



小学校編

付録

付録 1 地域とつくるオリジナル生成 AI活用ガイドライン 27

付録 2 校務での生成 AI活用事例 29

付録 3 「生成 AI」関連用語集 35

※付録1は、小学校編・中学校編に収録のものと高等学校編に収録のもので内容が異なります。どの校種でもご活用いただけますので、合わせてご参照ください。

地域とつくる オリジナル生成 AI 活用ガイドライン

小学校での生成 AI の活用について検討する際、発達段階を考慮すると、中学校や高等学校と比べてより保護者の協力と理解が必要になる。しかし、現状では、保護者も生成 AI に対するリテラシーや体験が十分でない場合が多い。そこで、以下に紹介するようなガイドラインを作成することは、地域とのよりよい連携を図るとともに、保護者の理解を促し、学校への信頼を高める上でも非常に有効である（生成 AI に明るい地域の方や保護者、企業と協働して作成できるとなるとよい）。

以下はある学校で実際に作成されたオリジナルのガイドラインをもとに作成したものである。文面と解説を参考にして学校それぞれの生成 AI 活用ガイドラインを作成したい。

文面の例	解説
<p>生成 AI を中心とした高度な先進技術への向き合い方</p> <p>このガイドラインは、小学校の教師、保護者および児童が生成 AI を中心とした高度な先進技術を適切に利用するための指針です。</p> <p>現在、新たなテクノロジーの創出や人工知能の高度化等による社会の変化により、情報端末やインターネットの使い方を知らずに生きていくことは難しい状況です。</p> <p>生成 AI もそのような社会において必須の手段となるでしょう。そのため、生成 AI がもたらすメリットを学んだり、創造的な使い方を学んだりする必要がある (①) と考えます。</p> <p>一方で生成 AI の悪用や不適切な使用方法による潜在的なリスク (②) もあります。まだ私たちの社会が想像していないリスクがひそんでいるかもしれません。</p> <p>については、生成 AI の適切な使用範囲を理解するために、児童とともに教師・保護者も学ぶ必要があると考えられます。</p> <p>本ガイドラインでは児童、教師、保護者がともに (③) 生成 AI の特性を理解し、自律的に生成 AI を活用しながら学んでいくための指針を提供することを目的とします。</p>	<p>前文</p> <ul style="list-style-type: none"> 文部科学省のガイドラインにおいて、下線部①②のようにメリット・デメリットを理解させることを重要なねらいの一つとして示している。 下線部③のように三者の理解が必要なことを明記したい。
<p>1. 生成 AI を使おう</p> <ul style="list-style-type: none"> 生成 AI は新しいアイデアやクリエイティブな作品を生成するのに役立つツールです。生成 AI を使うことで、問題解決や表現力の向上など、様々な学習効果を得ることができます。 生成 AI のメリットを享受しつつ、リスクを回避する術を学ぶ (④) ために、まずは教師・保護者が生成 AI を使って特徴を学びましょう。 	<ul style="list-style-type: none"> 下線部④、具体的な実用例も示すと、生成 AI に詳しくない保護者や抵抗感のある保護者にもより試してみようという気持ちをもたせることができる。
<p>2. 大人と一緒に生成 AI を使おう</p> <ul style="list-style-type: none"> 現段階では (⑤)、児童が生成 AI を使用するときは教師や保護者と一緒に利用しましょう。 教師と保護者は、児童とともに学びながら安全な環境 (⑥) を提供し、適切なガイドを提供する役割を果たしましょう。 教師と保護者は、生成 AI の使い方について連携 (⑦) し、一緒に相談しながら活動しましょう。 	<ul style="list-style-type: none"> 下線部⑤⑥⑦がキーワードである。生成 AI 利用のルールを、教師・保護者・児童でよく話し合って定めることが望ましい。

