

生成 AI 時代の活用技術



AI



先生の働き方 DX も児童生徒同士を含む授業支援も支える

生成 AI 活用情報

～生成 AI (Copilot 他) の活用～



要点 & ポイント図解



モバイルコンピューティング推進コンソーシアム
ワイヤレスシステム活用委員会

2026 年 3 月

GIGAスクールと自治体DXに役立つ生成AI活用情報をお届けします。

生成AI活用は、CopilotやGeminiなどの発展により、文字だけでなく図や映像まで扱えるように進化しています。その最新動向を踏まえた活用情報をお届けします。

はじめに

GIGAスクールや自治体でのインターネットサービス活用は生成AIを含めた能力利用へと進展し、文部科学省より2023年7月に初等中等教育段階における生成AIの利用に関する暫定的なガイドラインが公表され、2024年12月に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Ver2へと発展しています。

その中で、2023年7月のガイドラインでは以下の生成AIが記載されています。

【参考2】主な対話型生成AIの概要

	ChatGPT	Bing Chat	Bard
提供主体	OpenAI	Microsoft	Google
利用規約上の年齢制限	13歳以上 18歳未満の場合は保護者同意	未成年であること 未成年の場合は保護者同意	18歳以上
利用料	GPT3.5の場合は無料 GPT4の場合は20米ドル/月	無料	無料
プロンプトの機械学習の有無	有 ※機械学習をさせないよう設定が可能	デフォルトで機械学習をさせない設定	有 ※機械学習をさせないよう設定が可能
準拠法	米国カリフォルニア法	日本法	米国カリフォルニア法
管轄裁判所	米国カリフォルニア州 サンフランシスコ郡内の裁判所	日本	米国カリフォルニア州 サンタクララ郡内の裁判所

注：

Bing Chat：

2024年以降 Copilot に名称変更

Bard：

2024年以降 Gemini に名称変更

13歳以上に緩和

出展：文部科学省

初等中等教育段階における生成AIの利用に関する暫定的なガイドライン

https://www.mext.go.jp/content/20230718-mxt_syoto02-000031167_011.pdf

児童生徒が保護者の承諾のもとで利用できる生成AIツールとしては Copilot があり、さらに先生の管理下での運用を組み合わせることで Gemini も利用可能となっています。

また生成AIは、これまでの文字中心の利用から進化し、音声・図・映像・動画など多様な情報を扱える「マルチモーダル」技術へと発展しています。

こうした多様な情報を理解・生成できる能力は、働き方や教育現場での支援をさらに強化するものです。

本資料では、その具体的な活用の姿を紹介します。



出展：文部科学省

初等中等教育段階における生成AIの利用に関するガイドライン Ver2 生成AIとは https://www.mext.go.jp/content/20241226-mxt_shuukyoo02-000030823_001.pdf



5つの学習プロセスと13のキーワード

出展：日本教育情報化振興会 (2022) 情報活用能力を育む授業づくりガイドブック (中学校編) https://www.japet.or.jp/wp-content/uploads/2023/03/guidebook4jhs_20230301.pdf

なお、本冊子は以下の続編となります。

「---先生や児童生徒みんなの知恵を伸ばす---生成AI活用ノウハウ〜Microsoft Copilot〜」



「生成AI時代の活用技術 先生の活躍も支える生成AI活用情報〜Copilot〜」



モバイルコンピューティング推進コンソーシアム (MCPC) ワイヤレスシステム活用委員会 委員長 小林 佳和

先生の働き方 DX も児童生徒同士を含む授業支援も支える

生成 AI 活用情報

～生成 AI(Copilot 他) の活用～



要点 & ポイント図解

目

次

1. 生成 AI の進展を踏まえた新たな活用	1
2. 設問作成と生成 AI - 文章作成から図解までの素案	2
3. 生成 AI での先生業務 - 文字、絵を含めた支援	3
4. 児童生徒への気付きと提案 - 仲間同士の活動で深める	4
5. 児童生徒の考え方の目線を増やす利用提案	5
6. 国際感覚と生成 AI 活用 - 算術の多様化	6
7. 理科の問題の絵解き	7
8. 児童生徒同士のコラボと生成 AI	8
9. 児童生徒同士の考えを深めて行くなかでの問題発見力とコンセンサス力	9
10. 今後の生成 AI 利用の可能性 (高齢者支援や社会支援)	10

