

＜教育利用＞ ⑦ 情報 I 「生成AIが作った『つまらない』ゲームから生成AIと人間の役割を考える」

1 学年・情報科・情報 I
 単元：アルゴリズムとプログラム
 ChatGPTを教員・生徒が活用

○授業の目的

・プログラミング制作の場面から生成AIをどのように活用できるか考える。

○生成AIの活用方法

・教師が事前にChatGPTにプログラムさせたゲーム（面白いゲームを作るように指示したにもかかわらず、つまらないゲームとなっている）をプレイする。

・プロンプトを書き換えて、ChatGPTに面白いゲームをプログラムしてもらった活動に取り組む。

・生成AIにすぐに任せられそうな作業と、そうではない作業を考察する。

○生成AI活用のメリット・デメリット、指導上の留意点等

・生成AIにプログラムを作成させることで、自分ではできないが、オリジナル性があるものを作成することができる。しかし、意図したものを作るのは簡単ではない。

	任せられること	すぐには難しいこと
ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 大まかなプログラムの作成 作るゲームの基本を考えること 指示をしたら作ってくれる プログラム 	<ul style="list-style-type: none"> 細かい設定 言葉遊び 面白いゲームを完成させること 細かい指示 キャラクターをつくる
日常生活	<ul style="list-style-type: none"> 掃除 鍵の開け閉め siri 勉強の手伝い 機械的なこと エアコンの温度調節 	<ul style="list-style-type: none"> 細かい作業 料理 人と関わる

	任せられること	すぐには難しいこと
ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 土台になるようなプログラミング 単純な行動で完結できること 人間が指示を出してそれに沿って作る 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームを面白くする工夫 多くの要素を盛り込んでいる面白いゲーム 細かい作業
日常生活	<ul style="list-style-type: none"> 家事・作業みたいない内容の仕事 お掃除 料理を運ばせる 	<ul style="list-style-type: none"> 家事で自分のこだわりの部分・工夫をよくするタイプの仕事 トラブルに対する迅速な対応