文面の例	解説
<p>3. 生成 AI の使いどころを判断しよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 生成 AI は、知的な作業を効率的に進めるためのツールであり、私たちの判断力や創造力をさらに高めるための有益なパートナーになりうるものです。 ● 生成 AI を使うべき場面や目的を考え、学習や創造のプロセスに組み込みましょう。 ● 例えば、アイデアを出す際や文章を書くヒントとして活用する際など、創造的な活動の補助として生成 AI を活用できます。「単に生成 AI が出した答えを書き写す (⑧)」といった、自分の能力をきたえるための学習を放棄するような使い方や、他者の権利を侵害したりするような使い方は不適切です。 ● 教師と保護者は、学習の特性に応じて、生成 AI を利用するのか、禁止するのかを児童に明確に伝えましょう。 ● 教師と保護者は、児童の生成 AI の利用履歴や活動をモニタリングし、不適切な行為や悪意のある利用を早期に発見 (⑨) し、児童自身が自律的に判断・行動できるような支援をしましょう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・下線部⑧のように「生成 AI を使った望ましくない行為」を保護者がすぐに理解できるよう、具体例を明記するとよい。また「よい使い方の例」として、「生成結果に含まれる豊富な表現例を参考にして文章を作成する際の材料にする」など、適切な活用の仕方を具体的に指導できるようにしたい。 ・下線部⑨のように、教師、保護者の責任を具体的に明記することが大切である。
<p>4. 生成 AI を使うときの注意点を守ろう</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 生成 AI を使う際には、以下の注意点を守りましょう。特に児童のみなさんはプライバシーを守ったり、法律や道徳に従ったりすることについて、教師や保護者と相談しながら生成 AI を使い、学んでいきましょう。 <p>1) データ入力における注意事項</p> <ol style="list-style-type: none"> 生成 AI は与えられたデータをもとに学習することができるため、入力するデータには注意が必要 (⑩) です。 プライバシーに注意し、個人情報や他人の情報を入力しないようにしましょう。 <p>2) 生成物利用における注意事項</p> <p>生成 AI が生成した作品や情報を利用する際には、以下の点 (⑪) に注意しましょう。</p> <ol style="list-style-type: none"> 生成物の著作権や使用条件について理解し、それに従って利用しましょう。 他人の作品を入力データとして使用する場合は、出典やクレジットの表示を忘れずに行いましょう。 生成物を宿題やレポートに活用する場合は、どの部分に生成物を利用したのか明示しましょう。 生成物の利用に関して疑問や懸念がある場合は、教師や保護者に相談しましょう。 他者を傷つけるような生成物や、攻撃的な内容を作成しないようにしましょう。 不適切なコンテンツを生成してしまった場合は、すぐに教師や保護者に相談しましょう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・下線部⑩は、SNS やインターネット利用における情報リテラシーとしても、とても重要である。 ・下線部⑪は、文部科学省のガイドラインでもすべて提示されている。ここで述べられている事項を明記することは必須だと言える。
<p>5. 考え続けよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 生成 AI を使って創造的な活動を行うことは素晴らしいですが、自身の思考力や創造力を最も大切にしましょう。教師、保護者、児童それぞれが、生成 AI を利用しながらも、自身のアイデアや考えを探究し、独自の視点を持ち続けることが重要です (⑫)。 ● 生成 AI はツールであるため、自分自身の学びや成長の手段として使いましょう。 ● 生成 AI は必ずしも正しい情報を出力するとは限りません。他の情報ソースなどと照らし合わせ、何が正しいかを自分で判断できるようにしましょう (⑬)。 	<ul style="list-style-type: none"> ・下線部⑫⑬は児童の実態に応じて、各学校での教師と保護者の思いや願いを文章にして明記したい。

※生成 AI を始め AI の分野は日進月歩である。作成したガイドラインは定期的に点検し、更新するようにしたい。

本項には小学校、中学校といった語句がありますが、校種を問わず汎用的に活用できる事例として掲載しています。

校務での生成 AI 活用事例

汎用的な事例

1. 指導案作成・検討

ある先生が授業研究会にて実践を担当することになったが、授業設計を行う時間がなかなか取れない、ということがあった。そこで AI リテラシーが高く経験のある先生が、担当者からのヒアリングをもとに生成 AI を活用してたたき台を作成し、協働しながら指導案作成、及び検討を行った。

→ 効率的・効果的に授業改善できた!

