

AIに回る順序を指示しよう

はじめに

6年生算数の「AI（エージェント）に回る順序を指示しよう」では
AIに移動する場所を指示し、指示した場所を回るのにかかった時間を調べます。

AIとは人工知能のことです。これまで人間にしかできなかった知的な作業を実行します。
ここでのAIは障害物をさけ、目的地までのもっとも近いルートを計算して自分で進みます。



AIに回る順序を指示しよう

画面説明



AIに回る順序を指示しよう

問題1. AI（エージェント）とは？目的地をタッチしてみよう。

ここでのAIは障害物をさけ、目的地までのもっとも近いルートを計算して自分で進みます。目的地をタッチしてAIが自分で進んでいくのを見てみましょう！



A I に回る順序を指示しよう

問題 2. 2か所を回る場合の組み合わせを考えて、A I に指示してかかった時間を調べよう

(1) 矢印が表示された2か所を回る場合にどちらから移動した方がはやく回れるでしょうか？

実際にA I を動かしてかかる時間を確認してみましょう。



A I に回る順序を指示しよう

問題 2. 2 か所を回る場合の組み合わせを考えて、A I に指示してかかった時間を調べよう

(2) 右上のボタンをタッチするとプログラミング画面が表示されます。
この画面で2か所を回る組み合わせを考えてみましょう。

⑥ 完了したらこのボタンをタッチしてください。
A I が移動をはじめます。



④ 工場とピザ屋どちらから先に回るか決めたら、イラストをタッチして上の5つの枠の中に入れてください。



⑤ ピザ屋⇒工場の順に回りたい場合は1つ目の枠にピザ屋、2つ目の枠(緑の四角)に工場を入れます。

A I に回る順序を指示しよう

問題 2. 2か所を回る場合の組み合わせを考えて、A I に指示してかかった時間を調べよう

(3) A I が指示した順番に移動しますので移動にかかった時間を確認してみましょう。



⑦ A I が指示したルートで移動しますので見守りましょう。



⑧ A I が移動をはじめるとタイマーのカウントが開始されます。

⑨ A I の移動が完了するとタイマーが止まります。どの組み合わせがいちばん早く着くか確認してみましょう。

A Iに回る順序を指示しよう

問題3. 3か所を回る場合の組み合わせを考えて、A Iに指示してかかった時間を調べよう。

回る場所が3カ所に増えました。前の問題と同じようにかかった時間を確認してみましょう。

The image shows a 3D city environment with a character on a red carpet. A programming menu is overlaid on the scene, featuring a sequence of colored squares (blue, green, orange, blue, yellow) representing a path. The menu includes a 'プログラム実行' (Execute Program) button and a 'プログラム' (Program) label. A text box says 'ドラッグ&ドロップでAI(エージェント)に回る順序を指定しよう' (Specify the order of the AI (agent) to visit by drag & drop). The time display shows 'Time:0.0秒'. A trash can icon is visible in the bottom right corner.

工場

スーパーマーケット

グラウンド

【3/4】3カ所を回る場合の組合せは？

プログラム実行

このボタンでプログラミングできます！

プログラム

ドラッグ&ドロップでAI(エージェント)に回る順序を指定しよう

Time:0.0秒

A Iに回る順序を指示しよう

問題4. 4か所を回る場合の組み合わせを考えて、A Iに指示してかかった時間を調べよう。

回る場所が4カ所に増えました。前の問題と同じようにかかった時間を確認してみましょう。

