

中央教育審議会初等中等教育分科会教育課程部会
外国語ワーキンググループ（第9回）

生成AIを活用した英語授業実践

高木 俊輔
(聖光学院中学校高等学校)

AIの台頭によって、 教師は不要になるでしょうか？

Keywords

生成AIの活用、学習の個別化、教師の役割

授業環境

中 2

1 クラス 37 - 46 名 × 5

計 221 名

1人1台 Chromebook

ChatGPT（無料版）

Google Gemini（教育・無料版）



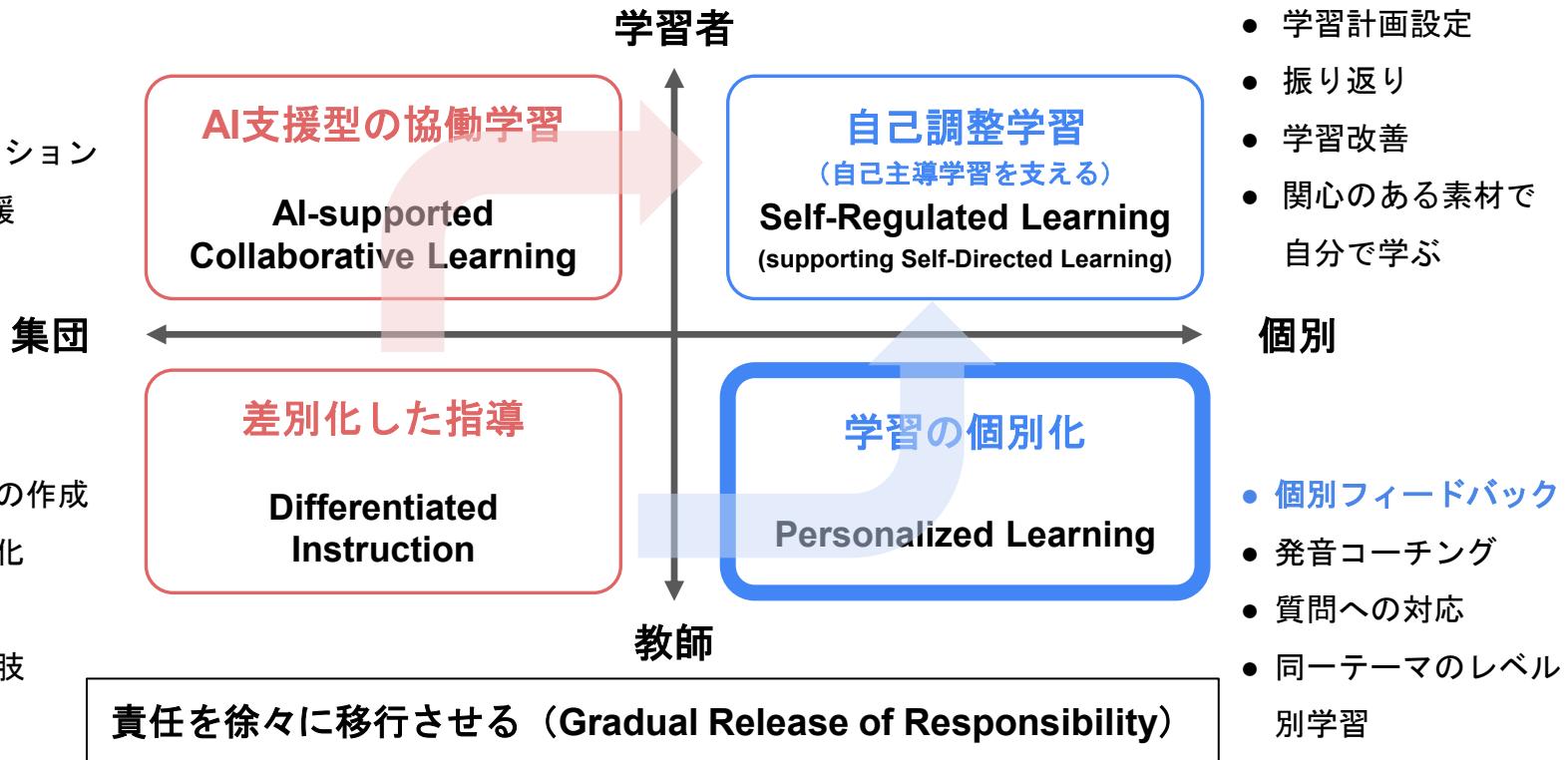
ICT と AI の導入によって、
学習者の個別の課題への対応を目指す

生成AIに関する高木の立場

- AIは労力的に諦めていたことを実現するパートナー
 - 学習を拡張・変容・再定義させる手段
 - 魔法のように課題が解決するほどシンプルではない
- 学習には適切なインストラクションが必要
 - 導入するだけでは伸びない
 - 目的、方法、効果を実感することで、学習者が学び方を学ぶ

学習における生成AI活用の方向性

- with / vs AIで
 - ディベート
 - ディスカッション
- 相互評価の支援



生成AIを活用した英作文添削

- ChatGPTは**自動採点や評価に利用可能** (Mizumoto and Eguchi, 2023)
- 英文の文法修正においても**性能が高い** (Mizumoto et al., 2024)



人間とAI、それぞれの得意分野を組み合わせながら、効果を犠牲にせず、効率的に英作文の添削指導を行うことはできないか？

Google フォーム & 生成AI を使った添削の流れ（中2、2コマ）



生徒：授業で書く

モデル英文の習得

Gian is my favorite of all the characters in Doraemon.

