

世田谷区教育の情報化の手引き Ver. 1

デジタル・シティズンシップ教育指導指針
生成AI活用ガイドライン



本書は、世田谷区教育の情報化推進計画(令和6年度～令和10年度)に基づき、デジタル・シティズンシップ教育指導指針、生成AI活用ガイドラインについての指導の手引きとして作成した。

<記載内容>

- 1 世田谷区教育の情報化推進計画における位置付け
- 2 デジタル・シティズンシップ教育指導指針
- 3 生成AI活用ガイドライン
- 4 用語解説

世田谷区教育委員会

令和8年4月

1 世田谷区教育の情報化推進計画における位置付け

(1) 本計画の目的と基本方向

世田谷区教育の情報化推進計画（令和6年度～令和10年度）は、「世田谷区教育振興基本計画」等の上位計画を踏まえ、教育DXの更なる推進に向けた年次計画を示すものである。

本計画では、目指すべき方向性を「学びの転換」「働き方の転換」「情報共有の転換」「支援の転換」としている。

[世田谷区教育の情報化推進計画](#)



(2) 本手引きが扱う範囲

本手引きは、世田谷区教育の情報化推進計画における教育DX推進施策のうち、

- ① 児童・生徒の情報活用能力の育成を充実させるデジタル・シティズンシップ教育
 - ② 生成AIの教育利用（教員の校務／授業準備、児童生徒の学習場面）
- について示す。

(3) 学校が作成する指導計画との関係

本手引きの「2 デジタル・シティズンシップ教育指導指針」では、各学校が作成している情報活用能力育成全体計画を見直す際の領域・到達目標を示している。

また「3 生成AI活用ガイドライン」では、教員や児童・生徒が生成AIを利活用する際の目的や規準、留意点を記載している。

教育振興基本計画

基本方針1 新しい知を創造する

2. 知を創造する学びの推進

7. 学校への支援と働き方改革

世田谷区教育の情報化推進計画

第3章 目指すべき将来像の実現に向けた教育DX推進施策

- 2. 教員のICT活用指導力の向上
- 3. 児童・生徒の情報活用能力の育成
- 5. 生成AIの教育利用の促進

世田谷区教育の情報化の手引き Ver.1

デジタル・シティズンシップ
教育指導指針

生成AI活用
ガイドライン



情報活用能力育成全体計画
(各小・中学校)

2 デジタル・シティズンシップ教育指導指針

(1) 目的

デジタル・シティズンシップ教育は、子どもたちが安全かつ主体的にデジタル社会に参加し、よりよい社会を創り出す主体となることを目指す教育である。

次に示す6領域を育成の視点として、各学校の情報活用能力育成全体計画を作成し、各教科・領域等において計画的に育成する。

<デジタル・シティズンシップ教育の6領域>

1 メディアバランス※¹とウェルビーイング



- ・デジタル機器の使用時間を適切に管理し、心身の健康を保つ方法を身に付けさせる。
- ・オンラインとオフラインのメディアバランスを取ることの重要性を学び考えさせる。

※1 メディアバランス…学習・休息・遊び等の時間配分を目的に応じて調整し、心身の健康を保つこと

2 対人関係とコミュニケーション



- ・オンラインでのコミュニケーションのマナーやエチケットを守る力を身に付けさせる。
- ・画面の向こうに相手がいることを意識した行動が必要であることを教える。
- ・自らの発言や行動の力を知る。

3 ニュースメディアリテラシー

- ・信頼できる情報源の見分け方や、フェイクニュースに騙されないための方法を学び、批判的思考や創造的思考を育成する。
- ・様々な情報を多面的・多角的に処理するスキルを育てる。



4 デジタル足あと※²とアイデンティティ

- ・オンラインでの行動がどのようにデジタル足あととして残るかを理解させる。
- ・自分が誰なのかを定義できるよう、考えさせる。
- ・個人の情報、著作権を守る方法を指導する。



※2 デジタル足あと…オンライン上の行動が記録として残ること

5 セキュリティとプライバシー



- ・パスワードの作成方法や管理方法、フィッシング詐欺等から身を守る方法を教える。
- ・プライバシー保護の重要性と、個人情報の取り扱いについてのルールを学び、みんなのプライバシーに気を付ける。

6 ネットいじめ・もめごと・ハイトスピーチ



- ・ネットいじめやハイトスピーチの影響について理解し、絶対に許されないことを指導する。
- ・これらの問題に親切心と勇気をもって対処するための具体的な方法を学ぶ。

