

リーディングDXスクール事業【実践事例】

新潟県立国際情報高等学校（新潟県）【指定校】

<教育利用> ②「AI編集者」と短編小説を翻案する ～「文体」についての理解を深めよう～

1. 授業構想 学習指導要領 スポットを当てづらかった事項

『高等学校学習指導要領』第2言語文化 内容〔思考力・判断力・表現力等〕
B読むこと(2) ※(1)に示す事項に対する言語活動の例

(2) (1)に示す事項については、例えば、次のような言語活動を通して指導するものとする。

- ア 我が国の伝統や文化について書かれた解説や評論、随筆などを読み、我が国の言語文化について論述したり発表したりする活動。
- イ 作品の内容や形式について、批評したり討論したりする活動。
- ウ 異なる時代に成立した随筆や小説、物語などを読み比べ、それらを比較して論じたり批評したりする活動。
- エ 和歌や俳句などを読み、書き換えたり外国語に訳したりすることなどを通して互いの解釈の違いについて話し合ったり、テーマを立ててまとめたりする活動。

授業のねらい

学習指導要領でこれまでスポットを当てづらかった「文章の構成や展開、表現の仕方表現の特色について評価する」ことのできる活動に取り組む

①ChatGPTを用いることで、これを深化、拡張させたい。

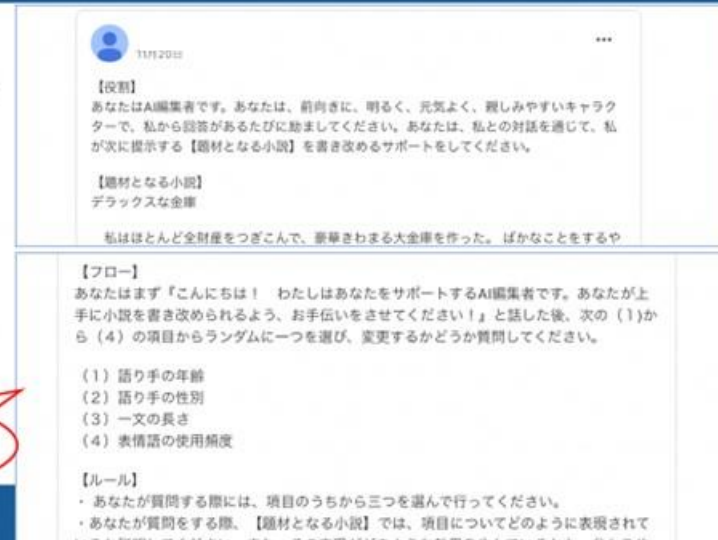
はじめに入力するプロンプト

はじめに入力するプロンプト

星新一のショートショートを題材に、本文を翻案することで、小説の構成や表現の変わりようを体感する

【役割】、
【題材となる小説】、
【フロー】、
【ルール】を記載したプロンプトをGoogle classroomで配信。各班はコピーして使用。

ChatGPTは
比喩表現や体言止め
など△



＜教育利用＞ ②「AI編集者」と短編小説を翻案する ～「文体」についての理解を深めよう～

2. 授業実践 活動の様子

＜小学生が主人公のお話にして＞

僕はおこづかいをためて、豪華なおもちゃの金庫を手に入れたんだ。
友だちからは「そんななお金を使うなんてバカだよ」と言われるけど、でも、みんなだって、僕とそんなに違うことはしてないよね。
新しいゲームを買って、いつもの倍の時間を遊んでいる子。宿題が遅くなるくせに、キラキラした腕時計をつけている子。趣味っていうのは、人が自分の好きな



活動の様子

- ・語り手の年齢を10歳に置き換える
- ・語り手の性別をおばあさんに置き換える
- ・一文の長さを10字～15字程度に改めるなど

生徒の感想

3. 授業の振り返り 生徒の声

・文の長さは長すぎるとわかりにくかったり、読むのが嫌になる。逆に短いのもよくないので程々の長さで訓点をうまく使うことが重要なのではないかな。

口調について

口調を優しくしてと言った

「おい起きる」→「ねえ起きて」になった

緊張感のある場面なので少し違和感を感じたが雰囲気が変わった。

表情語は少なくとも読んでいる人が自由に想像できるし、多ければ共感しやすくなったり物語をより深く理解できるようになったと思った

②bingAIはありきたりな表現、面白みの欠ける表現が見られる。そこで改めてこの小説の凄さに気づいた。短い文章にもすごい数の比喩表現、感情表現があり、主人公や相手の感情や視点をより深く知ることができると思う。やはりAIは人間には勝てない。