

LECTURE 05

情報社会の問いを授業にする

先生の情報モラル授業に参加し、扱いたいトピックを考える

稲垣 俊介 / 山梨大学 教育学部 准教授

本日の問い

情報社会の問題は、どのように高校生が考えられる授業になるのか

- 01 前回の発問カードを振り返る
- 02 先生の情報モラル授業に参加する
- 03 判断が揺れる場面を残す
- 04 扱いたいトピックを考える
- 05 次回・次次回への見通しを持つ

AGENDA

本日の流れ

01

前回の振り返り

発問カードから授業化できる視点を確認する

02

高校授業に参加する

まずは生徒として考える

03

大学生として読み取る

何を考えさせる授業だったかを見る

04

扱いたいトピックを考える

自分なら扱いたいトピックを書く

05

トピックを紹介する

お互いのトピックを共有する

06

次回・次回の予告

タネ作りと20分授業の見通し

参加するときの約束

6つの約束

01

生徒

まずは生徒として考える

02

急がない

正解を急がない

03

変化OK

途中で考えが変わってよい

04

個人経験

個人経験の開示は求めない

05

考えを扱う

人ではなく、考えを扱う

06

尊重する

発言は相手を尊重する

PART 01

前回の振り返り

発問カードから 授業化できる視点を確認する

01
振り返り

02
高校授業

03
読み取る

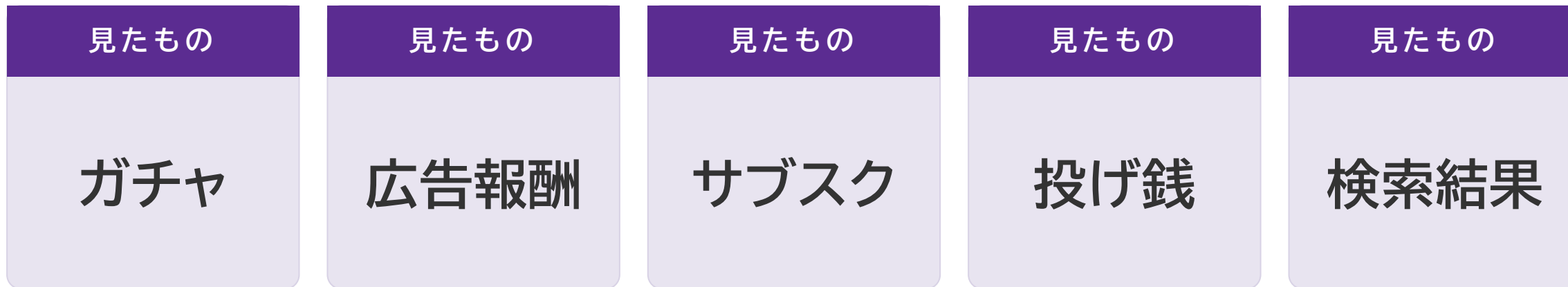
04
トピック

05
予告

06
まとめ

前回の問い

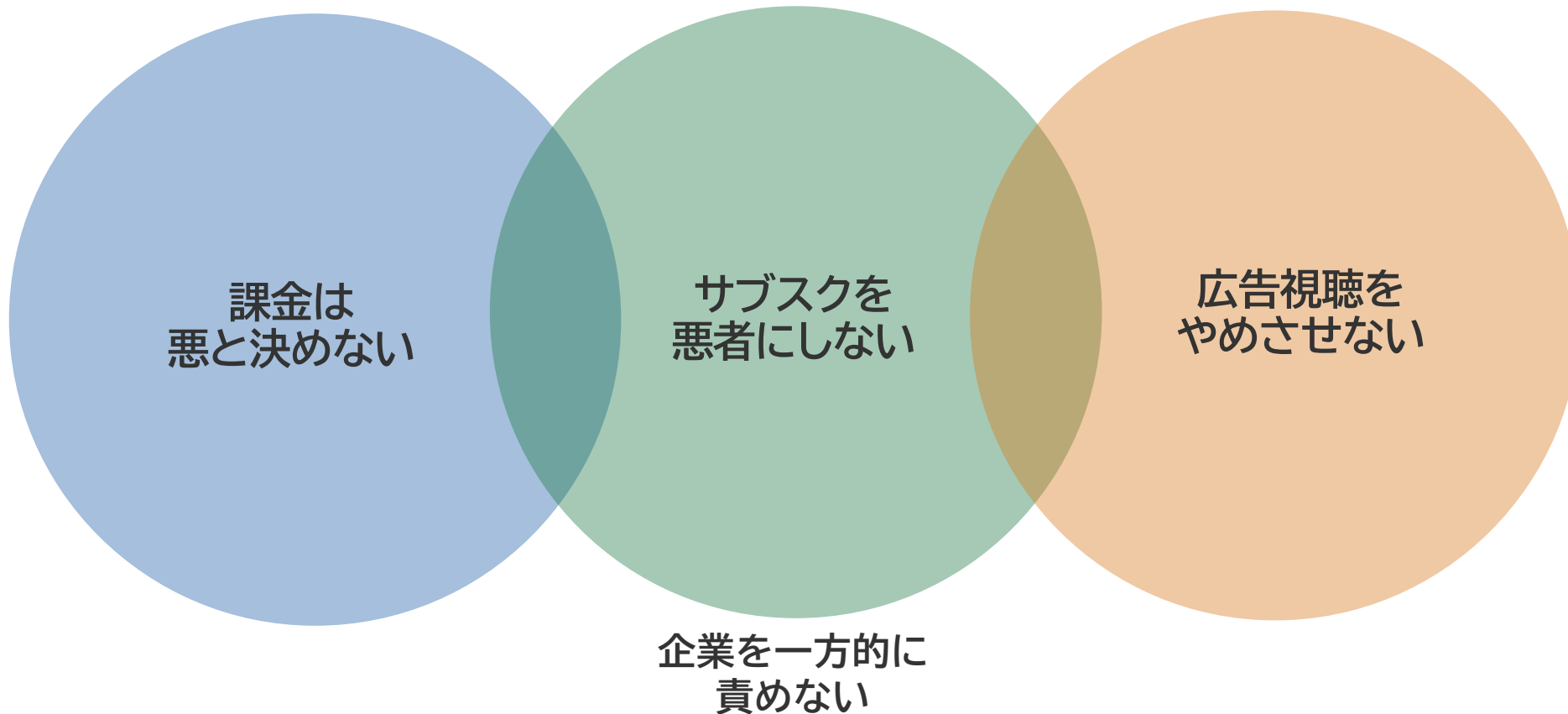
インターネット上のサービスは、どのように私たちの選択を設計しているのか



5つの題材を 共通の構造で読んだ

前回提出物から見えた配慮

学生自身の言葉から



共通

禁止ではなく

判断する

HIGH SCHOOL CLASS

ここから高校授業に参加します

考えながら参加する問い — 自分の判断は、どこで揺れるのか

01
前提

02
問題1

03
問題2

04
問題3

05
教師

06
戻る

本時のカリキュラム

1. ネット上のコミュニケーションならではのよさ
2. 文字での表現で気持ちを伝えるには
3. 文字での表現を変えることで伝わり方が変わるのか
4. 教員の意見・まとめ

