

AI リテラシーを育むためのアクティブ・ラーニングの実践 ー グループワーク 「生成 AI がやってきた！」 ー

勝野 正博

(メディア学部メディア学科)

Active Learning to Cultivate AI Literacy - Group Work “Generative AI is Here!” -

Masahiro KATSUNO

(Department of Media Studies, Faculty of Media Studies)

2023 年の情報社会論の講義では、アクティブ・ラーニングの手法を取り入れ、生成 AI・ChatGPT を使用して AI リテラシーを向上させる講義を実践した。講義は 4 回のセッションで構成した。①導入：ChatGPT へのサインインと利用体験。②基本実践：ChatGPT で作成したテーマを ChatGPT との対話でグループワーク。③応用実践：学生が考案した作品テーマを連歌方式で制作。④共有：各セッションでの知見を AI リテラシーの観点からマンドラチャートにまとめ、発表した。当初、ChatGPT 利用者は全体の 2 割であったが、受講後の利用意向は約 8 割となった。学生たちが AI と直接対話し、その能力を体験することで、AI 技術に対する理解と興味が一層深まった。一方で、AI から得られる回答や情報には信頼性、正確性の懸念もある。AI を適切に活用するリテラシーを育成するための教育方法を確立することが求められている。

キーワード：アクティブ・ラーニング、生成 AI、ChatGPT、メディア・リテラシー、AI リテラシー

はじめに

情報社会論（メディア学科 2 年次選択）は、情報やメディアテクノロジーが社会、経済、文化、政治など、我々のさまざまな生活に与える影響を学ぶことを目的に、情報社会に実装されるメディア・テクノロジーの理解とその社会への関わりを考察することを目指している。単なる知識の習得だけではなくアクティブ・ラーニングの導入による「実践」「議論」「理解」を重視し、デジタル時代に求められる批判的思考や創造性の育成を目指している。学生は自らのメディア体験を通じて情報社会を形成する様々な要素をより深く理解し、これから社会で活躍するために必要な能力を獲得することを目指している。

2023 年度のシラバスでは、当初「Society 5.0（人

間中心の社会）」の理解と考察のために、「シン・SNS」「AI とロボット」「アバター・メタバース」をテーマとしていた¹⁾。2022 年 11 月にリリースされた生成 AI・ChatGPT（以下、ChatGPT）の性能とその普及に接して、生成 AI の社会実装は急速に進み、生活者が利用する多くのサービスに組み込まれ、生成 AI の存在がメディア環境にどのような影響を与えるのか、生成 AI の役割や影響の理解が必須となると考えた。この認識から、学生に ChatGPT の体験する機会を積極的に提供し、AI を自分事にさせるために、情報社会論のシラバスを見直して ChatGPT を実践的に体験するワーク「AI とは何か」を実施した。

本稿では、まず ChatGPT の現状と情報社会論で学ぶことの意義を述べる。次に、ChatGPT を活用

したアクティブ・ラーニング型のワーク「AI とは何か」の概要（90 分×4 回）とその成果について報告する。最後に、考察と展望を述べる。

2. ChatGPT の現状

ChatGPT は OpenAI によって開発された大規模な人工知能言語モデル（LLM）で、自然言語処理（NLP）の技術を用いて人間と自然な会話のようなやりとりを行うことが可能である²⁾。野村総合研究所（以下、NRI）2023 年 4 月調査によれば OpenAI が 2022 年 11 月 30 日に公開したのち、12 月 4 日には利用者が世界で 100 万人を超え、2 か月後の 2023 年 1 月には 1 億人を突破した。Openai.com への国別アクセスシェアを見ると、米国、インドに次いで日本は 3 番目である（7%）。NRI の 2023 年 6 月調査によると ChatGPT を知っている人の比率が 68.8%、実際に利用したことがある人は 15.4% であった。

