

<教育利用> ⑤ 5年生 総合的な学習の時間での実践事例

報道番組制作や広報活動、大型商業施設等でのイベント開催、エシカル消費ゲームアプリ開発、エシカル商品を使ったレシピ開発、絵本制作などのプロジェクトを、デザイン思考を進める際に、創造・着想、プロトタイプ作成の段階で、自分たちの考えと生成AIの意見を比較しながら多面的に検討した。