1. ネット上のコミュニケーションならではのよさ

問題1

ネット上のコミュニケーションならではのよい点と悪い点を挙げてください。

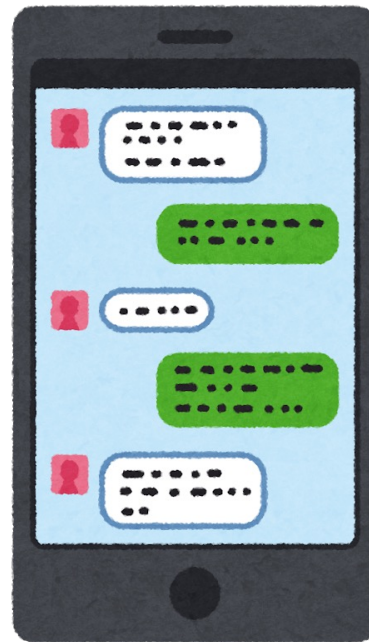


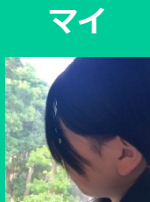
2. 文字での表現で気持ちを伝えるには

問題2

事例1

アプリのトーク画面を見て考えよう





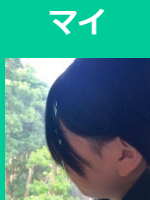
りよーかい！

21:03



そーなんだ

21:04



いいよ

21:06

既読
21:02

明日の映画の連絡♡
まゆはこれるよ(^o^)/



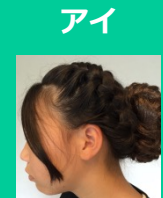
既読
21:04

タマミもこれるんだっ
て



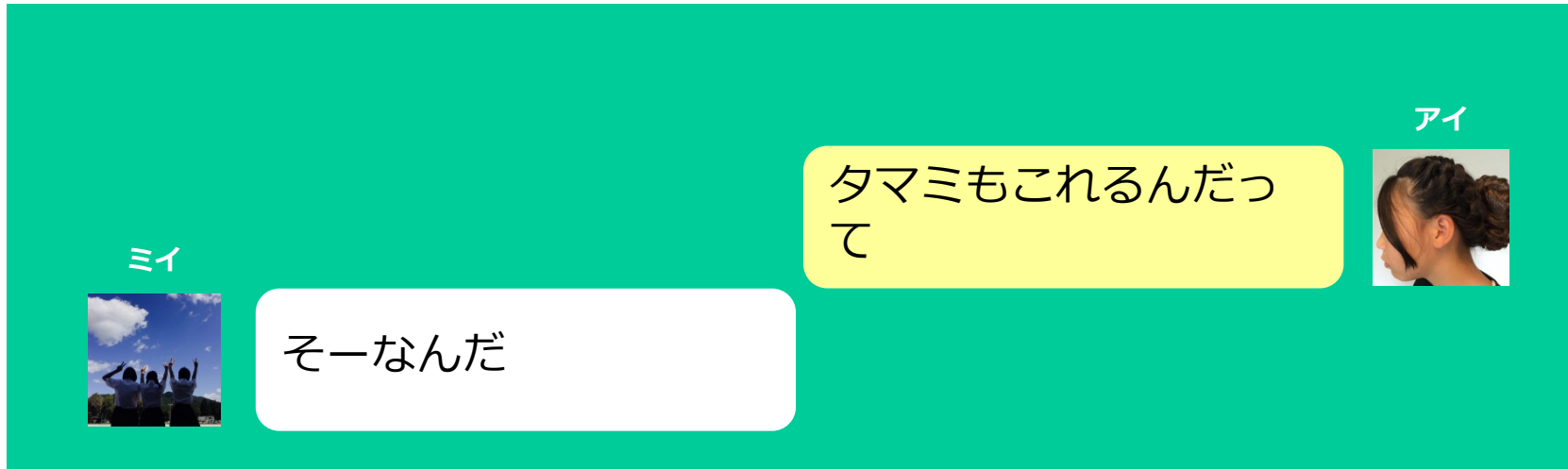
既読
21:05

タマミにお土産買って
く？



