

Geminiを使った学習アプリの実践

新篠津高等養護学校

坂井 健太郎

1 はじめに

134回数実研にて、ボードゲームの実践について紹介をした。いただいた感想から『数学Aの教科書にボードゲーム関係の話はたくさんあるので、調べてみてください』（文責坂井）と情報をいただくことができたので、調べると多数のゲームを知ることができた。さらに、生成AIについて見聞きする中で、Geminiで簡単に学習アプリを作成することができる話を知り、ボードゲームと学習アプリを合わせたら面白い実践ができるのではないかと考え、実践に向けて動くことにした。

2 Gemini + 高校数学

・学習アプリの作成方法→Geminiアプリを開く→チャット欄→**+**マークを押す
→Canvasマークを押す→『川渡り問題の学習で、生徒の理解を促す学習アプリを作成してください。』とプロンプトを打つ→学習アプリを起動させ、内容の確認→学習アプリの完成

3 『川渡り問題』アプリ版実践

授業の後半に生徒たちにテレビ画面で、『川渡り問題』のアプリ版を提示してみた。『昔からある有名な数学の問題です。どうすれば、農夫はオオカミ、ヤギ、キャベツを向こうの岸まで運ぶことができますか。ちょっとひねった考えが必要な問題です。』と、発問と説明を加えた。生徒たちは様々に意見を出すか、ゲームオーバーの場面になる。ほとんどの生徒が食い入るように画面を見ていた。ある生徒がヤギを何回か運ぶことに気づき、クリアした。その生徒に拍手をみんなで送り、授業を終えることができた。

4 今後の展望

楽しい時間だった。今までにない授業展開だった。色々なアプリを作成して、次の授業に臨みたいと思った。アプリ実践を継続した先に生徒にとってどのような学習効果があるのかを検証したいとも考えている。