(2) デジタル・シティズンシップ教育でめざす児童・生徒の姿

小学校	低学年	中学年	高学年
1 メディアバランスとウェルビーイング 	・教員や保護者の支援を受けながら、メディア・勉強・遊びをバランスよく使い分けことができる。 ・自分の状態をふり返り、必要に応じてメディアの利用を止めることができる。	・教員や保護者の支援を受けながら、メディア・勉強・遊びの時間配分を自分で決めて生活することができる。 ・自ら定めた約束に基づき、必要に応じてメディアの利用を切り替えることができる。	・教員や保護者と相談しながら、時間配分を自分で決めて生活することができる。 ・生活全体を見通し、必要に応じて時間配分を見直すことができる。
2 対人関係とコミュニケーション 	・相手の気持ちを考え、自分の気持ちを伝えることができる。 ・相手の気持ちを想像し、場面に合った言葉に言い換えることができる。	・相手の気持ちを考えて行動することが、オンライン上でも同じであると理解し、適切にふるまうことができる。 ・投稿や発言の前に立ち止まり、表現がふさわしいかを見直すことができる。	・オンラインでのマナーを守り、相手に配慮したコミュニケーションを行うことができる。 ・意見が異なる相手にも敬意を示し、衝突を避ける言葉を選ぶことができる。
3 ニュースメディアリテラシー 	・事実とは異なる情報があることを理解することができる。 ・わからない情報に出会ったとき信頼できる大人に相談して確かめようとすることができる。	・自分に合った情報を選び、その内容が正しいか確かめようとすることができる。 ・複数の情報を比べ、必要に応じて周囲と協力しながら確認することができる。	・メディアから得た情報を鵜呑みにせず、多面的に捉えて考えることができる。 ・情報の出どころや自分の判断の根拠を説明し、必要に応じて見直すことができる。
4 デジタル足あととアイデンティティ 	・人の作品を大切にすることができる。 ・後で困らないかを考えてから行動を選ぶことができる。	・オンライン上に残る行動の記録のメリットとデメリットを理解し、状況に応じて適切な扱い方を考えることができる。 ・自分や他者への影響を考え、行動を選び直すことができる。	・オンライン上に残る行動の記録や著作物の扱いについて理解し状況に応じて適切に発信することができる。 ・自分らしさを大切にしながら、他者を尊重する姿勢で発信内容を選ぶことができる。
5 セキュリティとプライバシー 	・自分のプライバシーやパスワードの大切さを理解することができる。 ・プライバシーや安全に関しては、“よくわからない”と感じたときは、一人で決めず、大人に相談することができる。	・自分だけでなく、他者のプライバシーも含めて大切に扱い、基本的なセキュリティの考え方を理解することができる。 ・誰が困るかを考え、安全を優先した行動を選ぶことができる。	・プライバシーやセキュリティ、アカウント管理について理解し、状況に応じて適切に扱うことができる。 ・学級内で共有されたルールや連絡手順を理解し、必要な場面で適切に行動することができる。
6 ネットいじめ・もめごと・ハイトスピーチ 	・どのような理由があっても、いじめは絶対に許されないことを理解することができる。 ・困ったことがあったときは抱え込まず、大人に相談したり知らせたりすることができる。	・ネット上でもいじめやトラブルが起こり得ることを理解し、代表的な事例について知ることができる。 ・傍観せず、必要に応じて相談したり知らせたりするなど、適切な行動に切り替えることができる。	・立場や状況の違いを理解し、必要に応じて適切な対策や行動を選ぶことができる。 ・状況を簡潔に整理し、適切な相談先へ速やかに連絡することができる。

中学校

第1学年

第2学年

第3学年

1 メディアバランスとウェルビーイング



- ・必要に応じて教員や保護者に相談しながら、メディア・学習・休息などの時間を、バランスよく配分して生活することができる。
- ・集中すべき場面を判断し、通知の調整などを通して、適切に切り替えることができる。

- ・これまでの経験を生かして、メディア・学習・休息などの時間を、自分で配分して生活することができる。
- ・感情の高ぶりに気付き、落ち着いて必要な場面へ切り替えることができる。

- ・状況に応じてメディア・学習・休息などの時間配分を自分で調整して生活することができる。
- ・学習・生活・活動の目的に応じて、デジタル利用の計画を自分で立て、必要に応じて見直すことができる。