2. 文字での表現で気持ちを伝えるには

文字で気持ちを伝える



ミイ

そーなんだ

アイ

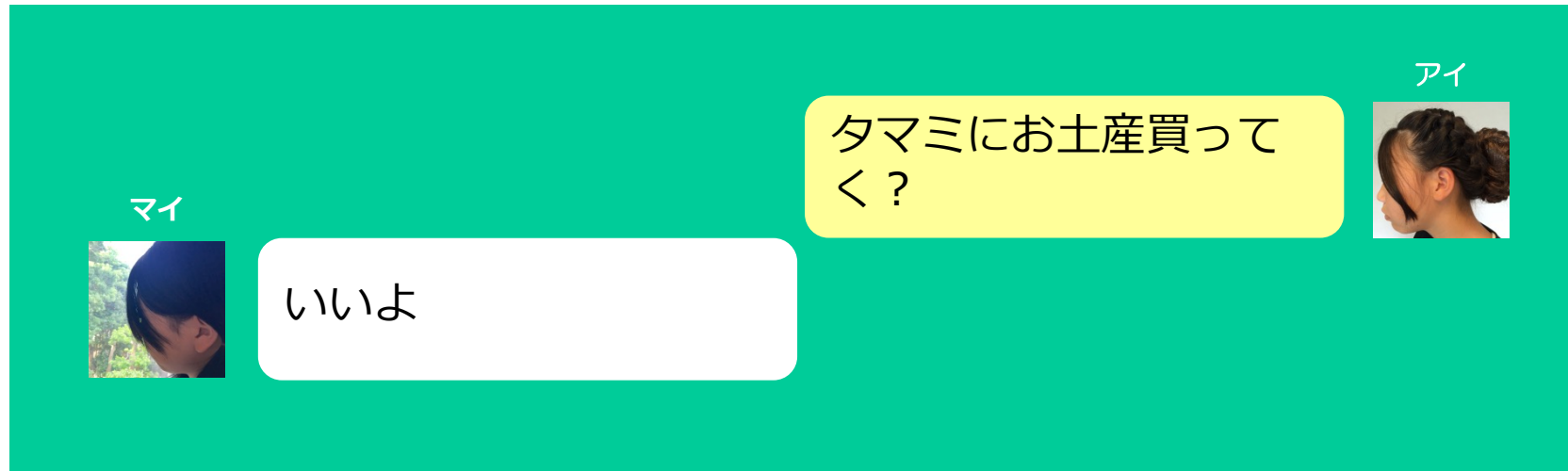
タマミもこれるんだって

(1) ミイは

1. 「うれしい」のか？
2. 「うれしくない」のか？

2. 文字での表現で気持ちを伝えるには

文字で気持ちを伝える



(2) マイは

A. 「買っていきたい」のか?

B. 「買っていきたくない」のか?

2. 文字での表現で気持ちを伝えるには

(3)

アイ

タマミにお土産買って
く？

マイ

①いいよ

マイ

②いいよー

マイ

⑤いいよ(^^)//

マイ

③いいよ～

マイ

⑥いいよ✨

マイ

④いいよ！

マイ

⑦買っていこう

2. 文字での表現で気持ちを伝えるには

(4)

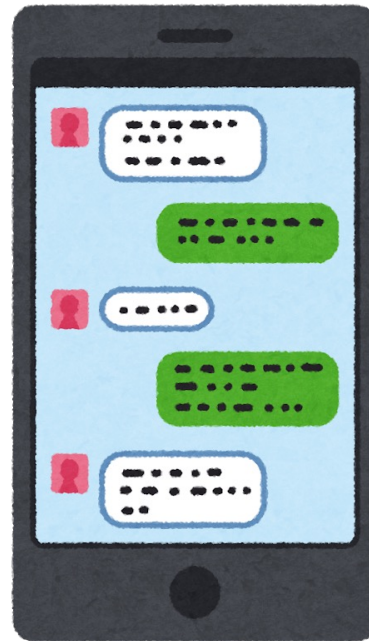
相手に自分の気持ちを正しく伝えるには、
あなたならどのような表現にしたらいいで
しょうか？