日本経済新聞（2023）によると日本政府は、文章などを自動的に作り出す生成 AI（人工知能）の活用を巡り関係省庁の「AI 戦略チーム」の会合を開き、霞が関での業務利用に向けた課題を話し合うなど前向きな姿勢を見せている。また文部科学省は、学校教育の現場で「ChatGPT」などの生成 AI をどのように取り扱うかについて、2023 年 7 月にガイドラインを策定し発表している³⁾。

1. なぜ、ChatGPT を学ぶのか

情報社会論で ChatGPT を実践的に学ぶ理由を 4 点あげておく。

（a）先進的なメディア・テクノロジーの知見の習得：ChatGPT を学ぶことは、生成 AI の機能やその重要性を理解する手助けとなる。今後は様々なメディアで AI が活用されていく。その中で、ChatGPT の実践による学びは技術的な知識の習得のならず、社会のありようを考察する上でも必要なことである。

（b）AI リテラシーの育成：AI の普及に伴い、AI の概念、能力、課題、そしてその社会への影響を理解するための AI リテラシーの育成が求められる。

（c）倫理的課題：AI の活用は、情報の信頼性、プライバシー保護、データセキュリティ、回答のバ

イアスなど、多くの倫理的な問題を引き起こす可能性がある。これらの問題を認識し、適切に対処する方法を学ぶことは、生成 AI を利用する上で重要である。

（d）就職活動への影響：AI の知識は、多くの業界から求められる能力になる。メディア学部の学生が目指す業界（IT、メディア、イベント、エンターテインメントなど）では、今後、AI の活用が進むことが予想される。ChatGPT などの生成 AI に関連した知識は、就職活動における競争力を高める上で有益である。

ただし、現段階で講義や学習に取り入れる際、以下の注意点やデメリットに留意することが必要である。

（a）情報の信頼性：大量のデータから学習するものの、そのデータの誤情報や偏見、最新情報の欠如、学習データのバイアス、質問の解釈の誤り、そして情報源の不明瞭性により、回答の質が保証されていない。

（b）過度な依存：学生が AI に過度に依存することで、自身の思考や意見形成のプロセスがおろそかになる可能性がある。AI を安易に利用し、その回答を盲目的に信頼し受け入れることで、批判的思考力が低下する恐れがある。

（c）デジタルデバйд：すべての学生が等しく AI の使用能力やリテラシーを持つわけではない。AI の普及が進むにつれて、一部の学生に不利益をもたらす可能性がある。

これらの検討を行った後に、学科会議などでも情報を共有したうえで、2023 年春学期の情報社会論（履修登録者数 162 名）にて、ChatGPT を取り上げる事とした。

表 1 は、「AI とは何か」をテーマに行った 4 回の講義（レクチャーとグループワーク）の概要である。「実践」「議論」「理解」というアクティブ・ラーニングの要素を各回に取り入れて、「導入」「基本実践」「応用実践」「共有」で構成した。グループワークは履修者を 41 グループに分けて実施した。

表 1 講義「AI とは何か」概要

| 狙い | 日程 | タイトル | 概要 |
|------|-------|---------------|--|
| 導入 | 6月2日 | 生成 AI がやってきた！ | AI 概要説明、ChatGPT トライアル（チーム名を ChatGPT で作成） |
| 基本実践 | 6月9日 | テーマでワーク | ChatGPT が生成した課題テーマでグループワーク |
| 応用実践 | 6月16日 | 創作でワーク | 各チームで作成した課題テーマでグループワーク |
| 共有 | 6月23日 | 「AI とは何か」大発表会 | 講義で取得した AI リテラシーをマンダラチャートで発表 |

2. 「AI とは何か」の内容

(1) 導入「生成 AI がやってきた！」

(i) 講義の狙い

ChatGPT を利用し、生成 AI という新たなテクノロジーを実感することを目的として、a) ChatGPT にサインアップし、利用できる状態にする。b) 各グループの名称を ChatGPT との対話を利用して作成することを目標とした。