The reason is that sometimes he is a little rough, but Gian is a kind boy and always cares about his friends and family.

For example, when Nobita is in trouble, Gian always helps him. He is a very kind friend.

Also, Gian's family has a shop. When his mother asks him to help, he works hard, even if he doesn't always want to.

Therefore, Gian is my favorite character.



構成メモ・相談・手書きで書く

67周 英語I No.8

PREP 法で書いてみよう

テーマ：私の一番好きな場所

1. シンプルな日本語でメモを作成しよう

Point

どこが好き？

Reason

なぜ好き？

Example
Evidence

例え？

Point

どこが好き？

2. メモの中でディスコースマークに下線を引いてみよう

3. PREP の構成に割っているか、ペアで確認しよう

組番名前_____

My Favorite Place

生徒：フォームに入力し、推敲する

構成メモ・相談・手書きで書く

フォームに入力・推敲

67期 英語I No.8

PREP 法で書いてみよう

テーマ: 私の一一番好きな場所

1. シンプルな日本語でメモを作成しよう

Point
どこが好き?

Reason
なぜ好き?

Example
Evidence
例えば?

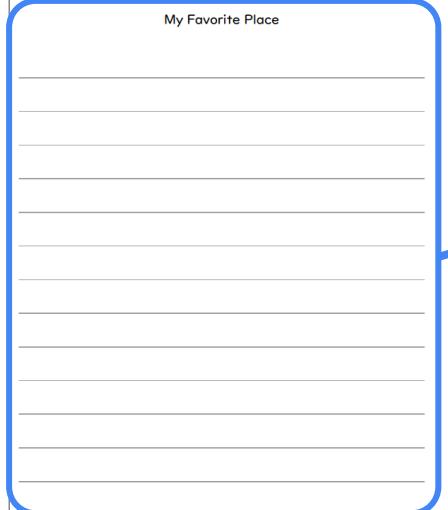
Point
どこが好き?

