

# 情報発信の設計

受け手配慮と表現を、教材化する

---

稲垣 俊介

Shunsuke INAGAKI, Ph.D.  
山梨大学 教育学部 准教授

## 前回までの皆さんの言葉から

---

「実際より良く見せる」の明確なラインが存在せず、個人の判断基準に委ねられる

便利だから使うのではなく、その便利をどう使うかを考えることが大切

素材にされる全ての人には、同意を取るべき

第1回・第2回 みなさんの記述より

# 今日の大きな問い

QUESTION OF THE DAY

前半:ある発信が届かなかった。  
何を、誰に、どう伝え直すべきか。

後半:他者の発信を、授業教材に。  
何を、どう問わせるか。

## 1コマで、2回、立場を移動する

前半 — 設計者として、自分が発信物を1枚作る

後半 — 教材設計者として、他者の発信物を教材化する

この移動こそが、教師の仕事の構造そのものである

# 今日のゴール

---

- 01 ある発信について、受け手と表現を設計し直せる
  - 02 他者の発信を、高校「情報I」の授業に変換できる
  - 03 教材化することの「強み」と「影」を、両方言える
-

# 本日の流れ

---

01 大きな問いの提示 — 4論点で考える

---

02 A高校の状況と3案  
— 強い警告／共感／ルール

---

03 役割討議 — 受け手・学校・支援

---

04 ワーク — PowerPoint 1枚を作る

---

05 パート2 — 他者の作品を教材化する

---

06 まとめ — 設計原則3か条

---

# 情報I 第2章との接続

---

- 目的

何のために発信するか

- 受け手

だれに届けたいか

- 媒体

どこで見るか

- 構造

何を先に見せるか

- 表現

どう伝えるか

# A高校で起きていること

---

- 新入生のSNSトラブル相談が増えている
- 生成AIで作った文章や画像の扱いに迷う生徒が多い
- 学校は「困ったら相談できる」ことを早い時期に伝えたい
- ただし、強い警告で不安をあおるのは避けたい
- でも、弱すぎるメッセージでは届かないかもしれない

# 3つの周知案

---

A

## 強い警告型

---

「その投稿、一生残る。」  
「軽い気持ちで、誰かを壊す。」  
印象に残る／怖がらせる

B

## 共感・相談型

---

「迷ったら、送る前に止まろう。」  
「困ったら、ひとりで抱えない。」  
相談しやすい／弱く感じる

C

## ルール・手順型

---

「A高校 SNS・生成AI 3つの約束」  
①個人情報を出さない  
②引用と出典を確認する  
③迷ったら相談する

# Google フォーム 1:最初の判断

---

● いま最もよいと思う案

A/B/C/D:判断保留

● その案を選んだ理由

なぜその案にしたかを言葉にする

● その案が守ろうとしているもの

何を一番大切にしているか

● その案で取りこぼす可能性のある相手

届きにくい人、傷つくかもしれない人

● 確信度(0~10)

今の段階での確信の強さ

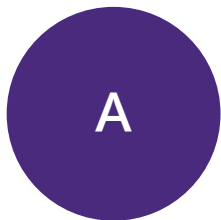
# 話し合い1(7分くらい)

---

- どの案を選んだか  
自分の選択を共有する
- その案は、何を守るか  
守ろうとする価値を言葉にする
- その案は、だれを取りこぼしやすいか  
届かない人を想像する
- この段階で、まだ足りない情報は何か  
判断のために知りたいこと
- ルール  
全員が1回以上話す / 否定ではなく理由を聞く