2 対人関係とコミュニケーション



- ・家族や友人とのコミュニケーションにおいて、自分の発信内容がふさわしいかを考えることができる。
- ・目的・相手・影響をふまえて、不適切と判断した場合は送信を控えることができる。

- ・オンラインでも自分の言葉や行動に責任をもち、適切にふるまうことができる。
- ・背景や立場の違いに配慮し、取り扱いに必要な話題を見きわめて、行動することができる。

- ・多様な考え方を理解し、相手を尊重して適切にコミュニケーションをとることができる。
- ・対立を抑えつつ合意形成を図るために、状況に応じた言葉を選び、建設的な提案を示すことができる。

3 ニュースメディアリテラシー



- ・メディアから得た情報を鵜呑みにせず、目的に応じて多様な情報源から確かめようとすることができる。
- ・情報に対する自分の先入観に気付き、他の視点を取り入れて判断を見直すことができる。

- ・目的に応じて収集した情報の真偽を確かめ、必要に応じて取捨選択することができる。
- ・情報の偏りと自分の偏りに気付き、多面的な視点から内容を見直すことができる。

- ・収集した情報の真偽を多面的に考察し、適切に発信することができる。
- ・自分の発信が学校や地域に与える影響をふまえ、責任ある内容かどうかを自己評価することができる。

4 デジタル足あととアイデンティティ



- ・オンライン・オフラインを問わず、自分の行動には責任が伴うことを理解することができる。
- ・発信が自分や他者に与える影響をふまえ、責任を意識して行動を選ぶことができる。

- ・情報に関する個人の権利の重要性を理解することができる。
- ・共同作業において、役割や責任を明確にしながら進めることができる。

- ・情報に関する個人の権利とその重要性を理解し、状況に応じて適切に行動することができる。
- ・自分や他者への長期的な影響をふまえ、自分らしさと他者への配慮を両立させて判断することができる。

5 セキュリティとプライバシー



- ・基本的な情報セキュリティの対策を理解し、必要に応じて実践することができる。
- ・安全を優先し、一人で判断せずに適切な相手に相談することができる。

- ・社会において情報セキュリティが重要であることを理解することができる。
- ・安全な運用方法を話し合い、必要な手順を確かめながら実行することができる。

- ・情報や情報技術を、よりよい生活や社会づくりに生かそうとすることができる。
- ・相談先を把握し、必要な場面で適切な相手に速やかに連絡することができる。

6 ネットいじめ・もめごと・ハイトスピーチ



- ・いじめやハイトスピーチの構造を理解し、自分の発信が社会へ影響を与えることを認識することができる。
- ・被害・加害・傍観の立場を踏まえ、当事者を支える行動を選ぶことができる。

- ・発信する前に立ち止まり、表現や内容がふさわしいかを考えることができる。
- ・不適切な表現に気付いたとき、送信前に言い換えたり相談したりすることができる。

- ・相手の文化や経験など、多様な背景に配慮してオンライン上で行動することができる。
- ・状況や影響を整理し、被害者を守るために適切な行動を優先して選ぶことができる。

3 生成AI活用ガイドライン

(1) 目的

世田谷区立学校・園における教員の適切な生成A I 利活用を推進し、教育の質の向上及び校務改善を目指すとともに、児童・生徒が利用する場合についての基本的な考え方や押さえるべきポイントを示す。

(2) 基本的な考え方

① 人間中心の原則（生成A I をどう位置付けるか）

生成A I は人間の代替ではなく、能力を補助・拡張する道具である。

したがって、生成A I の出力は「参考情報の一つ」であり、最適解とは限らない。

そのリスクを理解しつつ、最終判断と責任は人間が負う。

② 児童・生徒の学びと生成A I （学習指導要領との関係）

生成A I の利活用を目的としてはならず、学習指導要領に基づく児童・生徒の主体的な学習活動の目的達成に資するかどうかを確認がもてるまでは使用を控える。

③ 教師の役割と生成A I （専門職としての価値の再確認）

生成A I が普及するほど、教師の専門性はより重要になる。教師が担う不可欠な役割として、人間的な触れ合いを通じた教育、指導計画の設計・実施、学習環境の整備、児童・生徒の状態を見取る力、個別最適な支援について、生成A I はこれらを代替できず、むしろ教師の判断や支援の質を高めるための補助ツールとする。