3. 文字での表現を変えることで伝わり方が変わるのか

問題3

事例2

アプリのトーク画面を見て考えよう



21:01
マイがアイを招待しました。

マイ

タマミ はぶった笑

21:02

既読
21:02

ん?
なにこのグループ

アイ

メイ

新バスケ部グループ

21:02

メイン

今日からバスケ部グループはここでーす

21:02

マイ

今、タマミが自撮り送ってきたんだけど笑

21:03

メイン

かわいい♡って、いってほしいんじゃない笑

21:03

アイ



部連絡しないの？

既読
21:03

マイ



タマミ にー？

21:03

ミイ



部連絡はするよ

21:03

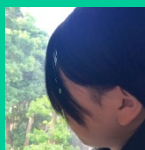
メイン



部活連絡は今までのところ
するからいいでしょ笑

21:03

マイ



タマミ 返事くるの遅い
し

21:04

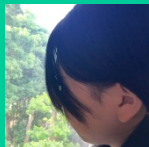
メイン



それわかる笑

21:04

マイ



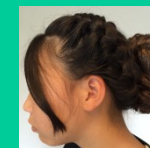
アイ 読んでる？

21:04

既読
21:05

読んでるよ

アイ



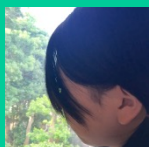
メイン



じゃ部連絡はあっちで
(^^)/

21:05

マイ



どーせ学校でもあうん
だしそれでよくない？

21:05

メイン



タマミとトークしたく
ないだけ笑

21:05

メイ



タマミはシュンスケには返事
はやいっていった

21:05

既読
21:06

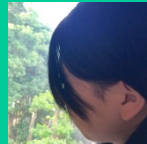
メイ



あーそうなんだ

21:06

マイ



うちらには
全然ないんだけど

21:06

マイン



タマミはいつも相手えらんで
返事してるもんね

21:06

アイ



わたしにも早いから
みんなにも早いんじゃない？

3. 文字での表現を変えることで伝わり方が変わるのか

(1)

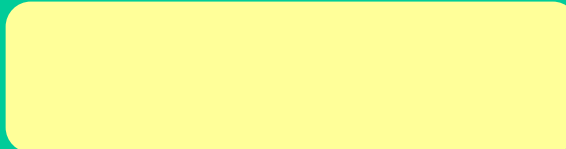
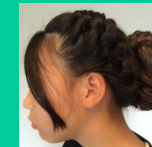
あなたが「アイ」なら、
この後どのように発言しますか？

マイン



タマミはいつも相手えらんで
返事してるもんね

アイ



3. 文字での表現を変えることで伝わり方が変わるのか

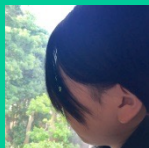
(2)

この状況をあなたは

1. 「いじめ」であると思いますか、
2. 「いじめではない」と思いますか。

21:01
マイがアイを招待しました。

マイ



タマミをはずしたよ

21:02

ミイ



新バスケ部グループ

21:02

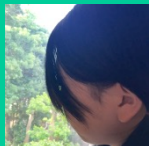
メイン



マイが タマミがいないところ
でみんなに相談があるんだって

21:02

マイ



タマミの自撮りにどんな反応したらいいかわかんないんだよね

21:03

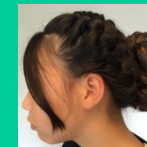
メイン



マイにかわいいって言ってほしいんじゃない？

21:03

アイ



ん？
なにこのグループ

既読
21:02

アイ



既読
21:03

部連絡しないの？

マイ



タマミ に？

21:03

メイ



部連絡はするよ

21:03

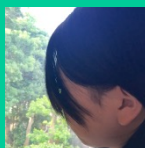
メイン



タマミのことを相談するだけだよ

21:03

マイ



タマミってわたしに返事がおそいんだよね

21:04

メイン



タマミは私にも返事くるの遅いよ

21:04

メイ



タマミはシュンスケには返事
はやいんだって

21:04

アイ



既読
21:05

わたしには早いよ？

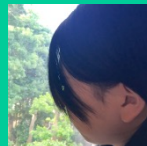
メイ



あーそうなんだ

21:05

マイ



うちらには
全然早くないんだよね

21:05

マイン



タマミはいつも相手えらんで
返事してるのかな？

21:05

3. 文字での表現を変えることで伝わり方が変わるのか

(3)