1

生成 AI の進展を踏まえた新たな活用

生成 AI の活用は、英語学習の壁打ちのような身近な使い方から広く浸透し、進んだ例では音楽制作や動画表現など、より創造的な活用へと発展しています。



発展にあわせた教育活用は、生成 AI の世界でも同じ

成長を捉えて、伸ばす

生成 AI を活用して課題に対応し、克服、解決といった体験を積むことは、情報活用能力を一層高めます。

生成 AI をツールとして乗り越えた経験



“乗り越えの経験”や“達成体験”を通してツールを活用することは、解決力を高めます。

子どもの成長と同じように、生成 AI も急速に進化しています。文字を使った「要約・提案・翻訳」から始まり、アイコン作成・イラスト・動画生成へと発展し、2025 年秋には、これらを組み合わせた活用も可能になりました。文字だけでなく、「文字+図解」を組み合わせることで理解はさらに深まります。

こうした生成 AI の成長を踏まえ、

- ・先生の働き方 DX
- ・児童生徒の気づき支援

に生かしていくことが期待されています。

2 設問作成と生成 AI - 文章作成から図解までの素案

教科書や資料から設問を切り貼りしてプリントを作る作業が日常的に行われていました。



Copilot で作図

手作業でのプリント作成、印刷など多くの準備が必要

子どもの成長を捉えて、伸ばす

生成 AI は、先生が作業を進めるための“たたき台づくり”を支援してくれます。授業準備、プリント作成、答え合わせなどの定型的な業務には、生成 AI で支援できる場面が多くあります。

生成 AI

Copilot

分析

PDF プリントを作成しました。こちらからダウンロードできます

[小学校1年生 図形・形の学習プリント](#)

内容

- ① 形をうつす (5×5のます目)
- ② 形の名前を書く (○、△、□)
- ③ 四角を切って三角を作る (切り取り線付き)
- ④ 大きさ比べ
- ⑤ 身近な立体探し

色付きバージョンを作成してください



小学校1年生 算数：図形・形の学習プリント

① 形をうつしてみよう

下の図形を、とりのます目につけてください。



② どんな形かな？

次の形の名前をかきましょう。

- ()
- △ ()
- ()

③ かたちをつくらう

下の四角を切って、三角をつくってみよう。(※実際のプリントでは切り取り線をつける)

④ どっちがおおきい？

とりの形をくらべて、大きいほうに○をつけよう。

先生の作業はもちろん残りますが、生成 AI のたたき台に先生のアイデアを埋め込むことで、より児童生徒の成長に役立つ質の高い教材作成に時間を割り当てることが可能になります。

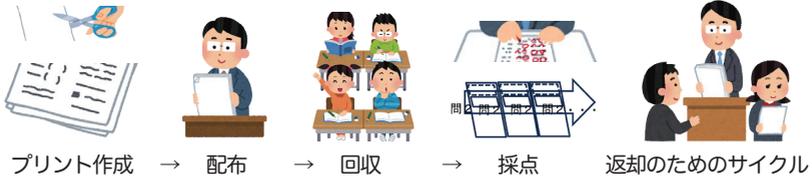
Copilot では、2025 年 12 月現在、作図依頼による「絵解き・図解問題」を即戦力として活用できます（次頁参照）。

日本語での PDF プリント生成も次のアクションとして提示されますが、やや工夫が必要なため、まずは作図機能の活用をおすすめします。

3 生成 AI での先生業務 - 文字、絵を含めた支援

設問プリントを作成し、授業で配布し、回収して、問題ごとにプリントをめくりながら採点し、クラス全体の傾向を把握する——こうした一連の作業が、これまでの先生の業務サイクルでした。