# 3案の強みと弱み

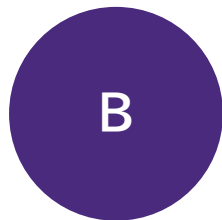
---



## 強い警告型

---

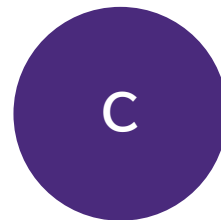
強み: 印象に残る  
弱み: 怖がらせる



## 共感・相談型

---

強み: 相談につながる  
弱み: 弱く感じられる



## ルール手順型

---

強み: 分かりやすい  
弱み: 読み飛ばされる

# 立場による見え方の違い

---

● 生徒の一部

「Aは怖すぎる」

● 教員の一部

「Bはやさしいが、弱すぎる」

● 管理職

「Cは説明しやすいが、読まれないのでは」

● スクールカウンセラー

「相談の秘密を約束しすぎる表現は危ない」

# 役割カード

---

01

## 受け手担当

---

新入生が読みたくなるか  
傷つかずに受け取れるか

02

## 学校担当

---

学校として説明できるか  
誤解が少ないか

03

## 支援担当

---

困ったときに相談につながるか  
安心して行動できるか

# 役割会議(8分くらい)

---

01 その案の強み(自分の役割から)

---

02 その案の危険(自分の役割から)

---

03 どんな条件なら使えるか

---

# 媒体が変わると、設計は変わる

---

01

## 教室スライド

---

短時間で見る  
全員が同じ場で見える  
教師の補足あり

02

## 廊下ポスター

---

立ち止まって見る  
一人で見える  
補足なし

03

## 学校Webサイト

---

保護者も見る  
後から見直せる  
検索される

# PowerPoint 1枚を作る

---

- 受け手

新入生 または 保護者

- 媒体

教室スライド / 廊下ポスター / 学校Web

- 基本方針

A / B / C / 独自方針

- 入れる要素(テンプレート)

見出し / 本文 / 画像 / 相談導線

- メタ情報はフォームへ

受け手・媒体・方針・表現の意図3問

# 作業のヒント

---

● 受け手

選んだ受け手にとって、これは届いているか

● 媒体

選んだ媒体に、この表現は適しているか

● 行動

読んだ後、受け手は何ができるようになるか

● 説明可能性

なぜこう書いたのかを、説明できるか

● 意図3問

誰に／何を選び何を捨てたか／不快に届く可能性

# パート1のミニ振り返り

---

● 選んだ受け手と媒体

どの組み合わせを選んだか

● 自分のヘッドライン

バックアップとして残す

● 迷った瞬間

作業中に「ここで迷った」と感じた1点

● 途中の気づき

作っている途中で気づいたこと

PART 02 / TURN

# 判断者から、教材設計者へ

他者の経験を、生徒の問いに変換する

# 他者の発信物を読む

---

- 最初の気づき

見て最初に何に気づいたか

- 相手が大切にしていたもの

PowerPointから読み取る

- 自分なら違う判断

どこで違う判断をするか

# 他者作品を教材化する

---

● 最初に気づいたこと

他の人の作品を見て

● その人が大切にしていたこと

あなたの読み取り

● 中心の問い

高校生に問わせたい問いを1つ

● 生徒に考えさせたいこと

その問いで何を考えさせたいか

● 教材化で難しかった点

一番難しかったのはどこか

# 教材化することの「影」

---

- 当事者の声が抜け落ちる  
被災者の経験を防災教材にすると、感情が情報に変換される
- 複雑な現実が、扱いやすい問いに削られる  
「適切か否か」は答えやすいが、「誰の何を守るか」は答えにくい
- 教師の視点が、生徒の視点を先回りする  
問いの枠組みそのものが教師に決められてしまう
- 「学校の方針」として押し付けるリスク  
教材が方針として固定化される危険

# 今日の最終成果物: 設計原則3か条

---

- 01 受け手の複数性を、生徒に最初に考えさせたい
  - 02 「正解」を提示せず、判断の理由を言語化させたい
  - 03 教材化で削ったものを、教師として説明できるようにしたい
-

# 今日のまとめ

---

01 情報発信は、目的・受け手・媒体・構造・表現の5観点で設計する

---

02 3案にはそれぞれ強みも影もある。文脈で「よい案」は変わる

---

03 教師は、他者の経験を、生徒の問いに変換する仕事

---

04 教材化には影もある。あえて教材化しない選択肢もある