

事例名			
生成 AI を用いた Python 学習			
校種・学年	高等学校・2～4年		
教科・科目・単元・題材	情報科・情報 I・プログラミング		
学校名〈任意〉	京都府立清明高等学校	事例報告者氏名〈任意〉	芳野 舜介
機能名（アプリ名）	Copilot／ChatGPT／ロイロノート／Google Chrome		
ICT 活用のポイント			
<p>【生成 AI を用いた Python 学習について】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Python 学習の導入として、生成 AI を用いて「プログラミングコードとはどのようなものか」「コードの種類と意味について」等を学び、学習のハードルを下げ、主体性を引き出す。 2. プロンプトの修正を重ねることによって、思考の可視化・言語化を促す。 			
活用場面			
<p>【生成 AI を用いた Python 学習について】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 生徒は、生成 AI にプロンプトを入力する。 プロンプト例：「Python コードを用いて、ゲームを作成してください。」 2. 出力されたコードを、Python アプリに貼り付け実行する。 3. プロンプトの修正を重ねて、ゲームの精度を上げる。 			
授業者のコメント・児童生徒の主な反応等			
<p>【生成 AI を用いた Python 学習について】</p> <p>生徒は、生成 AI には細かい指示を出さなければ、自分の思っていたようにゲームを作成することはできないと気づくことができ、自身の思考を言語化することの難しさにも気づくことができた。</p>			