2. メモの中でディスクスマーカーに下線を引いてみよう

3. PREP の構成に則っているか、べアで確認しよう

4. 英語で書いてみよう

My Favorite Place



名前 *

回答を入力

自力で書いたエッセイ *

紙に書いたエッセイをここに打ち直してください。この段階で気づいたエラーは直してみましょう。

回答を入力

AIで修正したエッセイ *

ChatGPT、Geminiで添削をし、修正したエッセイをここに貼り付けてください。

回答を入力

生徒：入力した英文をAIで添削

フォームに入力・推敲

ChatGPT上のアプリ（GPTs）にコピペ
Geminiの場合はGemで同様のことが可能

出席番号＊
半角数字で入力してください。

回答を入力

名前＊
回答を入力

自力で書いた説明＊
紙に書いた説明をここに打ち直してください。この段階で気づいたエラーは直してみましょう。

回答を入力

Essay Writing Coach for J2 students ▾



Essay Writing Coach for J2 students

作成者: Shunsuke Takagi 8

指示

エッセイを入力してください。入力すると、エラーを指摘し、なぜそれがエラーなのかを考えるきっかけとなるような質問を返します。エラーは最も重要度が高いものを最大10個ピックアップします。レベルはCEFR A1～A2（中1～3程度）で設定していますので、もっと簡単にしたい場合はそのように指示してください。“答え”と入力すると答えを示し、エラーの番号を入力すると、該当箇所を掘り下げて説明してくれます。

My favorite place is my room in my house. The reason is it's quiet and I can study, and play game. For example, when Mr.Takagi give us a lot of homework, I study hard it in my quiet room. And when I was tired, I play game and enjoy it in my room. So it's my favorite place is my room.

+



ChatGPT の回答は必ずしも正しいとは限りません。OpenAI はモデルの学習に 聖光学院 ワークスペース データを使用しません。

生徒：入力した英文をAIで添削

Essay Writing Coach for J2 students ▾

↑ 共有する ...

---marked text---

My favorite place is my room in my house. The reason is it's quiet and I can study, and (1)play game. For example, when Mr.(2)Takagi give us a lot of homework, I (3)study hard it in my quiet room. And when I (4)was tired, I (5)play game and enjoy it in my room. So (6)it's my favorite place is my room.

---end of marked text---

Top 6 important errors (A1–A2 level)

(There are 6 major issues rather than 10 in this short text.)

(1) play game
👉 「これは1つのゲーム？いくつかのゲーム？'s' をつける必要がありますか？」

(2) Takagi give
👉 「この出来事は今のこと？過去のこと？未来のこと？」

(3) study hard it
👉 「英語は主語→動詞→目的語の順番です。'study'のあとに 'it' を置くのは自然ですか？」

(4) was tired
👉 「ここで言いたいのは過去のこと？それともふだんのこと？」

↓

(5) play game

+ 質問してみましょう

?

...

ChatGPT の回答は必ずしも正しいとは限りません。OpenAI はモデルの学習に 聖光学院 ワークスペース データを使用しません。

文法・表現上のエラーを
最大10個まで番号+太字で表示

それぞれのエラーについて、
なぜ修正すべきかを考える発問

生徒：入力した英文をAIで添削

Essay Writing Coach for J2 students ▾

↑ 共有する ...

3

(3) study hard it

Correction: study it hard

Explanation (日本語):
英語の語順は「動詞 → 目的語 → 副詞」が基本です。
ここでは、

- study (動詞)
- it (目的語)
- hard (副詞)

の順番にするのが自然です。

つまり「一生懸命にそれを勉強する」は **study it hard** が正しい形です。

□ ▶ ⏪ ...

