

＜校務利用＞ ① Chat GPTで、魅力的な授業のアイデアを得る

授業を考えているとき「生徒をもっと活動させたいな」「同じような活動ばかりで、マンネリ化してきたな」と悩んでいた。

そこで、図のようなプロンプトを入力することで、アイデアを出してもらうことができました。このプロンプトでは、教科、対象学年、目標、時間を設定できるようにしている。

1回の指示で理想通りの結果を出力してくれることはないが、プログラミングとは異なり、話し言葉でAIに指示が出せる。この特徴を生かして、出力結果を見て、パツとしない場合は「他の案を提案してください。」と、しつこく聞き直すことができる。

この案はあくまでも「たたき台」として活用するもので、目の前の生徒の様子に合わせてアレンジしていくことで、自分では思いつかなかった新しい学習活動を作ることができます。

```
#命令書：
あなたは優秀な教育者です。

以下の制約条件と入力文をもとに、生徒が楽しんで取り組める学習活動を提案してください。

#制約条件：
・活動案を2つ提案すること
・魅力的なタイトルをつけること
・生徒たちが目標を達成できる活動にすること
・「導入」「展開」「まとめ」の構成で授業を構成すること

#入力文：
・対象：中学2年生
・目標：数学の連立方程式の導入授業で使用できる
・時間：45分
```

プロンプト例

```
活動案1：「ミステリー解決！連立方程式チャレンジ」

【導入】10分
1. 生徒たちに「連立方程式」の基本概念とその重要性を説明する。
2. 「連立方程式が実際の生活や仕事でどのように役立つのか」について、具体的な例を挙げる。

【展開】25分
1. 生徒たちに実際の連立方程式の問題を出題し、それを解くための手順を説明する。
2. 生徒たちに「ミステリー解決！連立方程式チャレンジ」という活動を行ってもらう。これは、連立方程式を使って仮想的な事件や問題を解決するもので、生徒たちが連立方程式の理解を深めるためのものです。

【まとめ】10分
1. 活動の結果を共有し、生徒たちの解答と解法を検討する。
2. 連立方程式の重要性とその応用について再度強調する。

活動案2：「連立方程式エスケープゲーム」

【導入】10分
1. 「連立方程式」についての基本的な説明を行う。
```

出力文例

<教育利用> ① 「生成AIの教育利用」のための講義～和歌山大学 豊田 充崇 教授を招いて～

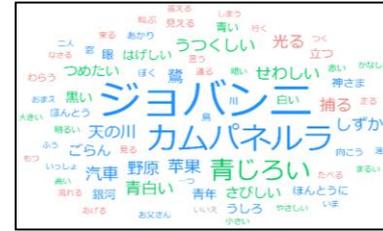
1 生成AIの原理理解

生徒（300人）を体育館に集め、豊田 充崇 教授に一斉に説明をしていただいた。

生成AIが日本語のプロンプトを理解するために、その文章がどのように分解されているかを、AIテキストマイニングを体験させ、視覚的に捉えさせた。技術的な説明は深入りせず、生成AIはインターネット上の膨大なテキストデータの中から、求められた事項に関係する最適な情報を文章化していることを説明した。



体育館での様子



テキストマイニングの結果（「銀河鉄道の夜」）

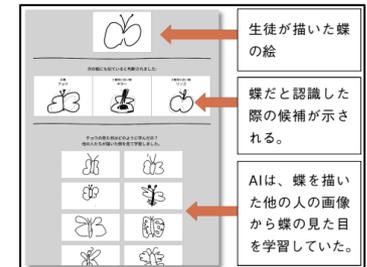
2 生徒の体験

生徒は各教室に戻り、画面共有で親教室と繋ぎ、それぞれの生徒用タブレットPC（Google Chrome）で、以下のアプリを体験した。

【Quick, Draw! でAIの原理を学ぶ】

描いたものが何であるかをAIが判断してくれる。そのためには、事前にAIが学習するための元となるデータが必要であり、その元となるデータを表示してくれる。

AIは「インターネット上にある膨大なデータを学習し、それに近いものを探してきている」ことを捉えさせた。



Quick, Draw!

【Auto Draw で著作権への意識を促す】

予測変換で、イラスト画像を生成してくれる。数本の線だけで多くの候補は表示されるため、そこから選ぶだけでイラストが素早く作成できる。

しかしながら、これはどこまで「自分が描いた」と言えるか問い、生徒に考えさせた。



Auto Draw