

中学校技術分野 学習指導案

本時の授業

(1) 題材

「大規模モデルLLMを体験しよう！」

(2) 目標

- プログララボ「みんなで生成AIコース」を利用して大規模モデルの特徴について学ぶ。
- 大規模モデルの原理を理解し、ハルシネーションやイライザ効果の存在について学ぶ。
- 生成AIコースを利用して、コマンドプロンプトの重要性について学ぶ。

(3) 準備

- GIGAスクール端末
- プログララボ「みんなで生成AIコース」
- Googleスライド等のプレゼンテーションソフト
※発表に使用するツールは各校の状況に応じて

(4) 展開

時間	学習内容	学習活動	指導上の留意点
10分	導入	<ul style="list-style-type: none">・生徒にChatGPTを使ったことがあるか質問する・みんなで生成AIコースのアカウントを配布してログインする・コマンドプロンプトを入力して出力結果を確認する	<ul style="list-style-type: none">・個人情報の入力を行わない・パスワードの管理をしっかりと促す
35分	展開	<ul style="list-style-type: none">・出力された結果に誤りがないか探す →ハルシネーションの存在に気づかせる・大規模モデルのしくみを学ぶ →しくみ上、ハルシネーションはしかたない・イライザ効果 →AIに感情移入しない・運動会のスローガン作り 4人班を作って共同作業 複数人の意見をLLMに入力してより良い作品を朱強くさせる作業	<ul style="list-style-type: none">・あくまでLLMは確率から導き出された言葉の羅列であることを強調する →正しいかは使う人が必ず判断 perplexity.aiのように他のWebから情報を参照するタイプのLLMもあるが、基本は使う人が責任を持つ →人格や感情は存在しない・班員の意見をどんどん入力してその中からよいものを選んで行く

		<ul style="list-style-type: none"> ・しりとりゲーム作り コマンドプロンプトを重ねて、より自分の必要とする出力結果に近づける作業を行う 生成AIコースが間違えたところをプロンプトを入力して訂正していく 	<ul style="list-style-type: none"> ・1回の入力だけで満足せず、プロンプトを重ねるよう促す ・基本となるしりとりゲームが完成したら3本勝負など、得点機能を付け加えていく
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の振り返り ・次回の説明 	次回はLLMを使った旅行プラン作り