手作業が支えてきた授業シーンがいろいろ



作図依頼の活用

生成 AI が支援できる範囲は拡大中。

AI の得意を確認し、子どもの気づきを増やす場面づくりに活かしましょう。

Copilot プリント作成

生成 AI

小学校 2 年生の指導アイデアとして、三角の仲間の図形プリントのクイズを考えて(作図して)

作図指示は「作図して」や「描いて」などでできます

小学校 2 年生 指導アイデア
三角の仲間の図形クイズ

1. 三角形でないものはどれでしょうか。
A B C
2. 直角三角形はどれでしょうか。
A B C
3. 正三角形はどれでしょうか。
A B C
3. 正三角形はどれでしょうか。
A B C

参加型、選択肢やクイズのプリントで、みんなの思う答えに手を上げて



答え合わせも、授業での気づきの時間に

気づきを経験するためのサイクルを回していく

生成 AI は、設問作成や採点のたたき台づくりを支援できます。

ただし、AI も誤答や誤解釈をすることがあります。

その際は、「ここを修正して」などと指示を出すことで、AI の回答を改善させることができます。

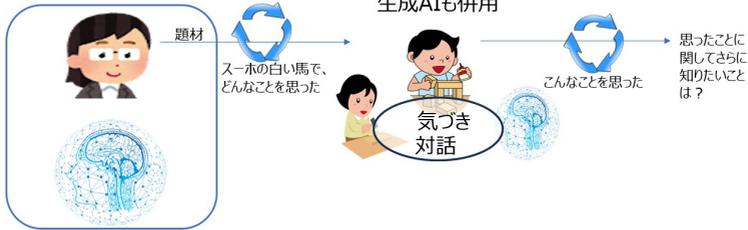
絵で C の図形を 3 角形と間違えそうな扇の形に入れ替えて



児童生徒の考え方の目線を増やす利用提案

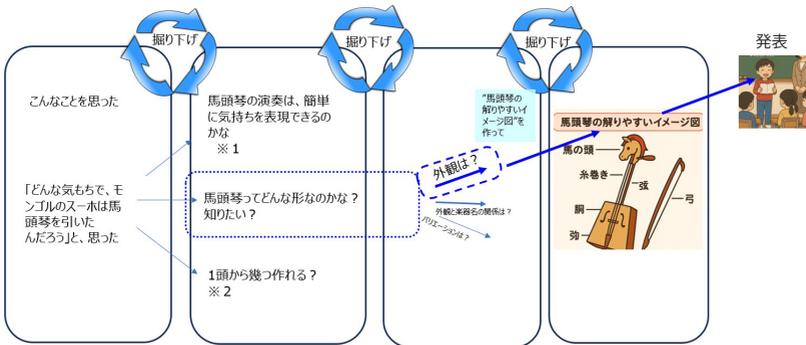
児童生徒の発見力をサポートし、掘り下げる経験へと繋いでいきます。

先生と生成AI



伸ばす

モンゴルの民話『スーホの白い馬』に由来する民族楽器 馬頭琴 (ばとうきん)
この題材をきっかけに 思考 → 判断 → 表現 のサイクルを繰り返すことで、
児童生徒の“掘り下げる力”を育てていきます。



気づきのサイクルをまわす上で、生成 AI の活用は大きく貢献します。

(下記は Copilot から得た回答例)

※1 馬頭琴の演奏は、簡単に気持ちを表現できるのかな

馬頭琴って、気持ちをとても表しやすい楽器なんだ。なぜかというところ…馬頭琴は、「チェロ」や「バイオリン」に似た音が出るよ。音が太くて、柔らかくて、心に響くんだ。引く人のうれしい気持ち、悲しい気持ちが、音によって伝わるんだよ。たとえば、「ゆっくりひくと → しずかで、かなしい気持ち」になり、「はやくひくと → たのしくて、うれしい気持ち」になり、「強くひくと → つよい気持ちや、がんばる気持ち」が出てくるんだ。

※2 馬から馬頭琴は、いくつ作れる?

