高校生と大学生、大学院生による新しい高大連携プロジェクト 平成30年度 第2回 知の協創 実践学講座 「AIって何?~AIは社会の中でどう使えるか~」

東京大学 高大接続研究開発センター 高大連携推進部門 (CoREF) では大学と高校の間におけるカリキュラムやコンテンツのギャップを埋めていくための新しい高大連携事業を推進しています。

今回は、本学工学部や革新知能統合研究 (AIP) センターなど外部研究者と連携して、AI には何ができるのか、何ができないのかを知って、社会の中でうまく AI と協働しながら、私たちみんなが賢くなってゆくためにはどうすればよいかについて、体験型演習、専門家の講義、専門家との交流を通して理解するプログラムを実施しました。

- 1 日時 平成30年8月7日(火)10:00~16:00
- 2 場所 東京大学本郷キャンパス 福武ホール地下2階 福武ラーニングスタジオ
- 3 参加者 大学での学びに興味関心を持つ中・高校生 42名
- 4 プログラム 「AIって何?~AIは社会の中でどう使えるか~」

5 日程

9:30-	受付
10:00-10:20	趣旨&活動説明
	【はじめの問い】
	・「AI が得意そうなこと,できること」と「人間が得意そうなこと、できるこ
	と」
10:20-11:40	ジグソー型演習①「AI はなぜゲームに強いのか」
12:40-14:15	ジグソー型演習②「AI に難しいこと、どんなこと?」
14:30-15:45	講義
	「ロボットは東大に入れるか」プロジェクトにおける英語問題の解法
	NTT メディアインテリジェンス研究所
	主任研究員 東中 竜一郎 先生
	「知能の理解と実現」
	東京大学 大学院情報理工学系研究科 ソーシャル ICT 研究センター
	教授 橋田 浩一 先生
15:00-15:40	ポスターセッション
15:40-16:00	【終わりの問い】
	・「AI が得意なこと,できること」と「人間が得意そうなこと,できること」
	今ならどう描く?
	・「AIを社会の中でどう使えるか?」-あなたの今の考えは?

6 当日の様子

- (1) ジグソー型演習①「AI はなぜゲームに強いのか」
 - ○エキスパート活動 AI がゲームを攻略して強くなるための秘訣について整理する。
 - A 人とAIのゲームのやり方:○×ゲームを例に
 - B AI の盤面の評価法:将棋を例に
 - C AIの「考え」方:囲碁を例に





○ジグソー活動 ①AI はどうやってゲームを攻略しているか。②AI が得意なゲームには、どんな特徴がありそうか。





○クロストーク 各班で考えを共有





(2) ジグソー型演習②「AI に難しいこと, どんなこと?」

○エキスパート活動/ジグソー活動









○クロストーク









講義

「ロボットは東大に入れるか」プロジェクトにおける英語問題の解法 NTT メディアインテリジェンス研究所 主任研究員 東中 竜一郎 先生





「知能の理解と実現」

東京大学 大学院情報理工学系研究科 ソーシャル ICT 研究センター 教授 橋田 浩一 先生





7 参加者の感想

- ・ 想像していたものとは 180 度違った視点で本当に面白かった。
- ・ 今まではAIの利点ばかり聞いてきたので、AIの弱点まで詳しく知れて、非常に楽しかった。
- ・技術的特異点を悲観的にとらえすぎていた部分があったと思った。好奇心が刺激される講座でした!