

この度は、所用により検討会議を欠席いたしますが、以下のとおり、意見を述べさせていただきます。

### 資料 2—1 について

重要なキーワードが抽象的で、現場の先生方には分かりにくい箇所があると考えます。例えば、パイロット校の取組について、「生成 AI のリスクに十分に配慮、対応できる」学校と書かれていますが、そもそもの記載が曖昧で、それがどのような学校なのかも疑問に思えました。

こうしたことを議論せずに文章として綺麗にまとめたガイドラインをまとめても、現場の先生には届かないのではないかと考えています。それが学校の先生に「抽象的すぎて理解できない」、「ハードルが高すぎて実践のしようがない」と思われてしまうようなものでは、あるいは様々に勝手に解釈されてしまうようなガイドラインでは、活用されないか、かえってネガティブな効果を生み出してしまう懸念もあると考えています。

また、生成 AI を学校現場に導入することの是非を検証するのでしたら、生成 AI あるいはその他の情報の利用に慣れ、リスクも（ある程度）分かっている学校以外の学校で、生成 AI がどのように使われているのかを検証する必要があるのではないかと考えます。

### 資料 3 について

#### ・「3. 利用者や利用場面に応じた配慮事項等について」について

生成 AI を児童生徒が利用する場合と教職員が利用する場合で留意すべき観点は異なることから、それぞれの場合について配慮事項等を分かりやすく示すべきという点については同意いたします。

#### ・「3（1）児童生徒が学びにおいて活用する場合」について

パイロット校の活動事例を挙げてこう使ったらよい、こういう使い方はよくない、という少数の具体例をあげるだけではガイドラインとして不十分であると思います。生成 AI の活用が、子どもたちの思考のしかたと、学びについてのエピステモロジーに長期的な影響を及ぼすリスクについての言及はぜひ含めていただきたいです。

AI のように「意味を考えずに答えを出す」子どもは、今でも多数いて、その子供たちが、学校で学ぶ抽象的な概念（小学校低学年の算数さえ抽象的です）を、記号接地できず、意味がわからないまま、やり過ごしてしまっています。生成 AI 教材の導入で、その状況をさらに助長するリスクは高いと考えています。また、学校に販売されるそのような製品が適切であるかどうかの判断を学校の先生に委ねるのも困難だと思います。その意味で、事業者がガイドラインを提供するだけでは不十分だとも考えています。

情報モラルはもちろん重要ですが、基本概念に記号接地できていない子どもたち（小学生から中・高校生まで）の現状を考えれば、情報モラル以前に、子どもたちが、記号接地できていない概念の記号接

地を生成 AI が果たして助けることができるのか、ネガティブな効果を及ぼさないのか、ということをご議論すべきで、「記号接地」という概念をこの検討会議の重要なキーワードとしていきたいですし、改訂版のガイドラインにはそれらも反映していきたいです。

今回の改訂ガイドラインは、生成 AI を活用することを前提にして、どうすれば情報モラルを育成できるのか、という現行の路線を超えて、子どもたちの学びの全体像をとらえた上で、その中で、生成 AI のリスクを指摘し、留意点を指摘し、使うならどういう使い方があり得るのか、ということ現場の先生たちが理解でき、腑落ちできるものにする必要があるのではないかと考えています。

### ・「3（2）教職員が校務で活用する場合」について

ICT 活用が十分にできていない学校の事務的な業務を軽減する、先生たちが生成 AI を使って、使い方に慣れ、リスクを経験し、肌感覚で理解していくためには、まず、授業での活用ではなく、校務での活用から始めるのが理に適っていると考えます。学校業務の補助として生成 AI を活用する際に先生たちが留意すべきなのは、①ハルシネーションの見極め、②情報流出の2点が重要だと考えています。

①は、現行のガイドラインにおいて「気を付ければ騙されないはず」という想定で書かれていますが、心理学者としては、甘いと考えざるをえません。生成 AI の仕組みから考えて、いわゆる「ハルシネーション」は必ず起こります。受け手に専門的知識がある、ない、という以前に、生成 AI は非常に流暢に、テキストを生成します。人には「流暢性バイアス」があり、あからさまに間違っただけでも、流暢に言われると（書かれると）、納得してしまう傾向があるからです。流暢性バイアスは人間がごく自然にもつバイアスなので、そのバイアスに負けるなど現場の先生たちに通達し、誤った情報を子どもに提供してしまったときの責任を先生たちに負わせることは理不尽です。

また、「注意盲」という特徴もあり、何かに集中していると、あからさまに変なこと（たとえば、バスケットボールのゲーム中に、着ぐるみのゴリラが出現して、去っていくなど）が起こっても大半の人は気づかないのです。

また、②については、個人情報の流出などがないように、学校をサポートする仕組みを文部科学省・自治体が提供することも重要だと考えます。

以上のことから、注意して使えばリスクは回避できると考えるのではなく、①と②のリスクは絶対に無くならないという前提でどうするか、という観点からリスクを考える必要があります。そういうこともガイドラインに含めるべきではないかと思えます。