

事例名

生成 AI を活用した風刺画の制作

校種・学年	高等学校・2、3 年		
教科・科目・単元・題材	地理歴史科・日本史探究・満州事変～太平洋戦争終結		
学校名〈任意〉	京都府立丹後緑風高等学校 (網野学舎)	事例報告者氏名〈任意〉	中村 勇輝
機能名 (アプリ名)	・ロイロノート ・Copilot などの生成 AI		

ICT 活用のポイント

生成 AI を活用し、歴史解釈を視覚化する学習活動を行った点が本実践の特徴である。生徒は授業で得た史実や資料理解をもとに、自分たちの関心事や疑問点について AI との対話を通して表現を試行錯誤し、風刺という形で再構成した。ICT を用いることで、主体的・対話的に歴史を捉える活動が促進され、思考力・表現力の向上につながったと考えられる。

活用場面

- ①テーマを考える(ブレインストーミングにより学習を振り返る)。
「満州事変～太平洋戦争の終結」までを範囲として、関心のある出来事や疑問点を列挙し、その中からテーマを1つ選んだ。
- ②関心事や疑問点をまとめ、風刺したい内容を考える。
- ③生成 AI にコードを入力し、作品を制作。何度か AI とのやりとりを通して、自分の伝えたい作品に仕上げていく。
- ④完成した作品を美術・書道作品展(校内の作品展)で展示・共有する。

▽テーマを出し合っている。



▽生成 AI とのやりとりで作品を仕上げる。



▽作品例①



▽作品例②



授業者のコメント・児童生徒の主な反応等

本取組を通して生徒からは、歴史的事象を自ら解釈し表現することで理解が深まったという感想が多く聞かれた。満州事変から太平洋戦争終結までの出来事を風刺として再構成する過程において、出来事の背景や当時の社会状況を多面的に捉える必要性を実感した様子が見られた。

また、生成 AI の活用により発想を広げつつも、提示された内容を吟味し、自分の考えに沿って取捨選択する重要性に気付いたという声があった。これらの活動を通し、生徒は歴史を主体的に探究する姿勢や、批判的思考力、表現力を高めることができた。