(ii) レクチャー

冒頭に、ChatGPT の利用状況についてリアルタイムアンケート（回答者 118 名）を行った。図 1 のように ChatGPT の利用経験者は 26 名（22%）、認知未経験 83 名（70%）であった。この講義ではじめて ChatGPT を認識した学生は 9 名（8%）である。メディア学部の学生は ChatGPT の認知は高いが、実際の利用経験は 2 割であった。

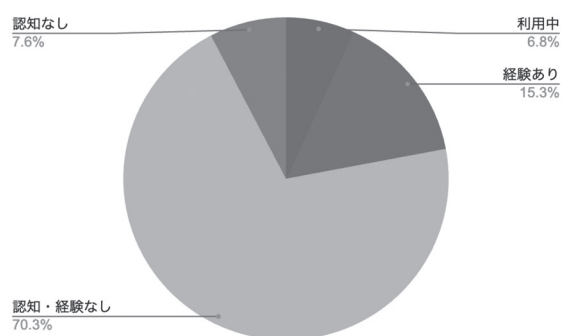


図 1 ChatGPT 利用状況

アンケート結果をふまえて、AI の社会導入の歴史とその現状を説明した³⁾。学生たちに身近な AI の利用事例として、将棋や囲碁の AI、配膳ロボットや自動運転 AI サービスを紹介し、日常生活における AI の普及を認識させた。さらに、AI を社会生活に導入するにあたって考慮すべき倫理的課題として、自動運転 AI のトロッコ問題についても触れ

た⁴⁾。

(iii) 実践ワーク

(a) PC、スマートフォンで ChatGPT にアクセスし、サインアップを行う。教室の通信環境や情報リテラシーの差異により、一部の学生は ChatGPT へのアクセスに苦労したものの、最終的に全グループが ChatGPT を体験した⁵⁾。(b) グループ名を ChatGPT との対話で作成し、利用体験について議論する。(c) グループワークの内容をスライドにまとめ、ファイルは Google ドライブに保存し共有する。(d) 学びを事後アンケートに記入する。

(iv) 導入ワーク例: グループ「勝野マイスターズ」

(a) プロンプト「勝野先生（情報社会論の担当の先生）に媚びる名前をつけてください」

(b) ChatGPT 回答「お客様の要望に沿って、媚びる名前の提案をさせていただきますが、敬意を持った名前を選ぶことをお勧めします。以下はそのような提案です。「情報社会愛の塔」「勝野マイスターズ」「先生に導かれるプロジェクト」「勝野先生の知恵を結集するグループ」「情報社会の花形、勝野ギャラリー」「勝野ファンクラブ」「先生の啓示に従う情報社会団体」「勝野の知識を楽しむ仲間たち」「先生の光輝に導かれる情報社会組織」「勝野の知恵を胸に抱く情報社会応援団」これらの提案は、敬意を持ちながら勝野先生への尊敬や感謝を表現するものです。最終的なグループ名は、メンバーと相談の上で決定されることをお勧めします。」（原文まま）

(v) 事後アンケートのサマリー（回答者 120 名）

ChatGPT は「Google などのアプリより速く正確な回答」を提供し、「対話にユーモア」があり、「友達との会話」のように楽しむことができる。「質問の仕方、工夫に応じて良い回答」を得た。想像していたよりも「日本語が読みやすい」などの肯定的な回答があった。一方、「日本のアニメ・漫画文化など」の情報に限定性がある。情報の質に「正確性や

