

LECTURE 05

情報モラルの授業を考える

前回の授業のタネを 授業スライドへ育てる

稲垣 俊介 / 山梨大学 教育学部 准教授

今日の位置づけ

授業のタネを 授業スライドへ

STEP 1

判断する



STEP 2

年間に置く



STEP 3

発信物を作る



STEP 4

授業のタネを書く



STEP 5

授業スライドを作る

第1～4回までの最終地点として 今日から第5の段階へ

今日のゴール

5つの到達点

- 01 前回の3人のアウトプットを確認する
- 02 3つのトピックを全員で扱う流れを確認する
- 03 生成AIを題材にした授業を構想する
- 04 授業スライドのラフ案を作り始める
- 05 フォームに考えた過程を残す

今日のフォーム

授業ノート兼 制作記録



1

前回を見たあと

2

授業構想のあと

3

制作のあと

4

最後の振り返り

AGENDA

本日の流れ

01

前回振り返り+Q1

3人のタネを確認しQ1を書く

02

進め方の確認

3トピックの扱い方

03

授業にする考え方

5つの要素で組み立てる

04

Q2～Q6 入力

授業構想を残す

05

ラフ案を作る

5枚の骨格

06

Q7～Q9 提出

制作記録／振り返り

PART 01

前回のアウトプットを振り返る

3人の授業のタネを1つずつ確認する

01
振り返り

02
授業化

03
制作

04
共有

05
提出

06
まとめ

前回、何を書いたか

授業のタネ — 6つの観点

01

対象

誰に向けるか

02

題材

何を扱うか

03

問い

何を考えさせるか

04

迷い

判断が揺れる場面

05

配慮

教師の気配り

06

姿勢

大切にしたいこと

Mさんの授業のタネ

STUDENT 01 — MUさん

MUさん

STUDENT 01

対象

高校 1 年生

題材

個人情報 / プライバシー

問い

SNSに写真を投稿するとき、どこに気をつけるか

MUさんの視点

公開範囲で判断が変わる



KEY INSIGHT

公開範囲で 判断が変わる