この状況をあなたは

A. 「いじめ」であると思いますか、

B. 「いじめではない」と思いますか。

教員の意見・まとめ

PART 03

大学生として読み取る

何を考えさせる授業だったかを見る

01
振り返り

02
読み取る

03
情報社会

04
情報I

05
トピック

06
予告

Q16～Q17 —— 授業を終えて、まず残す

授業ノートフォーム Q16～Q17

Q16 考えさせられた 場面

一番考えさせられたのはどこか

Q16 判断の揺れ

自分の判断が揺れたのはどこか

Q17 高校生に難しい 場面

高校生にとって難しそうな場面

Q17 教師としての配慮

教師として気をつけたいこと

Q16～Q17 / 一次反応を 段落で残してください

セクション 3 に入力

▶ いまフォームに入力 授業ノートフォーム → セクション3 Q16～Q17 に入力

授業を読み取る

考えさせていた 6 つの観点

受け取り方

言葉の違い

文脈

前後の流れ

関係性

誰が誰に

記録と拡散

残る・広がる

判断の難しさ

いじめ判断

想像する — 相手と状況を想像することが中心にある

情報社会の授業として読むと

扱った情報社会の問題

● 文字コミュニケーション

● 記録として残る言葉

情報社会の問題

文字／関係性／記録／拡散／介入

● 関係性と文脈

● いじめ判断と介入

禁止を教えるのではなく、どの場面で何を判断させていたのか

Q18～Q20 —— 情報I の領域につなげる

授業ノートフォーム Q18～Q20

情報社会の問題解決

コミュニケーションと情報デザイン

情報I

情報通信ネットワークとデータの活用

コンピュータとプログラミング

Q18～Q20 / どの領域につながると思うか、その理由を書いてください。

セクション 4 / Q18～Q20

PART 04

扱いたいトピックを考える

今、自分が扱いたいトピックを考えて、お互いに紹介する

01
振り返り

02
高校授業

03
読み取る

04
トピック

05
予告

06
まとめ

Q21～Q23 —— 扱いたいトピックを考える

授業ノートフォーム Q21～Q23

SNS

生成AI

ゲーム課金

サブスク

検索・AI

個人情報

セキュリティ

ほか

Q21 トピック / Q22 理由 / Q23 見せたい場面(イメージがあれば)

セクション 5 / Q21～Q23 に入力

PART 05

次回・次々回の予告

タネ作りと20分授業の見通しを持つ

01
振り返り

02
高校授業

03
読み取る

04
トピック

05
予告

06
まとめ

次回やること

授業のタネを作る — タネの 7 要素

1 対象 / 題材 / 問い

2 迷う場面 / 活動

3 アウトプット

4 配慮

5 次回の授業時間内で書き
上げて発表

完成した指導案ではなく、授業のタネ — 書きながら考えが変わってもよい

次次回以降にやること

20分バージョンで授業を行う

20
分 / 1人

1つの場面・1つの問い・1つの活動

1 導入・最初の問い

2分

2 場面提示

3分

3 個人で判断を書く

3分

4 話し合い・共有

5 教師の解説・追加情報

6分

6 最後のアウトプット

2分

今日のまとめ / Q26

今日やったこと / 最後にフォーム提出

- ✓ 前回の発問カードを振り返った
- ✓ 先生の高校授業に参加した
- ✓ 判断が揺れた場面を残し、何を考えさせる授業かを読み取った
- ✓ 扱いたいトピックを考えた
- ✓ お互いにトピックを紹介した → 次回はタネ作り、次次回から20分授業

FINAL

問いを設計することが、 授業をつくる

情報社会を教えるとは、答えを伝えることだけではない

01
振り返り

02
高校授業

03
読み取る

04
トピック

05
予告

06
まとめ