④ 生成A I を利用する際の条件

生成A I を使う際は、次の条件が満たされている安全なサービスのみを利用する。

特に、児童・生徒が利用する場合は、事前申請を実施し、教育委員会が認めた安全なサービスのみを利用する。

- ・通信が暗号化されていること
- ・入力情報が再学習されないこと
- ・著作権・個人情報の保護がされていること

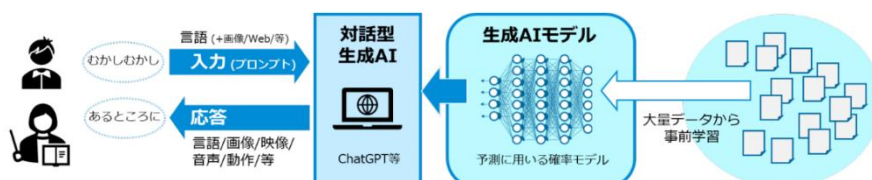


⑤ 利用上の留意点

- ・生成A I は誤情報（ハルシネーション）や偏り（バイアス）を出すことがある。出力は必ず人間が確認し、必要に応じて他の情報源で照合する。
- ・利用にあたっては、個人情報保護法・著作権法等の関係法令、学校・教育委員会の情報セキュリティポリシーを遵守する。
- ・利用目的・リスクは、児童・生徒・保護者等へ適切に説明し、利用状況を把握する。

<生成AIとは>

生成AIとは、コンピュータで動くプログラムであり、大量のデータを基に学習し、利用者が入力した指示文(プロンプト)に応じて、新しい文章や情報を生成する人工知能である。まるで会話をしているように自然なやり取りができることが特徴であるが、生成される内容は常に正しいとは限らず、誤りを含む場合もある。(文部科学省 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 Ver.2.0 より)



(3) 教員の利用

児童・生徒が効果的に活用できるようになるためには、教員が生成AIの利用に慣れることが重要である。そのため、関係法令、利用規約、情報セキュリティ上の定めを遵守し、教員自身が生成AIについてのリスクや基本的な考え方を理解した上で、生成AIを利活用できるよう推進する。

① 生成AIを活用する目的を明確にする。

- ・校務の効率化と質の向上
- ・児童・生徒の学びを支援
- ・授業準備の負担軽減
- ・AI時代における児童・生徒の情報モラルやリテラシーの育成 等

② 好ましい使い方

- ・フィルターバブルやエコーチェンバー等の生成AIによるリスクを理解する。
- ・資料や文書のたたき台を作成する。
- ・会議録の要約を作成する。
- ・発問例や教材案を作成する。
- ・研修資料の整理をする。
- ・出力内容は必ず人間が確認し、最終判断を行う。 等

③ 好ましくない使い方

- ・出力を確認せず、そのまま利用すること
- ・成績・健康情報等の機微情報※3を入力すること
- ・誤情報や差別的内容を拡散すること
- ・著作権侵害をはじめとした関係法令・利用規約・セキュリティポリシーの違反行為
- ・本ガイドラインに反する利用 等

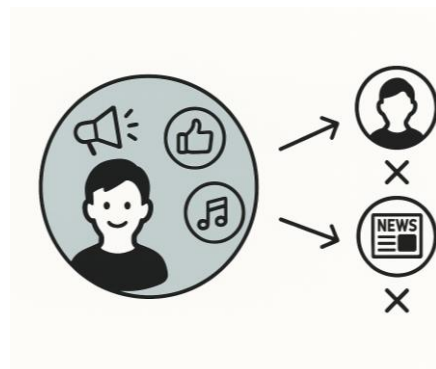
※3 機微情報…健康、成績、家庭状況等、漏えい時の影響が大きい情報（「世田谷区立学校情報資産の取扱基準」における重要性分類Ⅰ、Ⅱ）生成AIへの入力禁止

<生成AIの危険性①(フィルターバブル)>

フィルターバブルとは、検索サービスやSNS、生成AIが利用者ごとに情報を最適化することで、本人の興味や価値観に合った情報ばかりが届き、違った考え方に触れにくくなる現象である。

生成AIは対話の流れやこれまでのやり取りに合わせて回答を作るため、利用者の考え方の偏りをさらに強めてしまうことがある。

教育現場では、この偏りを減らすために、出典を確認したり、複数の情報源を見比べたり、反対意見も意図的に示したりする工夫が必要となる。最終的な判断は常に人が行う、という原則を徹底することが大切である。