同じ写真でも、本アカ・サブアカ・親しい友達で判断が変わる。「投稿してよいか／だめか」ではなく「どの条件ならよいか」を考えさせる。

MUさんの配慮

怖がらせるだけにしない

BEFORE

怖がらせる

実際の事件を 強く見せる
禁止やルールで終わらせる



AFTER

考えさせる

気軽に投稿すると 何が起こるかを
生徒が自分で考える授業へ

MUさんの教師像

事実を述べるだけではない

FROM 一方向の説明



TO 生徒同士が考え合う



MIさんの授業のタネ

STUDENT 02 — MIさん

MIさん
STUDENT 02

対象

高校生

題材

個人情報の公開 / BeRealなどの日常投稿

問い

何気ない投稿から どれだけ情報が得られるか

MIさんの視点

安全の境界線はどこにあるのか

判断が揺れる

境界線？



安全に見える

リスクが高い

「多くの人がしている」

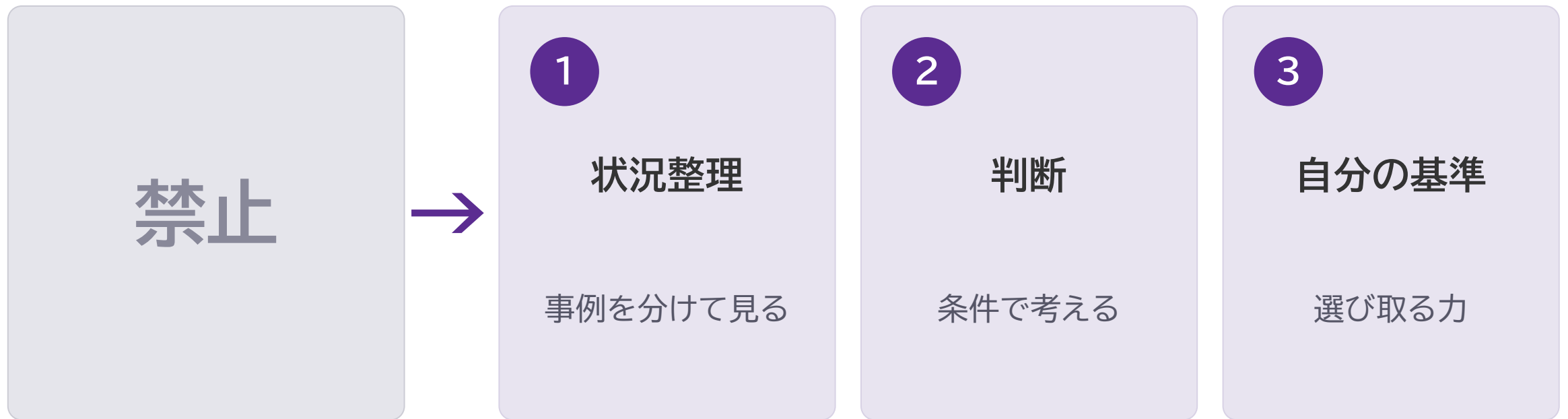
身近で過信しやすい

「自分は大丈夫」

その過信を授業でどう扱うか

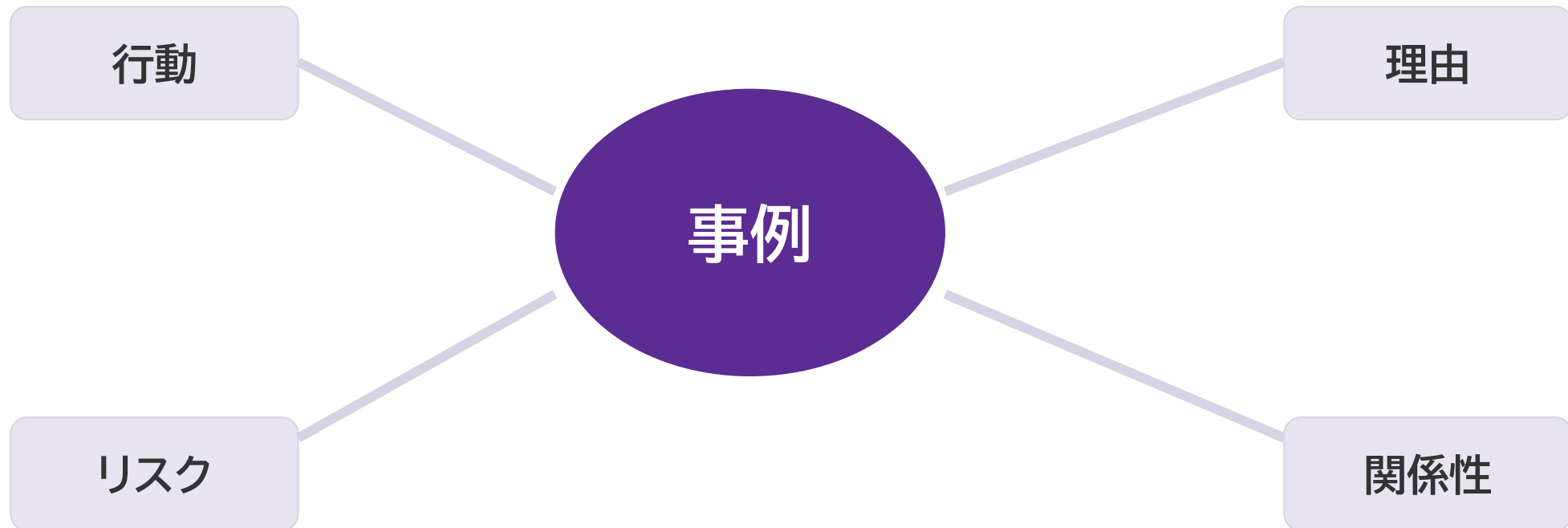
MIさんの配慮

禁止で終わらせない



MIさんの教師像

感情的に善悪を決めつけない



多面的に見て 自分で判断できる力を育てる

YAさんの授業のタネ

STUDENT 03 — YAさん

YAさん
STUDENT 03

対象

高校 1～3年生

題材

AIの使用 / 生成AI

問い

使用の有無によって どのような影響が生じるか

YAさんの視点

意見が割れる場面で 沈黙する生徒をどう見るか

賛成

便利だ／良い面

反対

危険だ／問題がある

沈黙

考えているかもしれない

教師はここを見る

発言している生徒だけが考えているわけではない

YAさんの配慮

便利さだけで終わらせない

便利

生活が豊かになる
効率化
手助けになる

立ち止まる

止

リスク

根拠が不明
責任の所在
何を任せたか不明確

便利とリスクの間で 自分の使い方を選ぶ

YAさんの教師像

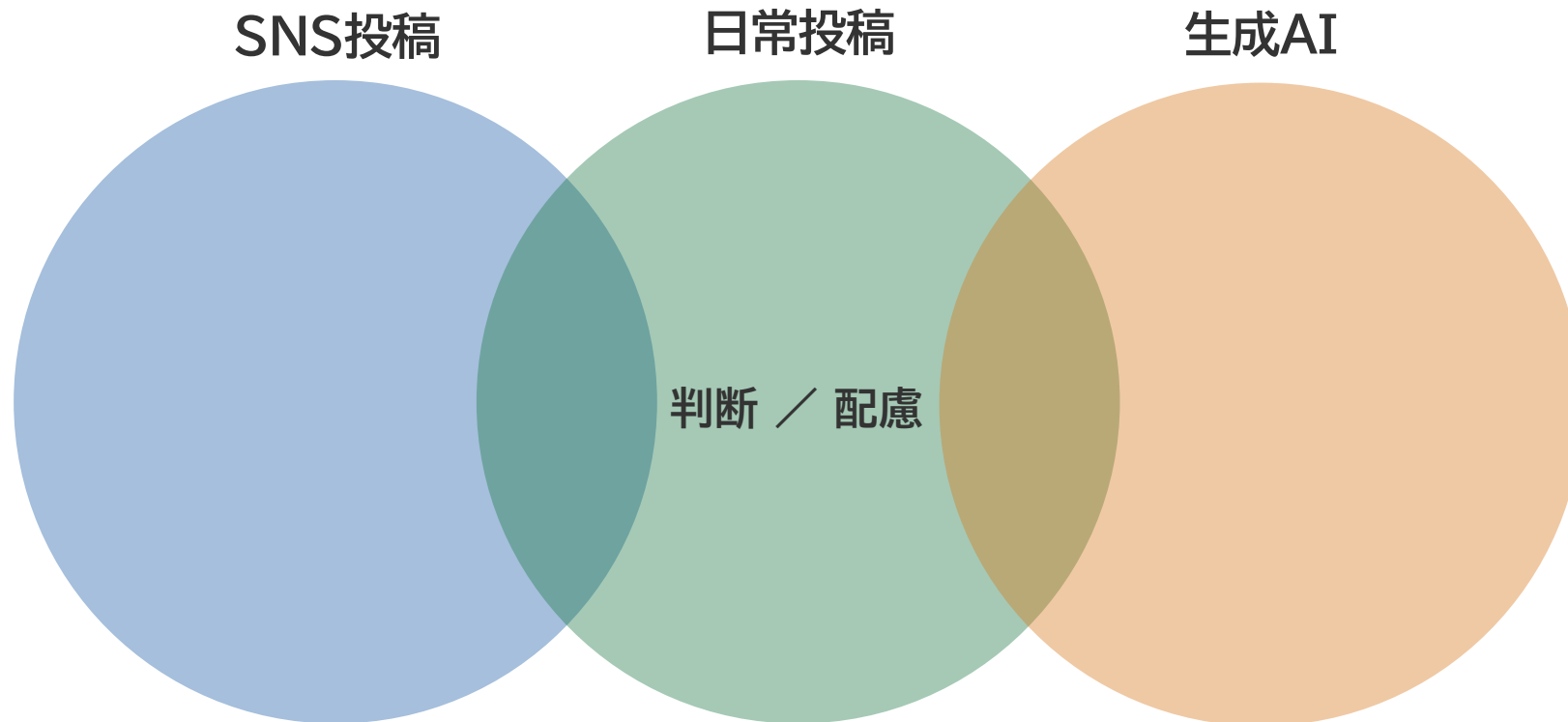
自問自答し 他者の意見に耳を傾ける



