

## 先生の活躍も支える生成 AI 活用情報 ～ Copilot ～



**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

2025 年 3 月

# はじめに

GIGA スクールや自治体での無線 LAN 導入が進み、インターネット接続を含めた能力確保も話題となるようになりました。その通知例が、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 (mext.go.jp) です。その中に記載されている生成 AI は下記となります。

## 【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	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にする設定が可能	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にする設定が可能
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

※上記記載は 2023 年 7 月資料 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へとアップデートしています。また、2024 年 8 月より Bard(現 Gemini) は「13 歳以上」に緩和されています。

上記 3 つの生成 AI の中で、13 歳以下が利用できるのは、Bing Chat( Bing Copilot /Bing AI 等とも表記されるが、2024 年以降 Copilot) です。ChatGPT のように年齢(13 歳以上)の縛りをうけず、未成年である児童生徒でも保護者の同意の元、利用できるという規約です。また、児童生徒だけでなく、先生の活躍にも貢献します。

そこで、Bing Chat(Copilot) 活用の基本を紹介し、「先生や児童生徒の皆様」だけでなく、「社会人の皆様」にも活用が進むよう、情報をご案内します。

なお本誌は、「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～」の続編となります。(下記二次元コード)

児童生徒のおや?と思う力、その不思議発見力や疑問解消の輪を廻す力、失敗の挽回を含めた課題解決力、合意形成力を養う授業など、新しい授業項目をこなす先生方の負担を軽減する一助に本誌がなれば幸いです。

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 技術解説書公開  
「先生や児童生徒みんなの知恵を伸ばすー  
生成 AI 活用ノウハウ～ Microsoft Copilot～」  
(PDF 28.4MB)

ワイヤレスシステム活用委員会 委員長  
小林 佳和

# 目次

## (はじめに)

生成 AI を児童生徒も、指導する先生も利用可能な時代へ

### (3) 「情報活用能力」の育成強化 (全ての学校が対象)

- スマートフォン等が広く普及する中、学校外で児童生徒が生成AIを使う可能性が十分に考えられる。また、「いわゆるフィルターバブル等に子供が晒されている」、「生成AIの普及で誤情報が増加する」との指摘もある。
- このため、全ての学校でGIGAスクール構想に基づく1人1台端末活用の日常化を実現する中で、情報モラルを含む情報活用能力の育成について、生成AIの普及を念頭に一層充実させる。

出典： [https://www.mext.go.jp/content/20230710-mxt\\_shuukyoku02-000030823\\_003.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20230710-mxt_shuukyoku02-000030823_003.pdf)

学びの場にも一般の人々にも生成 AI を適切に活用することで革新が期待できる (Copilot：旧 BingAI を起点に基本的な部分を紐解き)

### (生成 AI に関する基本の振り返り)

1. 学習のワークフローを回答から課題克服経験へ ..... 1
2. 合意形成授業も重要 ..... 2
3. 児童生徒の教え合いや共創・協働をより高める ..... 3

### (確認ポイント)

4. 生成 AI で出来る代表的なこと ..... 4
5. 補助教材で、アイデアを伸ばす ..... 5
6. 海外の解釈を使って、議論してみる ..... 6
7. アイデアのネタを出してもらい、議論してみる ..... 7
8. アイデア出しの議論をメモし、目線を発展させてみる ..... 8
9. クイズに挑戦 ..... 9

### (まとめ、サービス利用、協働)

10. 各位を伸ばすサービス活用が進む ..... 10

# 1 学習のワークフローを回答から課題克服経験へ

壁や課題を乗り越えて解決する経験（体験や見聞きなど含む）は、私たちの活用力を高めます。



“乗り越えの経験・達成”は、人を伸ばす。

生成 AI を活用しての挽回や克服などの解決体験は、情報の活用力・解決力を高めます。



“乗り越えの経験・達成”でのツール活用力は、解決力を増す。

単純に、示された道筋に従うことで、答えが導かれる学習もあります。

一方、先の見えないところを、ミスやズレの挽回をしつつ、乗り越える経験が答えに至る学習もあります。

前者には、方程式や解法のパターン学習などがあります。後者は、例えば上記下段の宝探しにおいて、課題対処するシーンとして“やみくもに目的の場所を探す”ような極端なパターンも考えられます。しかしながら、手助けのツールを使い、目的地への到達をシミュレーション含めて試行錯誤するパターンもあります。目的地へ地図やコンパスに相当するツールとして生成 AI があり、それを使用して壁や課題を乗り越えることは、情報活用力や解決力を伸ばします。