【事前準備と手順】

単元名、学習年次、学級集団の特徴や傾向、ねらい、どのようなことを学ばせたいか、などを条件としてプロンプトを作成し、生成 AI に入力する。

【プロンプトの例】

- これらの条件をもとに、50 分の授業例を作成してください。
 - 途中で 15 分程度の生徒どうしの話し合い活動を入れてください。
 - (クラス全体で話し合う展開が示されたので) 3 人か 4 人のグループで話し合う展開にしてください。
 - ➔ 授業の形が決まってきた。
 - 本時のゴールとして○○に気付かせたい。どのように展開しますか?
 - 効果的な発問例とその価値付けをセットでいくつか例示してください。

ポイント

- 一度にプロンプトを入力せず、「こういう活動を取り入れたい」「こういうねらいを組み込みたい」と生成 AI を壁打ちのパートナーとして活用し、少しずつ練り上げていく。
- あくまでたたき台として利用し、メンバーで協議して確定する。

実践者のフィードバック

- 多様な学習活動・学習形態のあり方について、知見や経験の有無にかかわらず、新しい視点でアイデアを得ることができる可能性がある。また、学習指導案の作成や授業実践について、特に経験の少ない若年層教員にとって、助けになりうる。
- 生成 AI に助言をもらいながら、授業展開例をつくることができた。少しずつ条件を追加していくことで、授業のねらいや生徒の実態、取り入れたい学習形態などを自分自身で整理しながら、効率よく授業設計をおこなうことができた。

汎用的な事例

2. 生徒指導

教員が集まって知見を述べ、対応を決めていくのが通例だが、生徒指導・生徒支援のアプローチには多様な手立てが考えられる。関係機関との連携や役割分担など、様々な選択肢が示された状態で検討を行うことで、今まで以上に個別最適な指導・支援を行うことができた。

- ➔ 思いつかない対応策が得られた！
- ➔ 若い先生も対策を学べた！

【事前準備と手順】

現状や困り感を、あらかじめ各自書類として用意しておく。早急に対応しなければならず、書類を準備することが難しい場合などは、まずは話し合いの場をもって、現状と課題を洗い出す。(いずれにしても、最初から生成 AI に頼ることはしない)。

【プロンプトの例】

- あなたは生徒指導に詳しい先生です。関係機関や家庭との連携も含めて、学校の職員としてどのような対応が考えられるでしょうか。
 - ➔ 例えば「スクールソーシャルワーカーやカウンセラーに相談するとよいでしょう」という回答が得られた場合、それをもとに教師が話し合いをしていく。
- その後、各自の資料を見て疑問に思うこと、わかりにくいことについて対話し、よい発想、手立てを引き出す。
 - 「どのように家庭との連携を取るべきか」「どのように順序だてて指導していくべきか」など

ポイント

- 個人名や具体的な名称は記号に置き換えるなどして、個人情報の取り扱いには十分留意する。
- きっかけづくりとして生成 AI を活用する。また、今後取るべきアクションの順序を明確にするという発想をもつとよい。
- 生成結果を参考に、手立てを個別のケースにあてはめ、取捨選択していく経験を積み重ねることが教員(集団)にとって生きた経験となる。
- 個別の事情に合わせた、様々な手立てを将来的に考えられるようになる。
- 生徒指導・生徒支援の方針や手立て、役割分担について、生徒指導担当者が一から考える負担を減らし、効率よく、個別最適な手立てに接近することができる。

汎用的な事例

3. 様々な業務のパートナーとして

運動会の選手宣誓の言葉を生成 AI の助けを借りて作成した。運動会の担当になると、セリフや、全体のプログラムを考える、など多くのタスクがあり、生成 AI をパートナーとして活用した。

➔ 各種業務で活用でき、大きな負担軽減につながった！

【事前準備と手順】

運動会のテーマ、スローガンの設定

【プロンプトの例】

- 運動会のテーマは〇〇です。△△というスローガンがあります。あなたは運動会の応援団長です。紅組団長、白組団長、選手宣誓の言葉をそれぞれ考えてもらえませんか？
 - もう少し長く（短く）してくれませんか
 - □□といった観点をに入れて整えてください

ポイント

- 役割を明確に指示する。その上で具体的なテーマを提示する。
- 壁打ちをする中で、子どもたちのテーマ、教師の願いとのずれを少なくしていく。最終的には自身で点検し、修正して仕上げる。
- 学芸会や宿泊学習（キャンプファイヤー）でのシナリオ作成など、応用するといろいろな業務のサポートをしてくれるので、結果として大きな時間短縮につながる。