良質な馬のしっぽの毛を選ぶと1~2。
弦と弓はウマの尾毛を束ねて作っていた。ウマの尾毛に関して低音弦(外弦)は120本、高音弦(内弦)は80本、弓は150~180本程になる。1頭の馬のしっぽには、約1,000~2,000本程度の毛がある。

世界の“算術の解き方”に触れることで、視野が広がるきっかけになるでしょう。

日本	インド	エジプト	古代バビロニア	..
そろばん/和算	ヴェーダ数学	幾何学	代数学	



算数にも国際性があることを小学2年生にも気づいてほしい

小学2年生へ、世界の算数のバリエーションを伝えたい・・・。

Copilot ● 世界の算数バリエーション (小学2年生向け)

国・地域	どんな算数？	例 (小学2年生でもわかる形)	特徴
JP 日本	たし算・ひき算を筆算で計算	$34 + 27 = ? \rightarrow$ 繰り上がりを使う	丁寧に書いて考える
US アメリカ	「10をつくる」考え方をよく使う	$8 + 7 \rightarrow 8 + 2 + 5 = 15$	暗算がしやすくなる
CN 中国	そろばん (算盤) を使う	$23 + 18$ をそろばんでバチバチ	計算がとても速い
IN インド	ひらめき式の暗算 (ヴェーダ数学)	$12 \times 11 \rightarrow 1 (1+2) 2 \rightarrow 132$	パターンで計算が速くなる
FR フランス	20を基準に数える (昔の名残)	$80 = 4 \times 20$	数の考え方がユニーク
KR 韓国	九九が19×19まである	17×18も暗記	計算力がとても高い
MN モンゴル	遊牧生活の中で数を考える	「羊が5ひき来て、3ひき帰ったら？」	生活と算数がつながっている
KE ケニア	体を使って学ぶ算数	石を並べていくつふえた？」	直感的に理解できる

☀️ 小学2年生に紹介するときのポイント

- ・ 「世界にはいろんな考え方があるんだ！」という驚きを大事にする
- ・ 難しい計算ではなく、考え方の違いを見せる
- ・ 実際にやってみると、子どもたちがとても喜ぶ
- ・ 国語・社会・図工ともつながるので、総合学習にも使える

✦ さらに深めたいときのアイデア

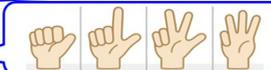
- ・ 世界の算数をテーマにしたミニワークシート
- ・ そろばん体験、インド式暗算の簡単なパターン遊び
- ・ 世界の数の数え方 (指の使い方の違いなど)

必要な、授業用プリント形式やスライド案にもまとめられます。

世界の多様性への気づきの場

数の数え方でも、多種多様

- | | | |
|--|-----|--------------------------------|
| | 日本 | 親指から順に指を折って数える (1-10は両手手) |
| | 中国 | 指の形で1-10を表現 (6-10はユニークなジェスチャー) |
| | ドイツ | 親指から始める (1=親指、2=親指+人差し指...) |
| | インド | 指の関節を使って数える (複雑だけど面白い) |



実際に、児童生徒同士で試してみて動作を体感すると、さらに印象に残り、世界は多様だという実感を得られるでしょう。

7 理科の問題の絵解き

理科では図解的な解き方も視野を広げてくれる可能性があります。

先生へのCopilotからのインプット



教える
児童が自ら気づきを得る

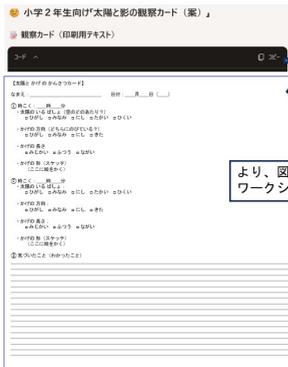


小学2年生に「太陽と影」を教えるときの活用手法

1. 導入：図を使って「影はどこにできる？」を予想してもらおう
太陽と影のポスターなどを提示し「太陽がここにあると影はどこ？」と予想する
2年生は「反対側に影ができる」という概念がまだ曖昧なので図が効果的
2. 観察活動：実際に校庭で影を記録する活動してもらおう
10時・12時・14時など、時間を決めて影の向きと長さを記録
既存の「影の観察シート」を使うと便利
記録した影を教室で線にして並べると、太陽の動きが一目でわかる
3. モデル化：棒と懐中電灯で影の変化を再現してもらおう
図を見せた後、机上でミニ実験
懐中電灯 = 太陽
鉛筆や積み木 = 棒
光の位置を変えると影の向き・長さが変わることを体験的に理解