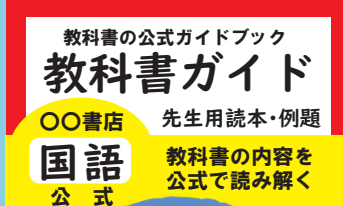
生成 AI の時代は、“悩み・挽回しつつ乗り越える”経験が大切です。それは、先生の業務にしても、児童生徒への教材を準備しての提供などのシーンでも同じです。

## 2 合意形成授業も重要

壁や課題をこえる経験の場の一つとして、合意形成授業があり、生成 AI も役立ちます。

公式ガイド対応の教材による学習

公式ガイドを利用した学習



例題集から  
切り張り授業

公式ガイド  
マニュアル通り

情報活用能力の授業指針である情報活用能力パンフレット「Spread」対応の授業では、「公式ガイド」利用の授業から、「考え方」「コンセンサス（合意形成）」のプロセスを参加者みんなで掘り下げていく授業へ。

児童生徒の様々な意見から、考えることを追及する学習

考え方のフロー



課題の  
確定

情報  
収集

整理  
分析

まとめ  
表現

振り返り  
改善



合意形成  
協動的な学び

情報活用力

合意形成授業の基本フロー

私たちは、考えるときにそのアプローチを大切にしています。

授業の構想及び実践に資する学習のプロセスに情報活用能力を位置づけた指導指標「情報活用能力ベーシック」が一般社団法人日本教育情報化振興会 (JAPET&CEC) から発行されています。  
(右 2 次元コード)



### 3 児童生徒の教え合いや共創・協働をより高める

考えることを追及する学習を増やす取組に生成 AI が有効です。

情報保護

考え方のフロー



課題の  
確定

情報  
収集

整理  
分析

まとめ  
表現

振り返り  
改善



ツールの利用  
(タブレット活用・・・他)

合意形成  
協働的な学び

情報活用力

生成 AI も含めた、ツール活用

より踏み込んだ、「整理分析」「まとめ表現」へ。考えることに踏み込んだ合意形成へ。

単なる閲覧

閲覧用語  
を入力

閲覧



閲覧を複数回実行して、得た情報を、コピー&ペーストなどしたりして、収集情報として整える

収集情報の共有



踏み込み

Copilot の利用

目的を含む  
指示を入力

LLM

指示内容の LLM  
による情報収集と  
回答整理

収集情報の共有



より深い考えにする  
(考えることを追求する時間を拡大)

踏み込み

人の作業

※LLM (Large Language Models 大規模言語モデル) とは、大量のテキストデータを使って訓練された人工知能 (AI) の一種で、自然言語を理解し生成する能力を持つモデルのことです。

ここに重点を置く

生成 AI は、広く情報を集めて回答へと整理します。

従来の情報集めは、手作業的なものであり、繰り返し実施する必要があり非常に時間を費やすものです。その時間を削減して、掘り下げや、新しい目線での情報整理に進めることに時間を回せることは大きなメリットとなります。

例えば、より踏み込み、ここがわからない、もう少しここを掘り下げようなどの

- ・さらなる課題認識力
- ・課題 / 命題を取り巻く全体状況の把握力
- ・挽回力 (教え合いや議論の中での問題点の挽回体験)