AIの回答をそのまま受け取らない 自分の中で問い直す

3人のアウトプットから見えること

身近な情報行動を扱っている



共通

判断が
必要

教師の
配慮

共通する授業の方向

説明するだけではない



今日は この流れを 生成AIで作る

今後の進め方

3人のトピックを 全員で授業化する

YAさん

生成AI

今回

MIさん

日常投稿と情報の読み取り

次回以降

MUさん

SNS投稿と個人情報

次回以降

順番は相談しながら決める / 3つのトピックは全員で扱う

全員で授業化

A L L T O G E T H E R

3人の授業案 A

3人の授業案 B

3人の授業案 C

生成AIトピックの流れ

第5回 → 第6回 → 第7回

第5回

構想・ラフ

授業を構想し スライドを作り始める

第6回

完成

授業スライドを完成させる

第7回

20分発表

1人20分程度で発表する

FORM Q1 / 前回のアウトプットから考える

FORM INPUT — Q1

Q1

FORM

前回の3人のアウトプットを見て、
授業づくりで大切だと思ったことを
書いてください。

ここに記入

観点

● ジレンマ

● 生徒の活動

● 教師の配慮

● 最後に残すもの

短く共有する

話す人 / 聞く人

話す人

SPEAKER

前回のアウトプットから

大切だと思った視点を 1 つ

評価ではなく 材料を増やす時間

聞く人

LISTENER

- 自分の授業に使えるような視点
- 少し違う見方
- まだ考えたいこと

PART 02

生成AIを授業にする

トピックから 授業へ — 5つの要素

01
振り返り

02
授業化

03
制作

04
共有

05
提出

06
まとめ

トピックは授業ではない

生成AI を 授業にする 5つの問い

何を問うか

何を見せるか

生成AI

どこで迷わせるか

何をさせるか

何を残させるか

ジレンマを入れる

どちらにも理由がある／条件で判断が変わる

A

✓ 理由がある

使うメリット

迷う

B

✓ 理由がある

使わないメリット

だから 考える授業になる

生成AIで起こるジレンマ

4つの対比