Feedback

あなたの文はとてもわかりやすく、「部屋が好きな理由」をしっかり説明できていますね！😊

特に「quiet」「study」「tired」などの語彙を上手に使ってます。

次のステップは、**動詞の時制（give → gave など）と文の形（is が2回出ないようにする）**に気をつけることです。

番号で指定、または全指定で解説

達成できていること+次に取るべきステップをフィードバック



各自で修正し、
修正前・後をフォームで提出

教師：生徒の提出データを分析

修正前データをAIで分析



エラーの傾向を探る

自力で書いたエッセイ	AIで修正したエッセイ
My room is my favorite place for me. The reason is that it makes me relaxed. For example, I can sleep quietly. Also, I can listen to my favorite music. So my room is my favorite place.	My room is my favorite place. The reason is that it makes me feel relaxed. For example, I can sleep quietly. Also, I can listen to my favorite music. That's why I like my room the best.
My favorite place is my house. The reason is that I can do many things there. One example is that I can study and learn many things there. In addition, I can enjoy to play video games in the living room. In conclusion, my house is my favorite place.	My favorite place is my house. The reason is that I can do many things there. One example is that I can study and learn many things there. In addition, I can enjoy playing video games in the living room. In conclusion, my house is my favorite place.
My favorite place is living room in my house The reason is that I can study very hard	My favorite place is the living room in my house The reason is that I can concentrate on studying English
My favorite place is my room. The reason is that I can do my favorite things. For example, I can play games. And also I can watch youtube in my room. In conclusion, my favorite place is my room.	My favorite place is my room. The reason is that I can enjoy my favorite things. For example, I can play games. Also I can watch YouTube in my room. In conclusion, I like my room the best because I can relax and have fun there.

あなたは英語を外国語として学ぶ日本語母語話者に対する指導経験が豊富な英語教師です。以下は中学2年生の学習者が「My Favorite Place」というトピックについて書いたエッセイです。書き手が日本語母語話者であることを念頭に置いて、文法・表現面、および論理面でのエラーの傾向を分析し、どのように改善すべきかの提案をしてください。

教師+生徒：エラーを改善につなげる

エラーの傾向を把握

エラーから学ぶ

ChatGPT ▾

共有する ...

(2) 動詞+動名詞／不定詞の誤り

- I can enjoy to play video games.
- I enjoy play tag with my friends.
- You can study there → OK
- You can enjoy to play games → ✗

ポイント

- enjoy の後は 動名詞 (~ing)。
- 「enjoy to ~」は誤用。「enjoy doing」で固まりとして覚えさせたい。

指導案

- 1つの板書で「動詞+動詞」の形を整理する：
 - enjoy playing video games
 - like watching TV
 - want to play soccer
- 「どちら？」クイズ形式で
 - I enjoy (to play / playing) soccer.
 - I want (to play / playing) soccer.

生徒に選ばせて、パターンで覚えさせる。

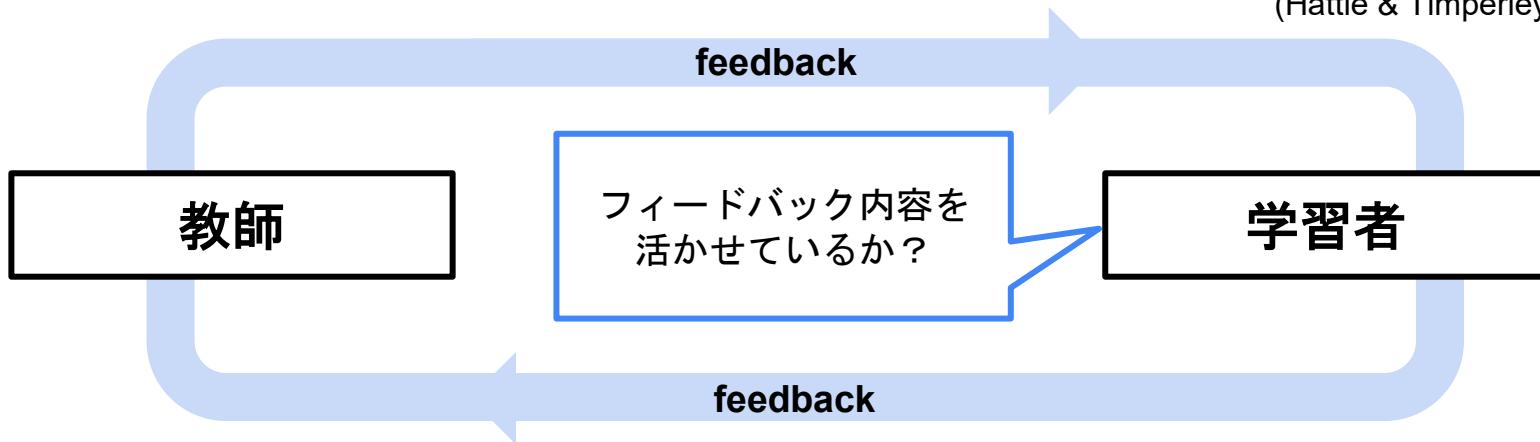
みんなが書いた英文の中に実際にあったエラーです。どう直す？なぜ？

- I can enjoy to play video games.
- I enjoy play tag with my friends.
- I feel happy very much.