に時間を費やしたいと思う人が多いでしょう。それを増やす一つのツールとして生成 AI があります。

## 4

## 生成 AI で出来る代表的なこと

生成 AI の活用を知っておくことは、先生の作業でも有効です。

先生の取り組みに、新しい目線が必要になる授業があります。

1人1台のタブレット時代の授業となる“GIGA スクール”、そして、そのGIGA スクール時代の“情報活用能力を育む授業”など目線追加がその例。

新しい目線の理解・把握

教育への適応  
検討掘り下げ

新しい目線での目標に  
対する説明文、たたき  
台（生成 AI 活用）

先生の時間

検討掘り下げ時間などを拡充  
児童生徒の気づき力を拡充

利用例：新しい目線での文章や概念の要約・論点の整理（絵の場合、その内容説明など）に利用



要約指示



項目	概要
情報活用能力の重要性	学習指導要領で情報活用能力が基盤となる資質・能力として位置付けられている。
5つの学習プロセス	課題の設定、情報の収集、整理・分析、まとめ・表現、振り返り・改善の5つのプロセスに基づく指導。
各教科の展開例	国語、社会、算数、理科などの教科ごとに、低・中・高学年別に情報活用能力を位置付けた学習プロセスの展開例が示されている。
模擬授業の実施	情報活用能力ベースに基いた、模擬授業の実施例が紹介されており、実践的な授業構想の参考になる。
校内研修での活用	校内研修のテーマとして情報活用能力を扱う際の具体的な活用方法が示されている。
若手教員への支援	若手教員や教員を目指す学生が情報活用能力を育成する授業を計画・展開する際の具体的なアドバイスが提供されている。

情報活用能力を育む授業づくりガイドブック | JAPET & CEC

新しい目線の理解・把握  
（生成 AI 活用）

情報活用能力を育む授業づくり  
活用 / 検討 / 推進の時間の拡充  
適応検討のさらなる掘り下げ

課題克服経験、克服力、挽回力、課題発見力など、単に公式ガイドを使う授業とは異なる経験が、児童生徒の成長に重要

生成 AI は、下記のような使い方に有効な能力をもっていますが、直接的な答えがわからない場合、想定した事項や無理に関連する情報を見つけて答えるなどの間違いが混じることがあります。そのため、結果をしっかりと確認し、正しい答えを導き出すための利用について検討する時間も増やす必要があります。これらは、児童生徒の情報活用能力を伸ばすことに繋がっていきます。

生成 AI の主な使い方

文章や概念の要約・論点の整理（絵の場合、その内容説明など）  
アイデアの提案（手法例案、シナリオの提示含む）  
文章やプログラムの添削・校正  
対話での掘り下げ・プレスト  
想定ペルソナ対話育成、育成ペルソナでの chat

## 5

## 補助教材で、アイデアを伸ばす

補助教材で、生徒をさらに先の思考へ導く

たぬきの糸車、大造じいさんとガン、ごんぎつねなどの昔話系国語教材



copilot で作図

(例)

昔話で登場する動物の気持ちで考えてみよう  
読み解いた性格などから登場者や動物の心情、理由・原因や結果  
について指定の指示に対応することを適切に見つけ出し、さらに  
自分の意見を言う

その先の、各位の獨創性を伸ばしたい

- ・アイデアを、デジタル教科書のマイ黒板に書くようにすることで、発言が得意な子などの意見交流への参加チャンスを増やす。
- ・読んだ昔話を起点に、各グループで気付いた点のアイデアをお話カードにまとめる。それを表現する演劇を構成する。(分析整理)
- ・カードの発表会や演劇などを演じる。(まとめ・表現)
- ・意見交換会 (ふりかえり・改善)

新しいことは、先生の負担増になる。

生成 AI に、新しいことの作業説明文のたたき台を依頼。

### 生成 AI への指示

小学校 5 年生の児童に「マイ黒板」の機能を使って文章や言葉を抜き出す方法を説明するための補助説明プリント案を教えてください

生成  
結果

デジタル教科書の「マイ黒板」機能の使い方  
みなへ 今日、デジタル教科書の「マイ黒板」機能を使って、簡単に文章や言葉を抜き出す方法を学びます。これを使うと、授業で大事な部分をすくに見つけて、まとめることができます。