学習支援

vs

考える機会

効率化

vs

理解の深さ

整った文章

vs

自分の言葉

便利な回答

vs

根拠の確認

こうしたジレンマを 授業の中心に置く

生徒の活動を入れる

活動にはいくつかの形がある

操

操作する

STEP 1

作

作業する

STEP 2

話

話し合う

STEP 3

書

書く

STEP 4

発

発表する

STEP 5

生徒が聞くだけで終わらない授業にする

最後に残させるもの

活動しただけで終わらせない

生徒のノート / ワークシート

判断

理由

条件

ルール

迷い

1

判断

今日の自分の選択

2

理由

なぜそう判断したか

3

条件

どこからOK/NG

4

自分のルール

次に同じ場面に出会ったら

5

まだ迷い

次に確認したいこと

授業の基本形

5ステップで授業を作る



この流れで「生成AIを題材に考える授業」になる

A高校で考える

今回もこの設定で考える

● 中堅校

● 生成AI 利用あり



A高校

架空 / これまで使ってきた設定

● ICTスキル差

● 情報I 必修

この条件の中で 生成AIを題材にした授業を考える

FORM Q2 / 作ってみたい授業テーマ

FORM INPUT — Q2

Q2

今回扱う「生成AI」というトピックで、
自分が作ってみたい授業のテーマを
書いてください。

ここに記入

例

- 宿題で生成AIを使う
- レポートの下書きを作る
- AI回答の根拠を確かめる
- AIで文章を整える

FORM Q3 / 高校生に見せたい場面

FORM INPUT — Q3

1 誰が

高校1年生 など

2 何のために

課題・調べ学習 など

3 生成AIを使い

どのような操作か

4 何に迷うのか

判断の揺れ

Q3 / その授業で、高校生に見せたい具体的な場面を書いてください。

ここに記入

FORM Q4 / 悩ませたいジレンマ

FORM INPUT — Q4

何が便利か

何が気になるか

ジレンマ

判断が分かれそうか

条件で変わるか

Q4 / その場面で、高校生に悩ませたいジレンマを書いてください。

(記入欄)