信頼性に欠ける」など、「便利だが精度に問題がある」と指摘する声もあった。

ChatGPT 利用意向-1 (図2)を確認したところ、7割を超える学生が利用意向を示し、約3割の学生は利用に慎重な考えであった。

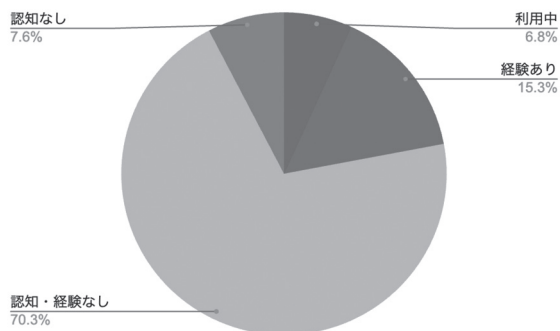


図2 ChatGPT 利用意向-1

(vi) 小括

すべてのグループで ChatGPT を体験することができた。Wifi へのアクセス不良や何らかの問題でアプリをダウンロードできなかった学生には、Google Bard の使用を推奨した。また、セキュリティやプライバシーに対する懸念からサインアップをためらう学生には、彼ら自身のデバイスでの参加は控えさせた。事後アンケートでは、ChatGPT の利用意向は7割となった(図2)。学生たちは、情報の正確性や信頼性に課題があることは理解しながらも、ChatGPT の利便性や今後の可能性、そして AI への関心が高まったようだ。

(2) 基本実践「テーマでワーク」

(i) 講義の狙い

ChatGPT の活用能力の向上を目的として、a) グループ毎の課題テーマを ChatGPT を利用して回答する。b) 実践ワークを通して AI 利用のリテラシーを話し合うことを目標とした。

(ii) 実践ワーク

(a) ChatGPT を用いて、4 種類のプロンプトを使用して 41 グループに向けた合計 164 の課題テーマを作成し、提示した(表2)。(b) 各グループが任意のテーマを選定し、ChatGPT を利用して回答を作成する。(c) グループ内で利用体験について議論を行う。(d) 近隣グループでワーク内容を共有

し合評を行う。(e) 学びを事後アンケートに記入する。

(iii) テーマでワーク例：グループ「サバイブ」

(a) テーマ：「ChatGPT がユーザーとの会話における文化的なニュアンスをどの程度理解するか。」(b) プロンプト：「ChatGPT がユーザーとの会話における文化的なニュアンスをどの程度理解しますか。」(c) ChatGPT 回答：「ChatGPT は文化的なニュアンスを一定程度理解することができますが、その理解度は限定的です。GPT-3.5 モデルはトレーニングデータとして幅広いテキスト情報を使用していますが、その中には様々な文化的背景やニュアンスが含まれています。しかし、GPT-3.5 は過去の情報に基づいて応答を生成するため、最新の文化的なトレンドや出来事に対しては常に最新情報を持っているわけではありません。ユーザーが具体的な文化的なニュアンスや専門知識について尋ねる場合、そのトピックに関連する情報がモデルのトレーニングデータに含まれているかどうかによって回答の正確性や詳細さが異なる場合があります。また、GPT-3.5 は個別のユーザーの文化的背景や個人的な経験に関する情報を持っていないため、一般的な文化的ニュアンスに基づいた回答を提供します。そのため、特定の地域や共同体に固有のニュアンスや文化的な言い回しに対しては、ユーザーの補足情報が必要となる場合があります。総じて言えることは、ChatGPT は文化的なニュアンスを理解する能力がある一方で、完璧な理解を保証するものではなく、場合によっては追加の説明や情報が必要になることがあるということです。」(原文まま)

(iii) 事後アンケートのサマリー (回答 127 名)

ChatGPT の活用により「議論が活性化し、新たな視点を得る」ことができた。多くの学生が「質問内容を細かくすればするほどの確かな回答が返って来る」「同じ内容を質問しても回答は変わるので表現を変えたり、色々な条件をつけて複数回質問してみる」など、プロンプトの作成技術に言及しており、利用能力が向上したことが伺える。また、「初対面でも円滑にコミュニケーションがとれた」ことで、グループの意見交換やワークの質も向上した。一部のグループは ChatGPT と Bard を評価しながら使用するなどリテラシーの向上も見られている。一方