- 手順
1. マイ黒板を開く
  2. 文章や言葉を選ぶ
  3. コピーする
  4. マイ黒板に貼り付ける
  5. 編集して保存する  
使い方のポイント

デジタル教科書のメニューから「マイ黒板」を選びます。教科書の中で抜き出したい部分をタップして選びます。選んだ部分をコピーするために、「コピー」を選びます。「マイ黒板」に戻り、コピーした文章や言葉を貼り付けます。貼り付けた内容を必要に応じて編集し、保存します。大事な部分を見つけたら、すぐにコピーして「マイ黒板」に貼り付けましょう。授業の後で振り返るときに役立ちます。

※ 東京書籍教科書の場合は、先頭に手順 0. 学ぶ ボタンを押すを追記します。

新しい目線での目標に対する説明文、たたき台 (生成 AI 活用)

先生の時間 検討掘り下げ時間などを拡充

授業の補助教材の準備が、先生の負担になる場合があります。

新しいことを始める場合には、先生の説明負担も増え、それを軽減するための補助資料や教材の準備も負担となります。その準備を生成 AI で軽減することが可能です。例として説明プリントの生成について紹介しました。

先生の準備時間を減らすことで、児童生徒たちに「新しい経験」や「新しい目線」を増やし、教え合いやグループ間での意見交換を活発にすることができます。生成 AI はそのチャンスを増やす手助けとなります。

児童生徒も、新しいことへのチャレンジ力を、スポーツや各種コンテストに応募するだけでなく、それらでの勝ち負けを経験し、次のステップへ向かうような充実した時間を積み重ねていくことができます。



## 6

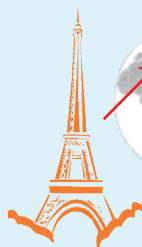
## 海外の解釈を使って議論してみる

「児童生徒の気づき力を伸ばす」シーンをより豊かにすることも、生成 AI は支援します。

アンデルセン童話 もみのき



copilot で作画



フランスでの感想



アメリカでの感想

いろいろな目線を考える

フランスとアメリカの感想を Copilot に聞く

米国での感想

テーマの強調：米国では、「もみの木」のテーマである「現在を生きることの重要性」や「満足することの難しさ」が強調されることが多いです。  
教育的価値：教育現場での使用が多く、子供たちに「満足」と「後悔」のテーマを教えるために使われます。  
文化的背景：米国のレビューでは、物語の教訓が現代社会における幸福の追求と関連付けられることが多いです。

フランスでの感想

文学的評価：フランスでは、アンデルセンの文学的スタイルや物語の美しさに対する評価が高いです。  
哲学的視点：フランスの読者は、物語の哲学的な側面、特に「存在の意味」や「人生の儚さ」に焦点を当てることが多いです。  
感情的反応：フランスのレビューでは、物語が引き起こす感情的な反応や、読者が感じる共感についての言及が多いです。  
これらの違いは、各国の文化的背景や教育システムの違いによるものと考えられます。どちらの国でも「もみの木」は深い教訓を持つ物語として愛されています。