エラー分析：指導と評価の一体化

何を目指していて、どれくらいできてきていて、次に何をすべきか

(Hattie & Timperley, 2007)



何を知っていて、何を理解していて、どこで間違え、何を誤解しているか

生成AIを活用した指導で感じている課題

手書き vs タイピング

手書きは実力が見えやすい一方、タイピングはハードルが下がる。書き直しがしづらい状況で時間内に書き切るトレーニングを意識的に行う必要を感じている。

自己添削力の必要性

使いっぱなしは逆効果にもなり得る。自分のミスに気がつき、AIによる回答の適切さを判断できるようになる必要がある。辞書指導や文法学習は重要。

鵜呑みにさせない

教師がAIからの提案を鵜呑みにしないように伝えて、特に低学年の自学では無批判に受け入れてしまう傾向がある。学習者が自分で考える仕組みが必要。

生成AIを活用した指導で感じている課題

実力が見えにくい

修正後、教師には「整った」英文が届くため、学習者の実力が見えにくい。修正前と修正後の両方を提出し、修正のプロセスを見ると分かりやすくなる。

修正提案のレベル

生成AIは必ずしもCEFRのレベルを正確に反映しているわけではない（水本, 2025）。コーパスなどのデータベースを活用する？

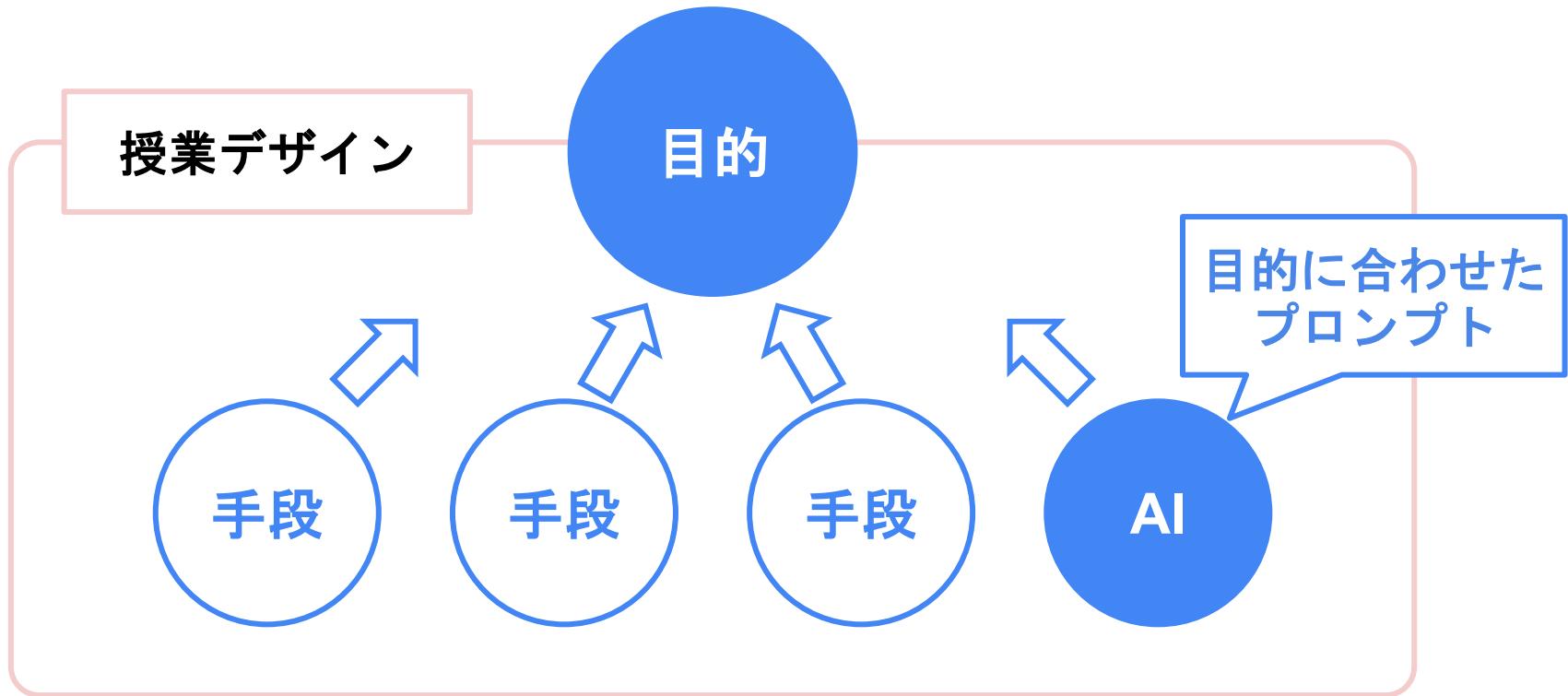
生成AIを活用した指導で感じている課題

質的なエラーへの対応

- AIが得意なこと
 - ルールやパターンに基づきやすい領域
 - 文法・スペルミス、直訳表現、冗長な繰り返し、トーンの切り替え
- AIには難しいこと
 - 文脈理解・論理構成に依存する領域
 - 論理の一貫性、具体性の不足、読者の知識レベルへの配慮、文化的な適切さや文体選択への配慮、**学習者のVoice**
 - **Teacherness（教師性）** (Chen et al., 2026)
 - 学習者の文脈や感情を理解した教育的判断

→ (少なくとも現時点で) **AI単体で添削を完結させることは難しい**

手段としてのAI



AI時代に求められる英語教師の役割について高木が考えるところ

「知識の伝達者」→「ファシリテーター兼ガイド」(Roe & Perkins, 2025)

- 学習のデザイナー
 - どの場面でどのようにAIを使うかを含む、学習全体のデザインを行う
- 学習のモチベーター
 - 人間関係の中で生まれる意味を生成し、言語を学ぶことへの意欲を高める
- 学習のコーチ
 - 学習者の学習を見とり、自律に向けて適切に導く

参考文献