<生成 AI の危険性②(エコーチェンバーなど)>

エコーチェンバーとは、同じ意見や価値観を持つ者同士が相互に肯定し合う環境の中で、自分の考えが唯一正しいものであるかのように強化されていく現象を指す。検索サービスや SNS だけでなく、生成 AI との対話においても、利用者の前提や立場に沿った回答が繰り返されることで、異なる見解が排除されやすくなる。文部科学省は、生成 AI の利活用に当たり、情報の偏りや思い込みを助長する可能性を踏まえ、批判的に情報を吟味する力の育成を重視している。

教育現場では、複数の立場からの説明を求める問いかけや、事実と意見を区別する指導、対話を通じた考えの再検討を意図的に設けることが重要である。生成 AI を鵜呑みにせず、人間同士の議論や検証を介在させることが、エコーチェンバー化を防ぐ鍵となる。

なお、生成 AI にはこのほかにも、ハルシネーション、プライバシー・著作権侵害、セキュリティ上の脆弱性、バイアスの再生産などのリスクが存在し、運用設計と情報モラル教育の両面で継続的な対策が必要である。

(4) 情報モラル教育の一層の充実について

学習指導要領解説総則編では、情報活用能力に情報モラルが含まれることを特に示している。情報モラルは「情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度」であり、具体的には、他者への影響を考え、人権、知的財産権等自他の権利を尊重し情報社会での行動に責任を持つことや、犯罪被害を含む危険の回避等、情報を正しく安全に利用できること、コンピュータ等の情報機器の使用による健康との関わりを理解すること等を指す。

生成 AI 等の様々なテクノロジーを安全かつ効果的に活用するために、デジタル・シティズンシップ教育指導指針に基づき、児童・生徒への情報モラル教育を一層充実させることが重要である。

【指導内容例】

- ・初回 G I G A 端末貸与の際における適切な使い方の指導 (G I G A びらき)
- ・生成 AI の仕組みや、ハルシネーション (誤情報)、バイアス、著作権・個人情報のリスクに関する指導
- ・批判的思考、ファクトチェック、出典を明らかにすることに関する指導
- ・家庭での端末利用のルールや約束に関する指導

<情報モラル教育指導参考資料>

- ・東京都教育委員会「G I G A ワークブックとうきょう」
URL: <https://infoedu.metro.tokyo.lg.jp/snsnote.html>



- ・東京都教育委員会「都内学校生成 AI 教員向け参考資料」
URL: <https://infoedu.metro.tokyo.lg.jp/GenAI.html>



- ・文部科学省「生成 AI ガイドライン」関連教材
URL: <https://www.mext.go.jp/zyoukatsu/ai/>



(5) 児童・生徒の利用

子どもたちは日常の中で、生成A Iに触れる機会が増えているが、生成A Iの出力を無批判に受け入れることで、思考力や判断力の育成が妨げられる可能性がある。

また、誤情報・偏見・偽動画・個人情報漏えいなどのリスクも大きい。これらを踏まえ、子どもたちの健全な学びと成長を考慮し、生成A Iの利用は慎重に進めていく。

また、多くの生成A Iサービスは、利用規約上「13歳未満の利用禁止」や「保護者の同意が必要」等の年齢制限を設けている。

児童・生徒の学習活動において、教育の質の向上に寄与できると校長が判断した場合に限り、教育委員会へ申請し、承認されたサービスを保護者への説明・同意を得た上で申請した期間内で利用をしてもよい。

① 生成A I 初回授業

生成A Iを子どもたちが授業等で活用する前に、デジタル・シティズンシップ教育指針に示した発達段階に応じた内容を指導するとともに、[都内学校生成A I 初回授業モデル指導案](#)を参考にした「生成A I 初回授業」として必ず指導する。

また、初回授業実施後も適切な利用ができるよう適時、指導を行う。

② 避けるべき使い方

- ・生成A Iについて学習を十分に行っていないなど、情報モラルを含む情報活用能力が十分に育成されていない段階で、自由に生成A Iが利用できること
- ・詩や俳句の創作、音楽・美術等の表現・鑑賞など、感性や独創性を発揮する場面、初発の感想を述べる場面等で安易に使用すること
- ・テーマに基づき調べる場面などで、教科書等の質の担保された教材を用いる前に安易に利用すること

③ 事前に指導する事項

- ・A Iで作った成果物をそのまま提出すること
- ・成績・健康情報等の機微情報を入力すること
- ・誤情報や差別的な内容を拡散すること
- ・著作権を侵害する利用
- ・教育委員会が認めていないサービスの利用