「生徒の気づき力を伸ばす」シーンをより豊かにする一例

新しい目線での目標に対する説明文、たたき台（生成 AI 活用）

先生の時間

検討掘り下げ時間などを拡充  
児童生徒の気づき力を拡充

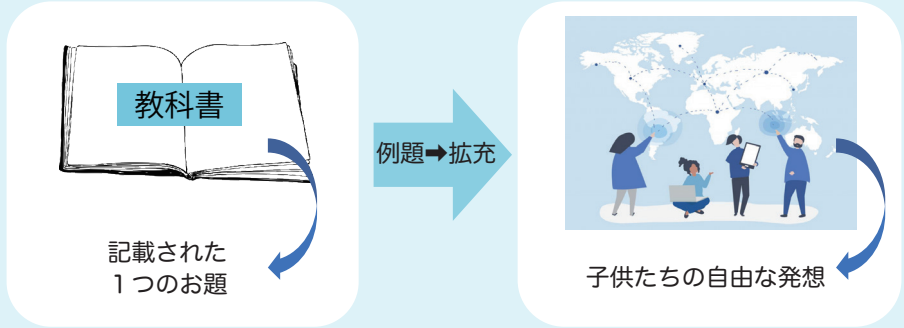
海外の童話に対する意見から、児童生徒のそれぞれが多様性を考えてみる機会を提供。意見には多様性があることを、各自の立場で児童生徒は理解するでしょう。童話に登場する色々な「生き物」や「もの」を自分に置き換えて考えることを授業の中で経験します。

その立場で、他の登場人物や生き物へと想像を膨らまし、さらには現実世界の身近な人や海外の人の目線にも広げて、多様性について考えていくことができます。

そのような多様化について生成 AI を活用し、児童生徒が広い範囲で気づきの力を養うことができます。

# 7 アイデアのネタを出してもらい議論してみる

「児童生徒の気づきを伸ばす」ネタを生成 AI に支援してもらいつつ拡充する



童話を起点に、議論のネタを膨らませる子供たちの発見・提案を導く例

“童話を国を超えて多様な目線で検討する例を 5 つ挙げて



- 国別
- 年代別
- 童話別
- ロール（役目：小学校の児童、教員試験生・大学生・サラリーマン・農業・製造業ブルーカラー・経営層等）別
- 時代別（明治～平成）

児童生徒の参加によるさらなるアイデアの醸成



多様性を把握しつつ役立つ部分を取り込む力の拡大

参考：アイデアを広げるネタを生成 AI 利用で引き出す例

「同じ話が地域によって意味合いが異なる童話とは？」と児童生徒に問う例を生成 AI に聞いてみる。

童話	バージョン	特徴・強調点
シンデレラ	フランス版（ペロ）	ガラスの靴が象徴的で、魔法の要素が強調される。
	ドイツ版（グリム兄弟）	金の靴が登場し、物語のトーンがより暗く、現実的。
赤ずきん	フランス版（ペロ）	狼に食べられる結末が強調され、教訓的な要素が強い。
	ドイツ版（グリム兄弟）	狼を倒すハンターが登場し、救済の要素が加わる。
白雪姫	ドイツ版（グリム兄弟）	毒リンゴや魔法の鏡など、魔法の悪意が強調される。
	ディズニー版（アメリカ）	魔法の恐怖が和らげられ、エンターテインメント性が強調される。
三匹の子豚	イギリス版	狼が家を吹き飛ばすシーンが中心で、努力と知恵の重要性が強調される。
	アメリカ版	コミカルな要素が加わり、エンターテインメント性が強調される。
人魚姫	デンマーク版（アンデルセン）	悲劇的な結末で、自己犠牲と愛の優さがテーマ。
	アメリカ（子供向け動画）	ハッピーエンドに変更され、冒険とロマンスが強調される。



**(地域を変える)**

・童話 もみのき → 今の日本であれば、何の木か他の物に例えられる？

**(時代を変える)**

・親指姫 → アンデルセンの生まれたデンマークでの21世紀の話ならどんな話になる？

**(主人公の立ち位置を変える)**

・マッチ売りの少女 → 主人公が、貧しい子供でなく、貴族の生まれならどんな売り方になる？

**(感じるシーンを考える)**

・七匹のやぎ → 読書のシーンでなく、それを 絵本にする、演劇として演じるなどに変える

**(作者の生い立ちを変える)**

・童話 もみのき → 作者が、靴職人の子どもでなく、貴族の生まれならどんな話になる？

感想文などでは、要約よりも意見が重要です。

意見や感想は、人それぞれで多様な考えを肯定し合いながら、グループでの報告としての合意形成経験を積むことも、学び手には良いチャンスです。

様々な意見を整理して並記することで、そのバリエーションの広がり比べることも、子供の発見力を伸ばすことに役立つでしょう。

また、読書感想文などの課題において、生成 AI を使う場合の留意点が「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：文部科学省」P20 に記載されていますので参照ください。

