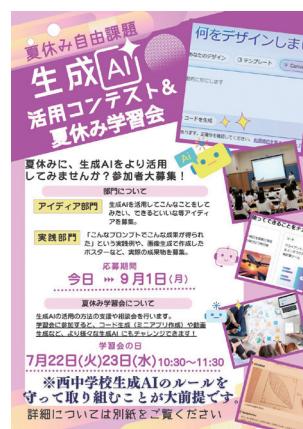


図12：西中学校夏休み生成AI活用コンテスト実施案内

生徒実践発表：生成AIを活用した創造的な学び

夏の学習会で得た生成AIの活用方法を、後日、生徒集会にて実践発表として共有した。生徒たちは生成AIを「相談相手」や「共同制作者」として活用し、多様なプロジェクトに取り組んだ。

★ 実生活に役立つ創作 (生徒Aさんの事例)

生徒Aさんは、自転車用の防犯ネット作成に挑戦した。



- 生成AIと相談を重ね、保冷・保温機能も搭載するアイデアを検討。
- 高額になりすぎないように、実現可能な仕様を何度も相談しながら目指した。
- 生成AIから得たアイデアを基に、一週間かけて実際に作品を作り上げた。

今回の生成AI学習会と実践発表を通じて、生徒たちは、生成AIを単なる情報収集ツールとしてではなく、創造的な活動をサポートする強力なパートナーとして活用できることを証明できた。

生徒たちの「挑戦したい」という思いと、生成AIの力を組み合わせることで、実生活の課題解決、学習の深化、そして新しいシステムの創造といった、多岐にわたる主体的な学びが実現した。この経験は、これからの生徒たちの学びと成長に大きく貢献するものと期待したい。

3.4. 生成AIの導入時における評価

AI導入の効果は、教員・生徒双方のアンケート結果に明確に表れている。

- **成果**：教員の90%以上が「書類作成時間の短縮」を実感し、約60%が「生徒と向き合う時間が増えた」と回答。生徒はAIを「行き詰まった時のヒント」として活用するなど、思考の補助ツールとして主体的に使いこなす姿勢が根付いている。
- **課題**：今後の課題として、教師には「AIを利用した成果物の公正な評価」や「スキル差のある生徒への支援」、生徒には「AIへの過度な依存の回避」や「倫理観のさらなる醸成」が挙げられる。これらは、AI時代を迎えるすべての教育現場が向き合うべき問いである。

生成AIの導入は個別最適化を進展させたが、「学び手が主役となる授業デザイン」への転換は、未だ道半ばであることも事実である。反転授業や自由進度学習といった授業形態が、すべての教室で定着しているとは言い難い状況にある。次のステップに進むためには、「創造的パートナー」として、授業設計や教材開発、評価フィードバック等を組織的に取り組み、創造的な学びの設計に集中できる時間を確保することの重要性を認識しているところである。生成AIを単なる効率化ツールではなく我々はこれをエンジンとし、学び手主体の質の高いカリキュラムデザインの実装が今後の最も大きな課題である。

終わりに：テクノロジーは道具、革新は文化にある

本研究で西中学校が3つのステージにわたり実践してきたことは、単なるテクノロジー導入の事例にとどまらず、未来の教育を切り拓くための学校文化そのものの創造であったと確信している。

私たちは、テクノロジーが教育を豊かにするための道具に過ぎず、真の革新は、そのツールを活かしきる人間の「文化」、すなわち失敗を恐れず、好奇心と勇気をもって一步を踏み出す職員一人ひとりの姿勢にあることを痛感した。どんなに素晴らしい機能を持つツールも、活用する人間の意思と主体性がなければ、子どもたちには還元されない。この5年間の積み重ねの中で、私たちは「継続的な人材育成」という公立学校が避けて通れない課題に対し、「職員相互が刺激しあい、学び合う」という強固な風土・文化を醸成することで応えてきた。人事異動によって牽引する人材が代わっても、この自律的な学習文化こそが、取り組みがフェードアウトすることなく、持続可能な発展を可能にする生命線なのである。

しかし、この文化を維持し、さらに発展させるためには、立ち止まらずに「正しい問いは何か」を探し続ける姿勢が不可欠である。私たちは、「西中学校はどこに向かって進むべきか」「これからの教育はどうあるべきなのか」という根源的な問いを自らに課し続けてきた。「正解がない時代」と言われるからこそ、私たちはこの課題の最善解を求め、全職員が能動的に前へ進み続ける学校であらねばならない。絶えざる問いかけと挑戦こそが、私たちの研究の永続的なエンジンとなる。

AIが高度な知識処理を担い、創造的なパートナーとなり得る時代において、教師の役割は劇的に変容しなければならない。もはや知識を一方向的に教える存在ではなく、生徒一人ひとりの内なる創造性を引き出し、深い学びをデザインし、主体的な挑戦を促す「ファシリテーター」へと進化すること。生徒の問いを育み、学びの羅針盤を示す存在となることが、これからの教師に求められる究極の使命である。西中学校の挑戦は、まさにこの新しい教師像、新しい学びの場を具現化する試みである。

「誰一人取り残すことなく、前進し続ける」というポリシーのもと、テクノロジーと教員の情熱を融合させ、新たな学びの場を創造するこの挑戦は、これからの教育が目指すべき未来の姿を具体化するための重要な一歩である。そして、その取り組みの最適な解を探し続ける旅こそが、私たち教職員にとって最もワクワクする挑戦であり、教育者としての喜びとなるものである。成田西中学校は、本研究で得た知見と情熱を土台に、未来の教育のあるべき姿を追求する羅針盤となるべく、これからも前へ進み続ける。