さらにこんな活用も

- 所見を書く際に
 - プロンプト例：私は小学校 6 年生の担任です。これから所見を書きます。よいところをたくさん言っていきますので、まとめてください。1 つの文は 100 字程度で、5 つくらいつくってください。
 - ➔ そのまま使える文章は出てこないの、よさそうなものを利用し、自身の観点を加える、追加したい視点を増やすなどして仕上げる。こういったことの繰り返しにより、表現のバリエーションを増やすことにもつながる。
- 縦割り活動のアイデア出し
 - プロンプト例：1 年生と 6 年生が楽しく活動できる遊びを考えてください。
- プロジェクトのテーマ設定
 - プロンプト例：社会科で〇〇のようなプロジェクトを考えているのですが、どのようなキャッチフレーズが考えられますか？
- 算数の問題作成サポート
 - プロンプト例：〇〇のような回答になる練習問題をいくつかつくってもらえませんか？
- 学校行事や学年行事（学年・学級レク）を行う際の活用：クラスマッチのプログラム作成を例に
 - プロンプト例：〇クラス、競技は〇〇です（など、クラスマッチの開催条件を詳細に入力する）。10 分間の休憩を休憩を入れて、〇時～〇時で滞りなく競技を行うことができるプログラムを考えてください。
- 教務での活用例：時間割作成を例に

具体的な学校の実状（非常勤の先生の有無、体育科の要望、必須事項、その他の事情などを詳細に条件設定し、入力する。

 - プロンプト例：これらの条件を踏まえて適切な時間割を考えてください。

教務主任・教科主任など主任の先生向け

4. カリキュラム・マネジメント

他教科との関連をテーマに教育課程を検討する際に生成 AI を活用。ここでは、社会科の年間活動計画について、教科横断的かつ実情に合わせた柔軟なカリキュラムとするために活用した。

【事前準備と手順】

検討したい教科、学年、単元、内容を設定し、プロンプトとして入力する。テキストだけでなく、過去の年間活動計画や指導案のファイル（PDF など）があれば、それらも読み込ませておくとよい。

【プロンプトの例】

- 中学3年 社会科 ○○○の内容
- この単元と教科横断的に連携が可能な他教科の単元を列挙してください。
- この内容を踏まえて効果的に本時と○○（教科名）を関連させるためのアイデアをいくつか提案してください。

ポイント

- アイデア出しの手法の1つとして生成 AI を活用する。出力された結果を点検し、改めて確認したいことについてさらに対話し、よりよい結果を引き出す。
- ファクトチェックをしっかりと行う。

研究主任の先生向け

5. 学校の特徴を打ち出すカリキュラム設計

- 「情報探究」という新しいカリキュラムをつくる際に生成 AI を活用した。

【事前準備と手順】

1. まず目標を定める。
2. 内容を策定する上で大きな領域を設定する。本事例では以下の通り。
 - ・情報デザイン
 - ・データサイエンス
 - ・コンピュータとプログラミング
 - ・メディア表現
 - ・デジタルシチズンシップ
3. 並行して主たるテーマとなる「情報活用能力」について日本、及び諸外国の文献を検索し、収集した。
4. 生成 AI に諸外国、及び日本の文献を読み込ませて対話を繰り返し、翻訳、要約、比較、分析といった求める観点別に成果を引き出していく。

※次ページへ続く

【プロンプトの例】

- まず日本語にしてください。
 - 諸外国の文献を翻訳し、全容をつかむ
- 要約してください。その後、それぞれの国の内容を端的にまとめてください。
- 類似する点、相違する点を洗い出してください(さらには日本の文献も読み込ませ、同様に比較する)
 - 自身の知見、及び日本の動向と比較し、取り入れられるポイントを探る。
- これらの結果を5つの大きなテーマに分けるとどうなりますか？
- ここまでの分析を参考にして、○○○○○のように表現してみたが、少し冗長です。端的にわかりやすく提案してください。

ポイント

- 最初から1度に結果を求めるのではなく、上記のようなフローを通して求める内容に近づけていき、最終的には自身の考えに鑑みて取捨選択するとよい。
- リライトして再度読み込ませ、やり取りをするとよりシャープな成果が得られる場合が多い。

管理職の先生向け

6. 学校評価の分析(経年変化を見ながら傾向をつかむ)

従来は評価のシートを実際に並べ、目で見てコメントを書く、というケースが多かったが、生成 AI を活用することで、効率的かつ多角的に分析することができた。その結果、自校の強み、弱みを的確に把握し、適切な手立てを講じることにつながった。

→ 学校評価の分析とまとめがあつという間にできた!