表 2 「テーマでワーク」課題（一部抜粋）

| | プロンプト A | | プロンプト B | | プロンプト C | | プロンプト D |
|----|---|----|---|----|---------------|----|---|
| 1 | ジャーナリズムの倫理：ニューヨークタイムズのジェイソン・ブレア記者の虚偽報道事件。 | 1 | ChatGPT の言語表現能力が社会文化に与える影響。 | 1 | SNS とフェイクニュース | 1 | 生成 AI を使用して最新のファッショントレンドを予測するシステムを構築するアイデアを提案してください。 |
| 2 | SNS と プ ラ イ バ シ ー：Facebook の Cambridge Analytica データ漏洩事件。 | 2 | ChatGPT がユーザーとの会話における文化的なニュアンスをどの程度理解するか。 | 2 | ジャーナリズムのエチカ | 2 | 生成 AI を使用して人気の SNS ポストを分析し、効果的な SNS 戦略を提案するシステムを考えてください。 |
| 中略 | | | | | | | |
| 41 | デジタルアイデンティティとオンラインセキュリティ：オンラインでのアイデンティティ盗難事例とその防止策。 | 41 | ChatGPT と小売業：AI が小売業にどのように影響を及ぼすか。 | 41 | インターネットの安全性 | 41 | 生成 AI を用いてダンスの人気要素を分析し、ジェンダー平等や多様性を尊重した新しいダンススタイルを提案してください。 |

で、ChatGPT の操作に不慣れな学生も多く、「使いこなせていない」と感じる者もいた。

(iv) 小括

前週と比較して学生たちの主体的な取り組みが顕著であった。ChatGPT を用いた対話やグループ間の討論を通じて利用能力やリテラシーを向上させている。隣接するグループとの合評では、自らの学習状況を再確認し、学びを深める様子が見られた。

(3) 応用実践「創作でワーク」

(i) 講義の狙い：ChatGPT の活用能力をさらに向上させ、AI リテラシーの習得を目的として、(a) オリジナルの創作テーマをもとに、ChatGPT との対話で作品を制作する。(b) ワークの知見を AI リテラシーとしてマンダラチャートにまとめることを目標とした。

(ii) 実践ワーク：創作ワーク (a) 学生が自ら設定したテーマに基づき、オリジナルの作品を制作する。(b) 連歌方式を採用し、参加者が順番にプロンプトを指示する。(c) プロンプトの工夫を通じて、グループが意図する方向に作品を仕上げる。(d) 作品をグループ内で合評する。(e) 近隣グループと創作過程を共有して知見を獲得する。

(iii) AI リテラシーのマンダラチャート作成ワーク：(a) 3 回のワークで得た知見を「AI リテラシー」としてマンダラチャートにまとめる。

(iv) 創作でワーク例：グループ「河花連」

(a) テーマ「恋愛ドラマの物語作成」(b) プロンプト：「設定」高校が舞台の恋愛ドラマのストー

リーを考えてください。主人公は有栖川アリス。タイトル『スクールラブストーリー ～約束のリング～』(c) ChatGPT 回答 ストーリー概要一部抜粋（図 3 参照）

- ・追加設定「ライバルを登場させてください」
- ・追加設定「有栖川アリスのことを好きな人物を追加してください」
- ・『スクールラブストーリー ～約束のリング～』はどのような結末になりますか？
- ・ChatGPT 回答 ストーリー結末（図 4）

(iv) 事後アンケートのサマリー（回答者 132 名）
ChatGPT を用いた物語の制作では、「彼女役のシミュレーションでの会話の精度」など細かい心情や

タイトル：『スクールラブストーリー～約束のリング～』

ストーリー概要：

有栖川アリスは、明るく元気な高校2年生の女子生徒です。彼女は運動部のマネージャーとして活動しており、スポーツに囲まれた学園生活を送っています。しかし、彼女には一つの秘密があります。それは、彼女が幼い頃に亡くした母から受け継いだ大切な指輪があることです。