<学校現場において生成AIを利活用する際の著作権に関する留意点>

AIと著作権の関係についてはいくつかの論点があるが、学校現場においては、まず、授業の過程における著作物の利用として、著作権法第35条が適用される場合かどうかを確認することが必要である。同条が適用されない場合は、著作権侵害となる可能性があるため、以下の点を確認し、著作権侵害を避けるよう取り組むことが望ましい。

- キャラクター名等の特定の固有名詞を入力するなど、既存の著作物と類似したものを意図した生成は行わず、また、生成に用いたプロンプトなど、生成物の生成過程を確認可能な状態にしておくこと。
- AIによる生成物については、その利用に先立って、インターネット検索等により、既存の著作物と類似していないかを確認すること。

なお、生成AIの利活用に当たっては、生成物を生成する段階(複製)については権利制限規定が適用されるが、生成物を利用する段階(公衆送信等)には適用されない場合もあり、利用場面に応じて適用が考えられる権利制限規定が異なることから、個々のケースに応じて著作権を侵害していないかに留意する必要がある。(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 Ver.2.0 Box-3)

(6) 運用手順（チェックリスト）

【教員が使用する時】

- ☐ 教育委員会の方針・情報セキュリティポリシーに従った使用か
- ☐ 提供者の利用規約を確認したか
- ☐ 生成A I に関するリスクを理解しているか
- ☐ 成績・健康情報等の機微情報を入力することはないか
- ☐ 著作権侵害につながる入力・利用をすることはないか

【児童・生徒に使用させる時】

- ☐ 教育委員会への申請を行い、承認はされているか
- ☐ 学習の目的に合っているか（自分で考える部分を残しているか）
- ☐ 情報モラル（生成A I に関する内容を含む）について指導しているか
- ☐ 年齢制限や保護者同意の確認はできているか
- ☐ 引用時の出典明記を徹底しているか

※ 児童・生徒の生成A I 利用に関する申請については、本手引き最終頁に記載の申請書を提出する。

(7) 緊急時の対応

- ・ 生成A I に関係するトラブル発生時は、早急に拡散停止・事実確認・証拠保全を行い、管理職に報告する。
- ・ 個人情報漏えい、人権侵害、いじめ重大化などは校長が教育委員会へ報告する。
- ・ 必要に応じて警察へ相談・通報する。

【iPad 用】生成AIサービス利用申請書

宛先 (To) 世田谷区教育委員会 ICT 運用サポート窓口 (E メール: setagaya-help@esco.co.jp)

宛先 (Cc) 教育総合センター教育 DX 推進担当課 (E メール: XXXXXXXXXX)

※上記アドレスすべてに送付してください。

【申請にあたっての留意事項】

※利用開始2週間前までに、申請書をご提出ください。

※以下の内容等を含むアプリは追加不可となる場合がありますので、ご承知おきください。

- ・有償のもの
- ・利用にあたって何らかのアカウント作成が必要なもの
- ・入力データ(プロンプト・アップロードファイル)が、AI ツール・サービスを提供する事業者の AI モデル学習や品質向上に二次利用される可能性があること
- ・その他、教育目的での利用にそぐわないと判断されるもの

※教育委員会事務局各課での内容確認後、サービス利用可能と判断されたものについて、教育 DX 推進担当課より ICT サポート窓口に対して利用できるように作業を依頼します。

※申請内容により時間を要する場合があります。

※各学校からの申請に基づき利用可能としたサービスの操作・設定方法等については、教育委員会及び ICT サポート窓口ではサポートできませんので、ご承知おきください。

所 属 名		所 属 長 名	
申 請 日	令和 年 月 日	担 当 者 名	
利 用 期 間	令和 年 月 日 ～ 令和 年 月 日 (利用期間は最長年度末日までとする。)		
利用したいサービス名、利用目的、利用範囲	サービス名: 提供業者名: 外部クラウドサイトへのデータ保存・機械学習の有無: 期待できる教育上の効果:(具体的に記載してください) 主な利用場所: 詳細機能:サービスの利用法が分かる資料を必ず別紙として添付してください		不可 可能

教育 DX 推進担当課所見欄 (可否判断及びその理由)	
--------------------------------	--

教育DX 推進 担当課長	教育DX 推進 担当係長	担当指導主事	係員

登録受付 NO		登録者	
受付日	令和 年 月 日		
結果回答日	令和 年 月 日		