生成 AI での学習環境支援

イメージ図も含めた学びを児童生徒が自ら体験できます。その体験を支える場面でも生成 AI が活躍します。



より、図解的
ワークシートへ



丸めた紙以外の影実験
作用図指示での例

「動物や形は「ネコ・鳥・木・家」で OK。
白紙は「簡単な折り立て式」でいい。
白紙で印刷できるデザインにして。」の条件で作図して



教え合いや気づきの場



「新たな情報技術である生成 AI の急速な進化や普及のような将来の予測が難しい社会において、情報を主体的に捉え、活用すること、情報技術を学習や日常生活に活用できるようにする」体験を楽しく提供できる工夫はいろいろ考えられます。

皆様の手で、さらに膨らませてください。

Copilot での影遊び像を使っているシーン



Gemini3 での、シュミレーションソフト作成と動作例

児童生徒でも“3人寄れば文殊の知恵”。仲間で意見を出し合うことで気づきや視野を広げてくれる可能性があります。

→情報モラルを考える場面での児童による共同検討の例



小学校低学年の情報モラル例

児童

- ・パスワードの重要性を把握する
- ・パスワードでのLogin操作を正しく利用する
- ・パスワードは教えない
- ・知らない人に**パスワード**に絡む情報も教えない

先生・保護者

- ・不適切な情報に出合わない環境で利用する
- ・児童生徒の情報サービスに関する利用環境のデータ保護含む運用サービス整備

児童生徒の気づきを伸ばす

✓ 小学2年生向けの問題事例（話し合いに適したテーマ例）

話し合いへの
支援情報



分類	具体的な事例	話し合いのポイント
パスワード管理	・友達にパスワードを教えてしまった ・簡単すぎるパスワードを使っている	なぜパスワードを教えてはいけない？どんな危険がある？
写真・動画の扱い	・友達の写真を勝手に撮って送った ・自分の顔写真をネットに載せた	写真を送るとどんなことが起きる？許可は必要？
メッセージのやり取り	・「ゲームの秘密を教えて」としつつこく聞かれた ・知らない人からメッセージが来た	どう対応する？先生や保護者に相談する？
ネットの情報の信頼性	・「このサイトでプレゼントがもらえる」と書いてあった	本当に信じていい？どうやって確かめる？
時間の使い方	・ゲームや動画を長時間やりすぎて宿題ができない	どうすればバランスよく使える？

気づきの場をつくり、問題発見や対処力を伸ばすことが大切です。

先生の指導も大切であり、そのサポートにも生成 AI を活用できます。

話し合いのねらいを説明して、児童生徒の議論を支援する

- ・「なぜそれが問題なのか」を考える
- ・「どうすればよかったか」を班で意見交換
- ・発表で「こんなことをすると、こまるよね」を演じてもらう → みんなに守ってほしいことを共有する