ある日、アリスは学校で出会った新入生の男子生徒、鈴木蓮に興味を持ちます。蓮はクールで謎めいた雰囲気を持ち、アリスの心を惹きつけます。彼はバスケットボール部のエースであり、スポーツへの情熱と才能を持っています。

図 3 ChatGPT 回答 -1



『スクールラブストーリー～約束のリング～』の結末は以下のようになります。

物語は、有栖川アリス、鈴木蓮、桜井凛、藤原悠斗の関係が複雑に絡み合いながら進んでいます。アリスは蓮との恋愛に葛藤し、凛の存在に対する競争心を抱きます。一方、藤原悠斗はアリスのことをずっと思い続けていますが、彼はアリスと蓮の幸せを願って自分の感情を抑える道を選びます。

図 4 ChatGPT 回答 -2

感情を表現するのは難しい一方で、「明確な指示を出す」ことで意図した回答が得られた。グループワークを通じて物語の基本的な構成やキャラクターの設計は可能で、具体的な固有名詞を用いた指示にも柔軟に対応した。しかし、エラーや不明瞭な表現もあるため、その解釈や修正が必要となる。それでも、ChatGPTの可能性は大きく、「作品を映像化すれば注目を集める可能性」を感じたようだ。今回のワークでは「時間の都合でできなかった部分もあり、それに関しても個人的に挑戦したい」との意見があった。

(v) 小括

各グループは独自の創作テーマを設定し、ChatGPTを利用して作品を作成することができた。「複数の人が同じ内容を問いかけると、異なる回答が返る」などの気づきから、プロンプト作成の知見が実践を積み重ねることにより向上している。しかし、連歌のようなスタイルでの共同制作に苦戦したチームも存在し、共創ワークの改善も必要がある。

(4) 共有「AI とは何か！大発表会」

(i) 講義の狙い: ワークで得られた AI リテラシーの共有とその知見の深化を図り、生成 AI を積極的に実践する姿勢の育成を目的として、(a) AI リテラシーをマンダラチャートにまとめ、1 分以内でのグループ発表を行う。(b) グループ発表から AI リテラシーについて、さらなる気づきと学びを習得することを目標とする。

(ii) 実践ワーク

当日は 41 グループが登壇する。事前の準備として発表用のマンダラチャートを共有フォルダに発表順に保存すること、発表するグループは 2 組前に教壇横で待機して、円滑な進行を行うように指示した。

(iii) 発表例

グループ「クリエイティブ・クォーター(図 5)」は、「良い点」「改善点」「悪い点」を縦軸に、「知識」「会話」「アイデア」を横軸として「AI の魅力と改善点」を発表した。

また、グループ「TechMagix (図 6)」は、メディア学科の専門分野別に ChatGPT の活用方法を提案した。

| | 良いところ | 改善点 | 悪いところ |
|------|------------------|-----------------------------|------------|
| 知識 | 知識量が膨大 | 定期的に情報をアップデートできるようにすべき | 嘘をいうことも有 |
| 会話 | 応答・反応が早い | AI の魅力と改善点 | 文脈を汲むことが苦手 |
| アイデア | 既存のアイデアを組み合わせられる | アイデアを考えるより、先行事例の分析をやらせた方がよい | 文章の創造が苦手 |

図 5 「クリエイティブ・クォーター」グループのマンダラチャート

| 社会・文化分野 | 産業・消費分野 | 表現・技術分野 |
|----------------------------|---------------------------------|---|
| キャッチコピー制作 | アイデア生成 例：人間生活にまつわる面白いアイデア考えて | プログラムコードの生成 例：Python でテトリスのプログラムを書いて |
| 文章の要約 | メディア学科で使えそうな AI の活用方法 | CM 作り(内容のみ) 例：炭酸水の CM 作って |
| 小説や詩の生成 例：〇〇のテーマで小説を書いて | 対象の比較 例：マーケティング | イラストの生成 |

図 6 「TechMagix」グループのマンダラチャート

(iv) 事後アンケートのサマリー (回答者 125 名)

