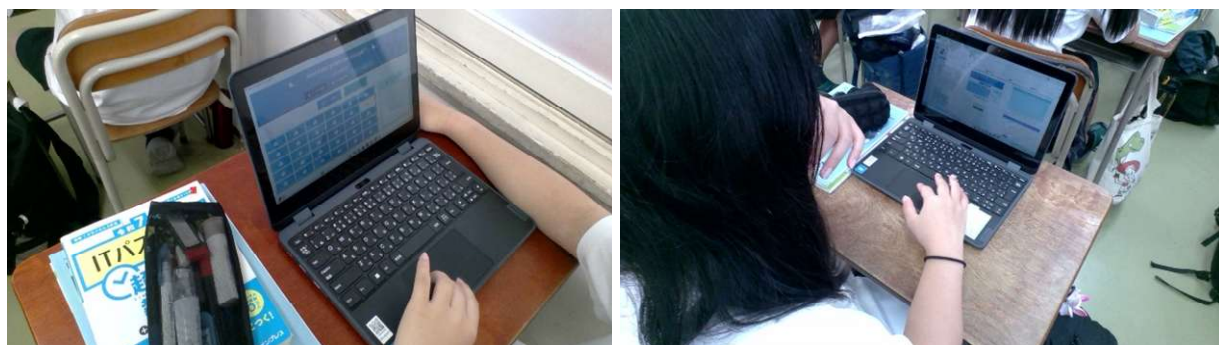


80回生 情報 I

「生成 AI を活用した身近な人の問題発見・解決」取組



本校では、80回生の情報 I において、生成 AI (Claude) のバリエーション機能を活用した「身近な人の役に立つソフトウェアづくり」に取り組みました。夏季休業中の課題として、生徒は AI が提案するコードをもとに改良を重ね、自分自身や家族・友人の課題を出発点に「問題発見から解決策の実装」までを体験しました。これにより、アントレプレナーシップ教育にもつながる実践となりました。

生徒作品の傾向としては、英単語学習やクイズ形式の学習支援アプリが最も多く、次いで生活改善や健康管理、社会課題の解決に資するソフトが目立ちました。生徒の関心は「学習の工夫」「生活の便利化」「遊び感覚の活用」に集中し、問題発見の視点は「自分 → 身近な人 → 社会」へと段階的に広がる姿勢が特徴的でした。

この取組は、文部科学省の DX 加速化推進事業 (DX ハイスクール) および 生成 AI パイロット校事業 の一環として位置づけられています。生成 AI を教育に導入する先進的な実践を通して、生徒たちは「課題発見力・問題解決力・プログラミング力」を育成するとともに、「AI を学びと結びつける力」を身につけることができました。



生成 AI(Claude)を活用した身近な人の問題発見・問題解決 アプリコンテスト結果

各クラスの生徒に「日常的に使ってみたいアプリ」を3つ選出・集計を行い、以下のような結果となりました。

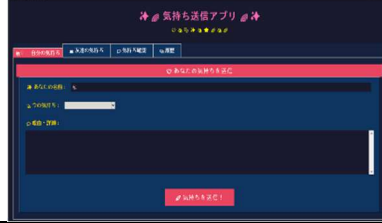
	1位	2位	3位
1組	英単語神経衰弱(13 票) 	スポーツ栄養管理アプリ(12 票) 	冷蔵庫レシピ検索(12 票) 
2組	毎日献立プランナー(14 票) 	忘れ物神経衰弱(9 票) 	テスト結果・成績評定管理システム(8 票) 
3組	学習管理アプリ(9 票) 	CookMood - あなたの気分に合わせた料理アプリ(8 票) 	ごはん決めおみくじ(8 票) 
4組	冷蔵庫レシピ検索アプリ(12 票) 	AI 植物調査団 ～謎の種をめぐる冒険～(10 票) 	睡眠効率化アプリ -ゲーミフィケーション版-(9 票) 
5組	ポケマネー 高校生のお小遣い管理(14 票) 	丁寧語変換アプリ(10 票) 	地震監視システム(10 票) 

6
組

忘れ物チェックアプリ(9 票)



気持ち送信アプリ(8 票)

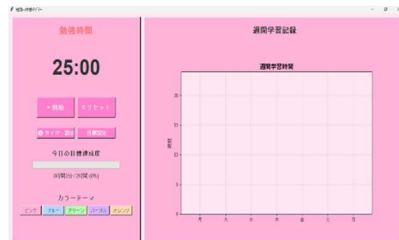


フェイクニュース判定アプリ(8 票)



7
組

勉強×休息タイマー(13 票)



マッチョファイト！(9 票)



明石市スーパー価格比較アプリ(9 票)