範囲の拡大

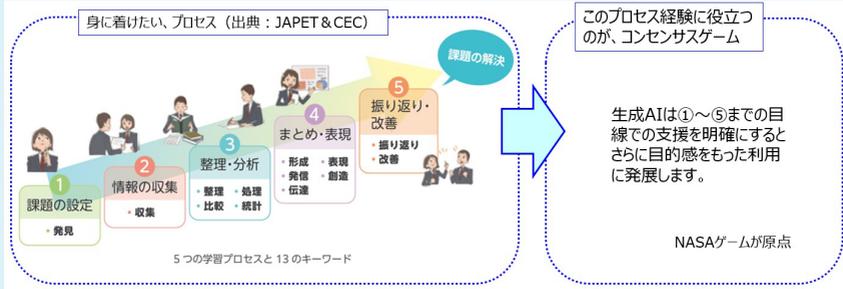
<その学習の場の提供支援にも、生成 AI が貢献可能>

- ・この事例を使った班活動の進行例（ワークシート付き）作りを依頼する
- ・教材準備の支援を依頼する
- など

<振り返り支援>

- ・プレゼンや議論の整理と振り返りの整理支援を依頼する（TeamsやZoomで先生が撮影して、分析依頼するなど含む）
- など

初等教育向けに提案されたコンセンサスゲームがあります。その URL 例は、
https://www.japet.or.jp/net-walk/booklet/file/2024/consensus_game.pdf
 (出典、JAPET&CEC)



目的感を持って生成 AI を使う

学習プロセス	生成AIの支援内容
① 課題設定	<ul style="list-style-type: none"> テーマや課題のアイデアを提案 関連する問いや発問例を生成 課題の背景情報を簡単に説明
② 情報の収集	<ul style="list-style-type: none"> 信頼できる情報源を検索・要約 児童向けにわかりやすく再構成 画像や図解を生成して理解を補助
③ 整理・分析	<ul style="list-style-type: none"> 収集した情報を分類・整理 比較表やグラフを自動生成 簡単な統計や傾向分析を提示
④ まとめ・表現	<ul style="list-style-type: none"> 発表スライドのテンプレートを作成 文章をわかりやすく整形 イラストや図を生成して視覚化
⑤ 振り返り・改善	<ul style="list-style-type: none"> 学習内容を要約し、振り返り用の質問を提示 改善点や次の課題を提案 児童の記録をもとにフィードバックを生成

教え合いや気づきの場での生成 AI 利用ポイント

生成 AI はそれぞれの立場に応じて支援を行うことができます。

先生には「教材準備・進行・評価」支援
 児童生徒には「理解・整理・発表」支援

Copilot は 前処理 (AI 側の自動フィルタリング・情報整形) と後処理 (安全性・年齢配慮を含む出力制御) が標準で備わっているため、先生や管理者の確認を経て活用することで、「安全・わかりやすい・学年に応じた」情報提供が可能です。

一方、Gemini は前処理・後処理の仕組みが利用者側にある程度必要ですが、先生や管理者がサポートに入ることでも運用可能です。

また、Copilot は、業務起点の整理に適しており、Gemini は趣味や商品紹介、購入支援などを含めた対話に優れます。

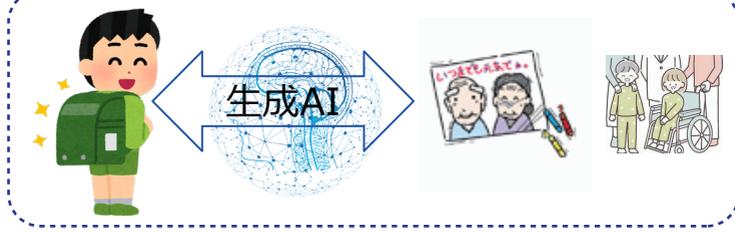
現在、生成 AI を動かすための GPU 等のデータセンターリソースが世界的に不足しているため、各社はそれぞれの得意領域を伸ばす方向で開発を進めているのが現状です。

そのため、用途に応じて複数の生成 AI を組み合わせて使うことも望まれる状況になっています。

将来を担う子どもたちへ

生成 AI に依頼。小学 2 年生の子どもたちが「高齢者や病気などで不自由な人を社会参加に
いざなったり、参加感を得たりする」活動を考える際に、具体的なシーンを提案できますか？