FORM Q5 / 生徒にさせたい活動

FORM INPUT — Q5

Q	比	調	直	話	書	ル	発
質問する	比較する	調べる	直す	話し合う	書く	ルール作り	発表する

Q5 / その授業で、生徒にさせたい活動を書いてください。

ここに記入

FORM Q6 / 最後に残させたいアウトプット

FORM INPUT — Q6

ワークシート

判断

理由

条件

ルール

迷い

Q6

その授業で、
生徒に最後に残させたい
アウトプットを書いてください。

ここに記入

PART 03

スライドのラフ案を作る

完成版ではない — まずは 5 枚の骨格

01
振り返り

02
授業化

03
制作

04
共有

05
提出

06
まとめ

5枚の骨格

授業の流れが見える 最低限のセット

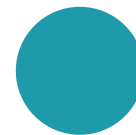


SLIDE 1 / 最初の問い

高校生に投げる短い問い

生成AIに宿題を手伝ってもらうことは

どこまでならよいか？



最初から説明しすぎず 生徒が自分の考えを持てる問いにする

SLIDE 2 / 生徒に見せる場面

抽象的な説明ではなく 具体的な場面を出す

英語の課題プリント

Q1. 自分の好きな場所について英語で書こう

Q2. それを200語でまとめる



AI チャット

英語の好きな場所を200語で…

Sure! Here is a paragraph about my favorite place... (約200語)