- Chen, Q., Tawilapakul, U., & Lin, A. M. Y. (2026). Teacherness in the age of GenAI: An ethnographic exploration of pedagogical decision-making and AI integration in English language teaching. *System*, 136, Article 103877.
<https://doi.org/10.1016/j.system.2025.103877>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of educational research*, 77(1), pp. 81-112.
<https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Mizumoto, A., & Eguchi, M. (2023). Exploring the potential of using an AI language model for automated essay scoring. *Research Methods in Applied Linguistics*, 2(2), 100050. <https://doi.org/10.1016/j.rmal.2023.100050>
- Mizumoto, A., Shintani, N., Sasaki, M., & Teng, M. F. (2024). Testing the viability of ChatGPT as a companion in L2 writing accuracy assessment. *Research Methods in Applied Linguistics*, 3(2), Article 100116. <https://doi.org/10.1016/j.rmal.2024.100116>
- Roe, J., & Perkins, M. (2025). Generative AI in Self-Directed Learning: a thematic scoping review. *Interactive Learning Environments*, 1–12. <https://doi.org/10.1080/10494820.2025.2603431>
- 高木俊輔. (2023). 英語教員のためのChatGPTプロンプト集.<https://sites.google.com/office-shunsuke.com/prompts-for-english-teachers/>
- 水本篤. (2025). 生成AIはCEFRレベルを把握しているのか. *英語教育*, 74(6) (増刊号), 54–57.