多様性、多様な意見への尊重を醸成  
参加体験ができる、クイズも多くのチャンスを生み出せます



日本の童話  
海外の童話は？



童話赤ずきんのフランス版（ペロー版）とドイツ版（グリム兄弟版）の違いを  
5つクイズにして 小学3年生でも答えられる 同じ質問で違う答えとなるように

生成 AI で、勉強感なく  
ゲーム感覚の体験にも  
できます

Copilot  
<https://www.japet.or.jp/>

クイズ: 赤ずきんの違いを見つけよう!

- 赤ずきんちゃんが狼に出会った後、どうなったでしょうか？
  - A. 狼に食べられてしまった (ペロー版)
  - B. ハンターが助けに来た (グリム兄弟版)
- 狼は赤ずきんちゃんのおばあさんに何をしましたか？
  - A. おばあさんを食べてしまった (ペロー版)
  - B. おばあさんを食べたが、後で助けられた (グリム兄弟版)
- 物語の結末はどうなったでしょうか？
  - A. 赤ずきんちゃんとおばあさんは助けられなかった (ペロー版)
  - B. 赤ずきんちゃんとおばあさんは助けられた (グリム兄弟版)
- 狼はどのようにして赤ずきんちゃんをだましましたか？
  - A. おばあさんのふりをしてだましました (ペロー版)
  - B. おばあさんのふりをしてだましましたが、後でハンターに見つかった (グリム兄弟版)
- この物語の教訓は何でしょうか？
  - A. 知らない人に菓をつけること (ペロー版)
  - B. 知らない人に菓をつけること、勇気を持つこと (グリム兄弟版)

これらのクイズを通じて、児童たちが「赤ずきん」の異なるバージョンの特徴を楽しく学べるようにしましょう。

各グループで興味のある領域をクイズにする経験は、感想文よりさらに多くの作業を要し、良い課題発見と解決のための提案をする経験になります。

本書は、童話を題材として様々な話をしてきました。生成 AI にクイズの元ネタを生成させて、児童生徒たちが「これだと簡単すぎる」と感じた場合には、回答する相手を見て手を加えるような経験を提供できます。

クイズにする以外に、寸劇化や内容を使う「しりとり」で5つ繋げてみて、などの参加自主提案型にすることも可能です。

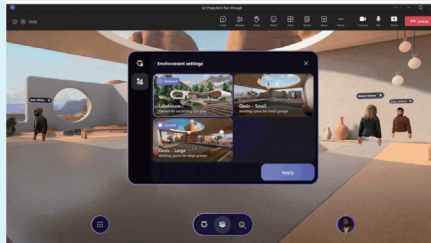
生成 AI の使い方は色々に広がりますので、利用を楽しんで膨らませてください。

## 10

## 各位を伸ばすサービス活用が進む

参加形態が、リモートも加えた「協働」空間に広がる  
(Chrome でも、Copilot が使え、Teams も動作させられます)

出典 Microsoft Mesh の概要 - Microsoft Mesh | Microsoft Learn



Microsoft Teams でイマーシブ スペースを今すぐ設定する方法をご覧ください。

イマーシブ スペースを使用する Microsoft Mesh

楽しい空間で学ぶ、共創・協働することが容易

みんなが、集まる空間の絵も生成 AI で作成できる



発展のさせ方はみなさま次第

生成 AI の力で、「アイデア」をより大きく膨らませ、助言を得つつ、自ら使いこなそう!!