自分で少し直して提出した — を 場面として見せる

SLIDE 3 / 生徒の活動

授業の問いにつながる活動を選ぶ

Q 質問する

比 比較する

調 調べる

直 直す

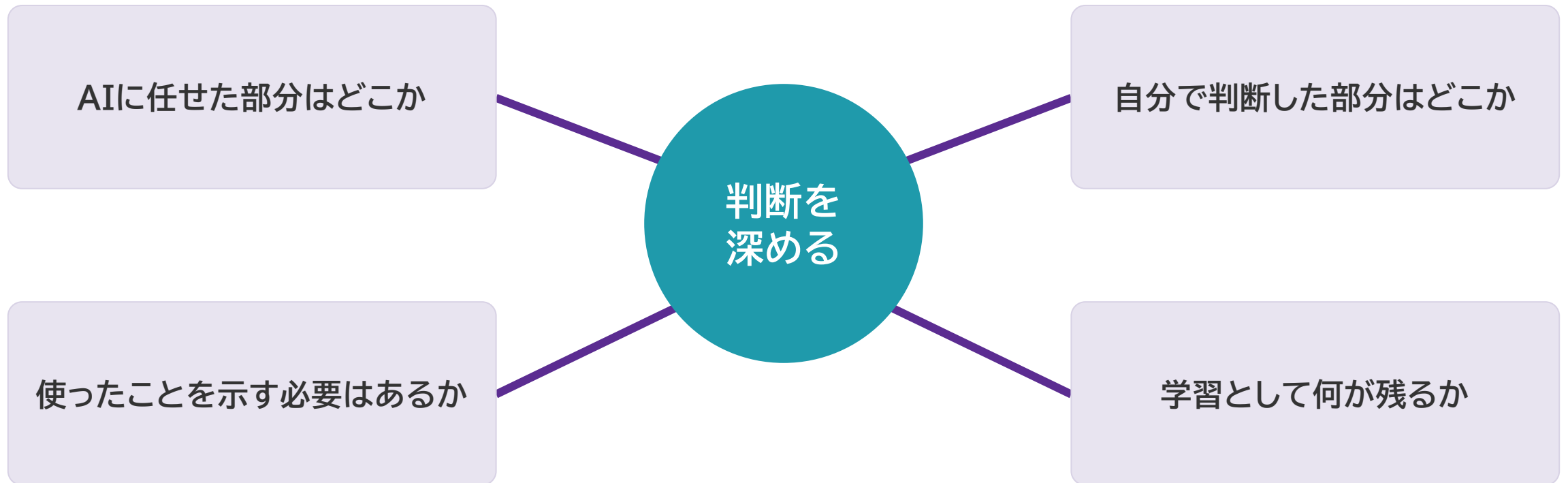
話 話し合う

書 書く

多ければよいわけではない 問いに沿った活動を選ぶ

SLIDE 4 / 判断を深める問い

活動の後に 考えを深める



SLIDE 5 / 最後の振り返り

ワークシート / Googleフォーム想定

今日の振り返り

今日の判断

その理由

使う条件

まだ迷うこと

次に確認したいこと

制作時間

5枚のラフ案を作る

制作時間

見た目の完成度より 流れが見えることを優先



流れが見える



問いが見える



活動が見える



アウトプットが見える

作りながら考えること

迷ったら戻る5つの問い

- 高校生は自分ごとにできるか 1
- 判断が分かれるか 2
- 活動は問いにつながるか 3
- 最後に何が残るか 4
- 教師はどこを支えるか 5

FORM Q7 / 5枚の流れを記録する

FORM INPUT — Q7

1	2	3	4	5
最初の問い	場面	活動	深める問い	振り返り

Q7 / 今日作ったスライドのラフ案について、5枚の流れを書いてください。

ここに記入(未完成で構いません)

短く共有する

ラフ案を 1人 1~2分で共有

話すこと(順に1つずつ)

1

どんな授業にしたいか

2

どんな場面を扱うか

3

どんな活動を入れるか

4

最後に何を残させるか

5

まだ迷っていること

完成度を説明する必要はない — 今の構想を共有する

聞くときに見ること

5つの観点で 相手の案を聞く



1 問いが見えるか

2 ジレンマが見えるか

3 活動が問いにつながるか

4 アウトプットが残るか

5 教師の配慮が見えるか

FORM Q8 / 次回に進めたいこと

FORM INPUT — Q8

Q8

次回の授業づくりで進めたいこと、
またはまだ迷っていることを
書いてください。

ここに記入

次回やること(例)

- 問いを直したい
- 場面をもっと具体化したい
- 活動を決めたい
- 振り返りを作りたい
- 教師の説明を考えたい

FORM Q9 / 教師として大切にしたいこと

FORM INPUT — Q9

今日の授業を通して、教師として大切にしたいと思ったことを書いてください。

● 迷い

● 活動

● 配慮

教師として
大切にしたい
と思ったこと

● 話し合い

● 沈黙

● アウトプット

皆さん自身の 教師観 を残す問い

次回やること

第6回のメニュー

1 今日のラフ案を見直す

2 授業スライドを完成

3 生徒の活動を具体化

4 振り返りを設計する

5 発表に向けて準備する

次回中に完成できれば理想 — 難しければ後日仕上げ

発表回のイメージ

1人 20分程度



1 授業の対象

3分 ねらい

2 授業の問い

5分 流れ

3 入れたジレンマ

7分 中心場面

4 生徒の活動

5 最後のアウトプット

3分 アウトプット

6 教師としての配慮

2分 迷い

今日のまとめ

5 つを確認しました

- ✓ 前回の3人のアウトプットを確認した
- ✓ 3つのトピックを全員で扱うことを確認した
- ✓ 生成AIを最初のトピックにした
- ✓ 授業の場面・ジレンマ・活動・アウトプットを考えた
- ✓ スライドのラフ案を作り始めた

FINAL

トピックを 授業にする

生成AIを 説明するだけで終わらせない

01
振り返り

02
授業化

03
制作

04
共有

05
提出

06
まとめ