社会貢献の一翼



社会参加経験・社会貢献経験

生成 AI が貢献できるシーン例（小学 2 年生の活動）

シーン	内容	AIの貢献例
① オンライン交流会	子どもたちがタブレットで高齢者とビデオ通話し、昔の遊びや歌を教えてもらう	・会話テーマを提案 ・遊びの画像や説明を生成
② デジタル絵本づくり	子どもたちが作った絵本をAIでデジタル化し、高齢者に読み聞かせ	・絵本の挿絵を生成 ・音声読み上げ機能を追加
③ バーチャル散歩	子どもたちが撮影した町の写真をAIでスライド化し、高齢者と一緒に「街歩き」体験	・写真を整理しスライド作成 ・説明文を簡単に生成
④ ゲームで交流	子どもと高齢者が簡単なクイズやパズルをオンラインで楽しむ	・クイズ問題を生成 ・パズル画像を作成
⑤ 音楽でつながる	子どもたちが歌う動画をAIで編集し、高齢者に届ける	・動画編集支援 ・背景音楽や字幕を追加
⑥ 思い出アルバムづくり	高齢者の昔の写真子どもがスキャンし、AIでアルバム化	・写真を整理・補正 ・アルバムデザインを提案
⑦ 生活サポートアイデア発表	子どもたちが「不自由な人を助けるアイデア」を班で考え、AIで図解して発表	・アイデアを図解化 ・発表スライドを自動生成

教えあいや気づきの場

グローバル協創時代

コラボツール、アプリケーション連携作業の場でも、コラボツールや生成 AI が活躍可能



出典：マイクロソフトホームページ



国などの場所を問わず、言葉も翻訳しつつ、アバター含めた参加で、世界間隔の社会参加により経験を伸ばして行ける可能性がある

終 わ り に

生成 AI の能力は、扱える情報が文字から映像や動画などへと広がり、その生成内容もどんどん、高度になっています。

対話での癒しや趣味の世界の掘り下げ、業務の支援、などはもとより
教育
の世界での貢献も、
先生
児童生徒
などへと広がっています

本冊子では先生が使うシーンでの有効活用目線でマルチモーダルも踏まえた生成 AI 活用で

- ・ 児童生徒の課題克服経験
- ・ 気づきの発見力
- ・ 合意形成力

を伸ばす経験提供例を記載しました。

音楽、合意形成、情報モラル教育、英会話、プログラミング、含めて生成 AI は色々な支援が可能です。そのような考え方の一助に本書がなれば幸いです。

最後に、一般社団法人日本教育情報化振興会（JAPET & CEC）様、モバイルコンピューティング推進コンソーシアム（MCPC）の会員様他、お世話になりました皆様に感謝申し上げます。

モバイルコンピューティング推進コンソーシアム（MCPC）
ワイヤレスシステム活用委員会 委員長
小林 佳和

一読後での、さらに進んだ検討に役立つ URL (参考)

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
https://www.mext.go.jp/content/20241226-mxt_shuukyo02-000030823_001.pdf

一般社団法人 日本教育情報化振興会 (JAPET&CEC)：じょうほうとネットしゃかいのしくみずかん (小学校 低中学年版)
https://www.japet.or.jp/net-walk/booklet/file/2023/PictureBook_element_low_2023_lite.pdf

文部科学省：情報モラル教育ポータルサイト
<https://www.mext.go.jp/zyoukatsu/moral/index.html>

国立研究開発法人 科学技術振興機構 (JST)：STEAM 教育 = ScienceTEAM での生成 AI 記載
https://scienceteam.jst.go.jp/app/uploads/2025/03/ai_guide_2024_2_b1_0004_r.pdf

【教員向け】明日から使える！生成 AI プロンプト集 (コピペ OK)
https://note.com/tozaki_edu/n/nb577d6ee084d

文部科学省：次期教育振興基本計画について (答申) (中教審第 241 号)
https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo0/toushin/1412985_00005.htm

Microsoft 社：Bing (Edge) 用 Copilot
<https://learn.microsoft.com/ja-jp/copilot/edge/>

Google Chrome への Copilot 追加
<https://happytech.jp/wordpress/2025/01/03/how-to-add-copilot-in-chrome-and-its-benefits/>

Microsoft 社：Bing AI を使用して知識の世界を活用する | Microsoft Learn
<https://learn.microsoft.com/ja-jp/shows/ai-show/ai-show-bing-web-search-api>

