No32　　AI

義髙　亙

　AI を開発したのは音声認識をして判別しワープロやドローソフトを状況に応じて選択し、
子供たちの学習や制作活動を支援するために制作したのが始まりでした。
AI といっても賞を受賞した初期の AI「あとむくん」などは 2000 年前後の AI です。
20 年以上進化し続けた今の AI と比較すると幼稚なものです。
それでも当時は専門誌に受賞報告と共に掲載され、CD でソースを全国に配布していただきました。
それを元に進化させた AI もでていました。
これはその専門誌の記事と配布 CD です。
それからしばらく「山形県人のぬくもり」をのこす AI というテーマで山形弁を認識して山形弁で応対できる AI などを開発し受賞した物が続きました。
2010 年代からは新しい AI についていけず開発をやめています。
初期の稚拙なＡＩですが、実際 AI を他のアプリと組み合わせて教育現場で活用して感じたことがあります。
ＡＩは確かに個に応じて調整し、上手に活用すれば特支教育の現場で活用可能で効果的に活用することが可能です。
それは通常教育でも特支教育でも同様です。
そのためには高い知識が必要で、用途に合わせて改良や専用開発ができます。
しかし技能がないと自在に使いこなすことが難しく、ＡＩに支援させるのではなく、ＡＩにあわせて人間が活動するという本末転倒な状態が出来かねません。
ＡＩは使いこなしたにしても、まだまだＡＩだけで全て完結することは困難です。
ＡＩを使いこなし且つ子供と AI の仲介をして教育活動を補助できる支援者、つまり教員は不可欠だと思えます。
今後またＡＩが一段と進化すれば変わってくるでしょうが、2020 年代までの段階ではそう考えます。

学習支援　制作支援のために開発

AI　ワープロ　ドローアプリ

⇩

音声認識をして判別し
ワープロやドローソフトを
状況に応じて選択し
子供たちの学習や制作活動を
支援するため

ＡＩは上手に活用すれば
教育の現場で活用可能で効果的

⇩

技能がないと難しく、
ＡＩにあわせて人間が活動
本末転倒になる

⇩

振り回されない知識と技能が不可欠

何にしてもＡＩやアプリだけでなくパソコンに振り回されない知識と技能は不可欠な時代になってきたと考えます。