ChatGPT 利用意向 -2 (図 7) を確認したところ、8 割近い学生が利用意向を示し、約 2 割の学生は利用に慎重な考えであった。学生たちの多くは AI の回答速度や「クリエイティブな活用の魅力を感じた」が、情報の正確性や最新性に関しては疑念を持っている。生成 AI の動向は今後も注目すべきであるが、常に情報の精度を確認し、適切に AI を利用する能力を身につけることが必要だ。多くの学生は AI と共存することの重要性を認識しているが、AI への過度な依存や「人間らしさを損失する」ことへの懸念もあった。今後も AI の理解を深めるとともに、「ツールとして適切に利用する能力を身につける」ことが重要と考えている。

(v) 小括

発表会では 41 グループが AI リテラシーに関するマンダラチャートを作成し、各グループが 1 分間

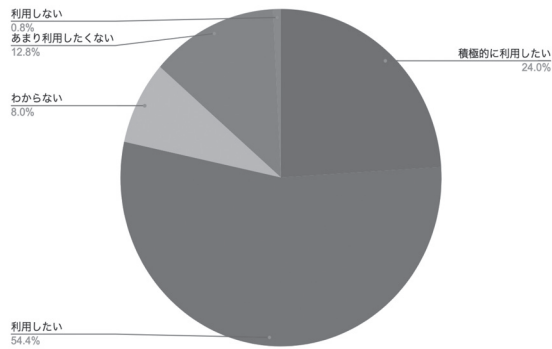


図 7 ChatGPT 利用意向-2

で発表し全グループの議論と考察を共有した。発表はグループワークの体験をもとに、ChatGPT の利用のメリットとデメリットが明確に示された内容が多く、自分たちの理解度や立ち位置を確認することができたと考えている。

3. 考察と展望

(1) グループワークの成果と考察

当初の目的であった生成 AI : ChatGPT に関する知見の習得と AI リテラシーの育成について以下の成果を得た。

(i) 技術的な理解：受講生全員で ChatGPT と直接対話し、テーマワーク、創作ワークを通してその能力を体験することで、AI 技術に対する理解と興味を深めることができた。

(ii) 情報の評価、検証：現時点の AI を利用することは、情報の信頼性やプライバシー保護に課題があり鵜呑みにはできないことを確認した。

(iii) プロンプトの作成能力：ChatGPT の利用では、曖昧なプロンプトでは回答に揺らぎが出る。明確な問いを立て、必要な情報ははっきりと指示することが必要となる。

(iv) 対話によるクリエイティブ：ChatGPT を使用することで、グループワークの幅が広がり、従来では考えられなかった新しい発想とアイデアが生まれた。

(v) AI リテラシーの育成：過度に AI に依存すると自主的な思考やディスカッションが損なわれる恐れがある。

これらの成果は講義にアクティブ・ラーニングの手法を取り入れ、「実践」「議論」「理解」の 3 つの要素を中心に進めたことで獲得したものである。多

くの学生が ChatGPT を初めて利用する中、不安や不慣れからの失敗を経験した。しかし、講義の一環としてのグループワークが心理的な安全性を提供しており、学生たちは積極的にこの AI を活用するワークに挑戦している。その結果、各人が体験したことを自分たちの言葉で共有し、議論する時間を持つことがより深い理解へとつながっている。特に AI 利用の倫理的課題を全員で共有したことは、学生たちが安易に不正利用することを予防につながると考えている。

教員として得た学びの一つとして、「テーマでワーク」の課題テーマの作成について触れておきたい。筆者は課題テーマ 164 案を ChatGPT-4 で作成した。ChatGPT-4 に入力した 4 種類のプロンプトで全課題テーマを生成するのに要した時間は、20 分程度である。ChatGPT-4 が生成した課題テーマを整理・改稿し、表 2 のスプレッドシートを 1 時間足らずで作成することができた。内容や表現の正確性の確認は必要だが、生成 AI を利用しない場合と比べ、効率の向上は著しいものであった。今後は教員としても生成 AI の活用について、様々な検討を進めるべきである。