遠隔含めた共同作業、協創空間

3D の仮想空間「Microsoft Teams のイマーシブスペース」を使い、さらに生成 AI をも使うような「遠隔授業」やローカルも含めた「ハイブリッド授業」も可能です。そのような活動空間も、多様化させた体験で生成 AI を使うことも良い経験になるでしょう。

参考：Chrome で Copilot を動かすツール [CoPilot™ Extensions For Chrome](#)

Teams は先生の PC から開催 URL を作成して、生徒へ配布します。

Chrome で URL を開く場合、Chrome 上で Teams が動作します。

# 終 わ り に

生成 AI の使い方に関して「学校の学び」でも「社会人の学び」でも大きな変化をもたらそうとしています。

本冊子では、先生が生成 AI を利用するシーンでの有効活用目線で「生成 AI を活用した、生徒の課題克服経験や気づきの発見力」を伸ばす経験の提供を「合意形成力」という新しいテーマをふまえて、検討した一例を提示しました。

生成 AI は

- ・同じ答えになるとは限らない（揺らぎのある答え）
- ・生成結果を見直しして合意形成
- ・更にクイズや寸劇などの参加型活動での合意形成の経験

というように、生成 AI の出力をそのまま利用するのではなく、各自や合意形成の仲間で議論して、それぞれの思いを盛り込んで行く経験ができるような運用例も考えられます。

また、合意形成以外に、情報モラル教育、英会話や一人一人の英語への興味掘り下げ、プログラミングなどでの児童生徒毎のアイディアの実現力などでの生成 AI 活用にも期待がかかっています。

そのような、考え方の一助に本書がなれば幸いです。

最近、中国企業が開発した生成 AI DeepSeek が発表されて話題になっていますが、当面日本の初等中等教育の中では採用されるケースはほとんど無いと判断し、本冊子の中では記載を見送りました。

最後に、JAPET&CEC 様、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)

### 生成 AI の学校での利用ガイド V2

#### 令和 5 年 3 月の答申

次期教育振興基本計画について (答申) (中教審第 241 号) : 文部科学省 ([mext.go.jp](http://mext.go.jp))

#### Bing (Edge) Copilot

[https://learn.microsoft.com/ja-jp/copilot/edge/?WT.mc\\_id=M365-MVP-38619](https://learn.microsoft.com/ja-jp/copilot/edge/?WT.mc_id=M365-MVP-38619)

#### Google Chrome への Copilot 追加

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

#### Bing AI を使って知の世界を理解する

Bing AI を使用して知識の世界を活用する | Microsoft Learn/

#### 責任ある AI を理解する

責任ある AI に関する考慮事項を理解する - Training | Microsoft Learn

#### Copilot (旧 Bing AI) の概要

[https://learn.microsoft.com/ja-jp/microsoft-365-copilot/microsoft-365-copilot-overview/?WT.mc\\_id=M365-MVP-38619](https://learn.microsoft.com/ja-jp/microsoft-365-copilot/microsoft-365-copilot-overview/?WT.mc_id=M365-MVP-38619)

#### Copilot Pro の情報

Copilot Pro の使用を開始する

#### テレワーク・自宅学習 お役立ち情報 - Microsoft atLife

[https://www.microsoft.com/ja-jp/atlife/useful-for-home-and-family.aspx?%20WT.mc\\_id=M365-MVP-38619](https://www.microsoft.com/ja-jp/atlife/useful-for-home-and-family.aspx?%20WT.mc_id=M365-MVP-38619)

#### AI 戦略会議 (内閣府)

[https://www8.cao.go.jp/cstp/ai/ai\\_senryaku/ai\\_senryaku.html](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)
	松村 淳	IoT-EX 株式会社 (参画)
	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 2025 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レステクノロジーで最先端の IoT・AI ソリューション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。  
(2025 年 3 月現在 会員会社数 161 社)

本冊子ダウンロード用 2次元コード

[https://www.mcpc-jp.org/pdf/mcpc\\_bunkyoseiseiai-20250303.pdf](https://www.mcpc-jp.org/pdf/mcpc_bunkyoseiseiai-20250303.pdf)



# 5G & L5Gで飛躍する MCPC

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 ～

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 2025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](mailto: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。