【事前準備と手順】

複数年のデータを生成 AI に読み込ませ、プロンプトを工夫して対話を繰り返す(何年分でもよいが、多いほど目視では不可能な処理速度と分析の効果を実感できる)。

【プロンプトの例】

- これらは過去5年間のデータです。どのような傾向が見られますか？
 - どのような傾向がありますか？
 - 経年変化の特徴を教えてください。
 - 今度は、安全、保健、地域とのかかわり、授業について、いじめ対策などのカテゴリ別に経年変化、特徴を教えてください。
 - ポジティブな評価とネガティブな評価を定性的、定量的に評価してください。
 - △△の質問項目と、□□の質問項目で相関関係がある箇所を探してください。

ポイント

- 個人名や具体的な名称は記号に置き換えるなどして、個人情報を入力しないようにする。

校務での生成 AI 活用 まとめ

明確で具体的な指示を与える

- 何をどうしたいのかを具体的に記載する。
- 役割やタスクを明確に与えて指示する。
- 「# (ハッシュタグ)」「・」などを使用し、「条件」や「指示」、「例」などの入力を明確に示す。
- 期待する回答の形式や例を示す。
- 出力の長さを指定する。

参考となる資料（テキスト等）を提供する

- 関連する情報や背景を提供することでより精度が上がる。

分割して質問する

- 複雑なタスクを単純なタスクに分割し、複数のプロンプトとして指示する。

タスクを完了するために必要なステップを指定する

結論を急がず自己解決を促す

- 思考の観点や視点を与え、出力した回答を評価するよう指示する。

足りない情報や不明な点があったら質問をするように指示する

回答に対してフィードバックを提供し、プロンプトを調整する

※「授業」の①～⑧は STEAM 教育支援教材「指導案」の 1～8 時間目に対応。

「生成 AI」関連用語集

人工知能 (AI)

授業 ①

Artificial Intelligence (= AI) の略語。コンピュータやシステムが、人間のような知的な行動や思考を再現する技術や手法のこと。さまざまな種類が開発されており、研究者によって定義が異なることも多い。目標は「人間と同じように考えられるコンピュータ」をつくること。

生成 AI

授業 ②～⑧

Generative AI の訳。文章や画像、音声、動画などの新しいコンテンツを生成できる人工知能の一種。機械学習という技術が発達したことにより普及してきた。

アルゴリズム

授業 ①～③

特定の問題を解決するための手順や計算方法のこと。AI でも、複雑なアルゴリズムをもとに多量なデータからパターンを見つけだし、それをもとに予測や判断を行っている。

対話型生成 AI

授業 ②③

ユーザーと自然な対話を行い、質問に答えたり、会話の流れに沿って情報や提案を提供したりする生成 AI のこと。あらかじめプログラムされたルールに基づいて応答する「チャットボット」よりも複雑で、人間らしい応答ができる。

機械学習

授業 ②③

AI が多量のデータから自律的に学ぶための技術。コンピュータにデータを与え、そのデータからパターンやルールを学習し、それをもとに予測や意思決定を行う仕組み。

ビッグデータ

授業 ②

人々の行動や発信から集まる膨大なデータ。一般的なデータベースでは管理が難しい規模の大量のデータを指す。Web 履歴や気候データ、顧客情報、位置情報、販売データ、その他 IoT で取得できる細かいデータなどが含まれる。

教師あり学習

授業 ②

あらかじめ問題と正解を大量に与えて学習させ、そこからデータを予測・分類する機械学習。正解と不正解とを区別させるための学習方法。

教師なし学習

授業 ②

正解を与えず大量のデータを分析させて、AI 自身がパターンや一定のルールを導き出す機械学習。

強化学習

授業 ②

成功と失敗を繰り返しながら、行動の改善や最適化を図る学習方法。行動に対して評価を与え、得点が高い行動を強化して学習する仕組み。人間の棋士に勝利した囲碁 AI や生成 AI などに活用されている。

深層学習 (ディープラーニング)

授業 ②

2012年以降に AI 研究を大きく進展させた新しい機械学習の技術。パターンやルール、特徴の設定、学習を自動で行う仕組み(機械学習を自動で行う)。人間の脳の神経回路を模した構造(ニューラルネットワーク)をもち、多数の層(深層)を通じてデータを処理するため、「ディープラーニング」と呼ばれる。

ニューラルネットワーク

授業 ②

人間の脳のしくみを参考に、入力された情報をいろいろな情報とつなぎ合わせ、ある一定のルールやパターンを発見して物事の特徴を見抜くことを実現した技術。語源は、人間の脳内の神経細胞である「neuron(ニューロン)」から。