(2) 今後の展望

生成 AI は現代社会に大きな影響を与える技術であり、その教育の提供は高等教育に不可欠である。本講義は、生成 AI の実践とリテラシーの育成についての糸口に過ぎないが、今後につながる示唆を得ることができた。生成 AI は日々進化しており、学生の使用能力やリテラシーの格差も広がることが予想される。講義内容もそれに合わせて改善し、継続的に講義を発展させる取り組みが必要だろう。また、「実践」「議論」「理解」に「評価」を加えて、学生の能力や意識の変化を客観的に測定する方法を探る必要がある。

生成 AI の技術は様々な社会的なサービスへの実装が進むだろう。しかし、AI の実装が常に我々がそれと認知できるようなカタチになるとは限らない。我々が日常的に接触するメディアやサービスの中に溶け込み、無意識のうちに利用されるようなメディア環境が形成されるのだ。AI リテラシーを育成するには、具体的な利用シーンを通じた機会を提

供することが、重要となる。

《註記》

1. Society 5.0 は、日本政府が提唱するサイバー空間（仮想空間）とフィジカル空間（現実空間）を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する「人間中心の社会」のビジョン。
2. NLP（Natural Language Processing）は言語を処理する（テキスト分析、音声認識、機械翻訳など）ための幅広い技術領域であり、その一部分である LLM（Large Language Model）は大規模な言語理解・生成のための人工知能モデルとなる。
3. 自民党 AI プロジェクトチームが公開している伊藤穰一（千葉工業大学変革センター長）、松尾豊（東京大学教授）、安宅和人（慶應大学教授）らの資料を参考に構成した。
4. 自動運転 AI が前方の歩行者グループを救うために、歩道にハンドルを切り 1 人の歩行者だけを犠牲にするかという倫理的ジレンマの問題。
5. 今回のグループワークでは ChatGPT-3.5（無料版）を使用した。

《参考引用文献》

- 安宅和人（2023.2.1）「時代局面を考える」<https://note.com/api/v2/attachments/download/3df0b96a2162dfde5924d897568fc58d>（最終閲覧日 2023.10.15）
- 伊藤穰一（2023.3.3）「AI の進化と日本の選択肢」<https://note.com/api/v2/attachments/download/f5dca8cdcf392d364bed8c7d77a1b3c3>（最終閲覧日 2023.10.15）
- 栗田佳代子、日本教育研究イノベーションセンター『インタラクティブ・ティーチング・アクティブ・ラーニングを促す授業づくり』2017, 河合出版
- 松尾豊（2023.2.17）「AI の進化と日本の戦略」<https://note.com/api/v2/attachments/download/a29a2e6b5b35b75baf42a8025d68c175>（最終閲覧日 2023.10.15）
- 文部科学省（2023.5.4）「初等中等教育段階における生成 AI の利用に関する暫定的なガイドライ

ン」https://www.mext.go.jp/content/20230710-mxt_shuukyo02-000030823_003.pdf（最終閲覧日 2023.12.3）

日本経済新聞（2023.4.24）「生成 AI、政府業務利用へ検討 省庁チームが初会合」<https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUA233WM0T20C23A4000000/>（最終閲覧日 2023.10.15）

野村総合研究所（2023.5.26）「日本の ChatGPT 利用動向（2023 年 4 月時点）～利用者の多くが肯定的な評価～」https://www.nri.com/jp/knowledge/report/lst/2023/cc/0526_1（最終閲覧日 2023.10.15）

野村総合研究所（2023.6.22）「日本の ChatGPT 利用動向（2023 年 6 月時点）～若年層を中心に利用率が高まる～」https://www.nri.com/jp/knowledge/report/lst/2023/cc/0622_1（最終閲覧日 2023.10.15）

（受付日：2023年10月17日、受理日：2023年12月15日）