Microsoft 社：Azure で AI ソリューションを開発するための計画と準備 - Training | Microsoft Learn
<https://learn.microsoft.com/ja-jp/training/modules/prepare-azure-ai-development/>

Microsoft 社：Copilot (旧 Bing AI) の概要
<https://learn.microsoft.com/ja-jp/microsoft-365-copilot/microsoft-365-copilot-overview/>

Microsoft 社：Microsoft 365 Premium の概要
<https://support.microsoft.com/ja-jp/microsoft-365-premium>

Microsoft 社：テレワーク・自宅学習 お役立ち情報 - Microsoft atLife
<https://www.microsoft.com/ja-jp/atlife/>

内閣府：AI 戦略会議
https://www8.cao.go.jp/cstp/ai/ai_senryaku/ai_senryaku.html

モバイルコンピューティング推進コンソーシアム ワイヤレスシステム活用委員会 ＜企画・編集メンバー＞

ワイヤレスシステム活用委員長	小林 佳和	日本電気株式会社 / NEC ネットエスアイ株式会社 / 山形大学客員教授 (執筆、作図、校正)
学校自治体ネットワーク WG 主査	樋口 昌代	NEC プラットフォームズ株式会社 (参画)
学校自治体ネットワーク WG 副主査	西尾 由起	株式会社東陽テクニカ (参画、校正)
	沢田 健介	新潟工科大学 (参画)
	藤井 新吾	KDDI 株式会社 (参画)
	瀧澤 豊吉	日本アンテナ株式会社 (参画)
	羽鳥 昭宏	日本アンテナ株式会社 (参画)
	岸本 和久	日本アンテナ株式会社 (参画)
事務局	宮坂 敏樹	MCPC (参画、校正)
JAPET & CEC	乃一 志保	一般社団法人日本教育情報化振興会 (参画、校正)

※企画・編集メンバーは 2026 年 3 月現在のメンバーです。

※本冊子に記載されている社名および製品名は、それぞれ各社の商標または登録商標であり、それぞれの所有者に帰属します。

【MCPC について】

ワイヤレスデータ通信とコンピューティングシステム (モバイルシステム) の普及を促進するために、1997 年我が国を代表する移動体通信会社、コンピュータハードウェア / ソフトウェア会社、携帯電話、システムインテグレータなどにより組織化されました。現在、世界をリードするワイヤステクノロジーで最先端の IoT・AI ソリューションを追求し、飛躍的發展を目指しており、そのための技術課題への対応、運用課題の調査・研究、開発の推進、標準化、相互接続性検証、普及啓発活動、人材育成などの活動を行っています。さらには、米国姉妹組織の USB-IF、Bluetooth SIG などと連携を図りながら、モバイル利活用の IoT・AI ソリューションの市場拡大と利用環境の高度化に務めています。

(2026 年 3 月現在 会員会社数 172 社)

本冊子ダウンロード用 2次元コード

https://www.mcpc-jp.org/pdf/mcpc_bunkyoiseiseiai-20260302.pdf



5G & L5Gで飛躍する MCPC

生成 AI 時代の活用技術

先生の働き方 DX も児童生徒同士を含む授業支援も支える

生成 AI 活用情報

～ 生成 AI (Copilot 他) の活用 ～

要点 & ポイント図解

発行元 モバイルコンピューティング推進コンソーシアム (MCPC)

発行日 2026年3月

製作/編集 MCPC ワイヤレスシステム活用委員会

学校自治体ネットワーク WG

問い合わせ先: MCPC 事務局

〒105-0011 東京都港区芝公園 3-5-12 長谷川グリーンビル 2 階

TEL: 03-5401-1935 FAX: 03-5401-1937

E-mail: office@mcpc-jp.org URL: <https://www.mcpc-jp.org/>



本冊子の一部あるいは全部について、モバイルコンピューティング推進コンソーシアム (MCPC) から文書による承諾を得ることなしに、いかなる方法においても無断で複写・複製・転載することを禁じます。