自然言語処理モデル

授業 ②

プログラミング言語ではなく、日本語や英語などの人間が日常的に使う自然言語を処理するコンピュータの技術や仕組みのこと。

プロンプト

授業 ②③④⑤

コンピュータに対して与える指示や入力文のこと。生成 AI に指示を与えるときにもプロンプトという。プロンプトを入力することで、AI が応答したりコンテンツを生成したりする。

プロンプト・エンジニアリング

授業 ②③④⑤

生成 AI に対して、意図した応答や結果を得るために工夫してプロンプトを設計・入力する技術や手法のこと。

ハルシネーション

授業 ②③④⑧

生成 AI が、それらしく見えるが事実に基づかない回答や誤った情報を出す現象。英語で「幻覚」を意味する。

情報リテラシー

授業 ②③④

リテラシーは「読み書きの能力」という意味。情報リテラシーとは、情報を適切に収集、理解、評価、活用する能力のこと。

AI リテラシー

授業 ②③④⑧

AI についての基礎的な知識と理解力をもち、技術を適切に活用し、影響やリスクを考慮して判断できる能力のこと。

フィルターバブル

授業 ③④⑧

自分と同じ傾向の情報に「泡」のように囲まれて違う意見や情報が見えにくくなっている状態を指す。Eli Pariser の著書『The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You』(2011) で提唱された。

エコーチェンバー

授業 ③④⑧

自分の好む情報だけに囲まれることで、多様な意見から隔離されやすくなる現象。SNS の普及で指摘されるようになった。

フェイクニュース

授業 ③④⑧

意図的に虚偽または誤解を招く情報を含む報道や記事のこと。

ディープフェイク

授業 ③④⑧

「ディープ(深層学習)」と「フェイク(偽)」を組み合わせた造語。ディープラーニング技術を利用してつくった、本物と見間違ふほどの「嘘の映像」のこと。特に人の顔や身体の動き、声を本物そっくりに生成・編集する技術として知られている。

ファクトチェック

授業 ③④⑧

主張や情報の正確性や真偽を確認するために、信頼性のある情報源やデータをもとに検証する作業のこと。

知的財産権

授業 ③④⑧

人間の創造的な活動や発明、アイデア、ブランドなど、無形の知的成果物に付与される権利のこと。著作権、意匠権、商標権などが含まれる。

著作権

授業 ③④⑧

知的財産権の一種。思想や感情を表現して創作した者が独占して使用できる権利。文学、音楽、映画、絵画、ソフトウェアなどが対象。

商標権

授業 ③④⑧

知的財産権の一種。企業や製品、サービスを識別するブランド名、ロゴ、シンボルなどを独占して使用できる権利。

意匠権

授業 ③④⑧

知的財産権の一種。製品のデザインや形状、模様など、特徴的な外観を独占して使用できる権利。

肖像権

授業 ③④⑧

自分の姿が写った写真や映像を、本人の意に反して勝手に使われない権利。勝手に公開されない権利＝プライバシー権と、無断で商業的に利用されないパブリシティ権(財産権)としての性質が含まれる。明示的に定めた法律はないが、人格権に基づくものとして裁判例で保護が認められている。

パブリシティ権

授業 ③④⑧

著名人などの名前や顔、特徴的な外見など、本人のイメージに商業的な価値があることを前提に、無断使用から保護する権利。法律には明示的な規定がないが、裁判例で保護が認められている。

シンギュラリティ

授業 ⑧

シンギュラリティ(技術的特異点)は、AIの能力が人間の知能を超える瞬間のことを指す。シンギュラリティが訪れると社会や仕事、生活のあり方が大きく変わる可能性があるとしてされている。「2045年頃に起こる」と予測されることから「2045年問題」とも呼ばれる。

《参考資料》

- 松尾豊『人工知能は人間を超えるか』, 角川 EPUB 選書 (KADOKAWA / 中経出版), 2015 年
- 今井翔太『生成 AI で世界はこう変わる』, SB 新書 (SB クリエイティブ株式会社), 2024 年
- インフォビジュアル研究所『図解でわかる 14 歳から考える AI の未来と私たち』, 太田出版, 2024 年
- 株式会社インセプト . IT 用語辞典 e-words, <https://e-words.jp/>, 2024 年 12 月 9 日参照
- 三菱電機株式会社 . Hello, AI - はじめての人工知能 -, <https://www.mitsubishielectric.co.jp/hello-ai/>, 2024 年 12 月 9 日参照