

LESSON 06

第6回 情報社会

授業スライド骨格を作る

高校生が判断できる情報社会の授業へ

稲垣 俊介 山梨大学 教育学部 准教授

今日の問い

情報社会の問題を考える授業は、どう作れるか

考えること

- ① 何を判断させるか
- ② どんな場面を見せるか
- ③ どこで考えが揺れるか
- ④ 最後に何を残すか

GOAL

今日のゴール

第1版を提出し、相互レビューを受ける

今日残すもの

- ① 授業スライド骨格 第1版
- ② グループからのコメント
- ③ 第2版で直したいこと
- ④ 短い振り返り

時間があれば第2版に直し、難しければ宿題で直す

今日の流れ

第1版を作る → 提出する → 見る → 直す方針を決める

①

振り返る

②

考える

③

作る

④

提出する

⑤

見る

コメントを記録し、第2版の方針を決める

前回やったこと

生徒として参加し、大学生として読み取った

前回の流れ

- ① 情報モラル授業に参加した
- ② 生徒として判断した
- ③ 大学生として読み取った
- ④ 扱いたいトピックを考えた
- ⑤ 次回の授業づくりにつなげた

前回の回答から

扱いたいトピックは近い方向に集まった

多かった方向

- ① フェイクニュース
- ② 生成AI
- ③ SNS
- ④ AI生成画像

トピックが同じでも、場面と問いが違えば別の授業になる

PURPOSE

情報社会で作る授業

禁止を教えるだけではない

考えさせること

- ① 何が問題か
- ② 誰に影響するか
- ③ どこで判断するか
- ④ どの条件ならよいか

禁止ではなく、判断できる形にする

PURPOSE

判断で何を学ぶか

正解を当てるだけではない

学ばせたいこと

- ① 事実と解釈を分ける
- ② 立場の違いを見る
- ③ 影響を考える
- ④ 条件をつけて判断する

判断活動は、情報社会の問題を構造的に考えるためにある

OUTPUT

今日作るもの

授業スライド骨格。完成版ではない

条件

- ① 5～6枚でよい
- ② 1枚1役割
- ③ あとで直せる
- ④ 他の人に伝わる

今日の授業内では、第1版を提出する

骨格スライドの形

まずは6枚で作る

6枚の役割

- ① 授業タイトル
- ② 見せる場面
- ③ 中心的問い
- ④ 最初の判断
- ⑤ 追加情報
- ⑥ 最後の判断・まとめ

学ばせたいことを決める

高校生にどんな判断の見方を残すか

例

- ① すぐ共有しない
- ② 出典を見る
- ③ 立場を分ける
- ④ 影響を考える

最初に決めるのは、トピック名ではなく判断の見方

トピックを小さくする

判断する場面まで絞る

大きすぎるトピック

- ① フェイクニュース
- ② 生成AI
- ③ SNS

授業にしやすい場面

- ① 災害時の投稿を見たとき
- ② AIの回答を使うとき
- ③ SNSでニュースを共有するとき

同じ題材でも変わる

例: フェイクニュース

場面の違い

- ① AI生成画像を見抜く
- ② 災害時の投稿を共有するか判断する
- ③ 検索結果の見出しを比べる
- ④ SNSで拡散する前に確認する
- ⑤ 生成AIの説明を信じるか考える

中心の問いを作る

判断が分かれる問いにする

弱い問い

- ① フェイクニュースは危険か
- ② 生成AIは使ってよいか
- ③ SNSは信じてよいか

強い問い

- ① 共有する前に何を確認するか
- ② AI生成画像をどう扱うか
- ③ どの条件ならAIを使ってよいか

両方に理由がある形にする

どちらかを最初から悪者にしない

共有する・使う

- ① 早く注意喚起できる
- ② 学習を助けられる
- ③ 困っている人を支援できる

共有しない・使わない

- ① 不確かな情報を広げない
- ② 自分で考える過程を残せる
- ③ 誰かを傷つけない

見せる場面を決める

場面があると、判断が始まる

素材の例

- ① AI生成画像
- ② 災害時のSNS投稿
- ③ 本物らしい偽ニュース
- ④ 生成AIの回答

高校生が「自分ならどう判断するか」と考えられる素材にする

最初の判断を入れる

選択だけでなく、理由も書かせる

判断の例

- ① 共有する / 共有しない
- ② 使う / 使わない
- ③ 信じる / すぐには信じない
- ④ 相談する / 自分で判断する

理由があるから、あとで考え直せる

追加情報を入れる

判断を深める情報にする

情報の例

- ① 別の立場
- ② 追加の事実
- ③ 被害や影響
- ④ 法律やルール

考えが揺れる情報にする

最後のアウトプット

考えたことが見える形にする

提出物の例

- ① 最終判断と理由
- ② 条件付きの判断
- ③ 確認する項目リスト
- ④ 自分の行動ルール

最初の判断と最後の判断を比べられるようにする

配慮を入れる

人を責めず、考えを扱う

気をつけること

- ① 個人経験を言わせすぎない
- ② 誰かを悪者にしない
- ③ 実在の人を特定しない
- ④ 相談先を残す

考えを扱い、人を責めない

フォーム入力 1

Q1 高校生にどんな判断の見方を学ばせたいですか。

Q2 扱うトピックと、判断する場面は何ですか。

場面は小さく、判断できる形にする

フォーム入力 2

Q3 中心的問いは何ですか。

Q4 その問いで、両方に理由がある立場は何ですか。

どちらかを最初から悪者にしない

フォーム入力 3

Q5 高校生は最初に何を判断しますか。

Q6 判断を深めるために、どんな追加情報を入れますか。

判断が変わる可能性のある情報を入れる

フォーム入力 4

Q7 最後に高校生は何を提出しますか。

Q8 この授業で配慮が必要な点は何ですか。

書いたら、スライド骨格の作成に入る

スライド骨格 第1版を作る

まずは6枚。判断の流れを優先する

- ① 授業タイトル
 - ② 見せる場面
 - ③ 中心的問い
 - ④ 最初の判断
 - ⑤ 追加情報
 - ⑥ 最後の判断・まとめ
-

作り終わったら、第1版として提出する

第1版を提出する

提出ファイル名と形式をそろえる

- ① ファイル名: 学籍番号_氏名_第1版.pptx
 - ② 形式: PPTX
 - ③ 提出先: 指定フォルダ
-

提出した第1版を、グループで見せ合う

グループで相互レビュー

STEP 1

発表

1人2～3分で説明する

STEP 2

コメント

グループ全員で返す

STEP 3

記録

もらった意見を残す

2～3人組で、1人5分程度を目安にする

見る観点

第1版を見て、改善につながるコメントを返す

見ること

- ① 場面は具体的か
- ② 問いは判断が分かれるか
- ③ 両方に理由があるか
- ④ 追加情報があるか

よい点を1つ、直す点とよい点を1つ伝える

フォーム入力 5

Q9 第1版のファイル名を書いてください。

Q10 他の人からもらったコメントを書いてください。

次に、Q11で気づいたことと直したいことを書く

フォーム入力 6

Q11 気づいたことと、第2版で直したいことを書いてください。

確認 ここまでが、今日の授業内フォームです。

書いたら、第2版の方針を決める

REVISION

第2版の方針を決める

コメントを受けて、何を直すか考える

考えること

- ① 何を残すか
- ② 何を直すか
- ③ どの場面を小さくするか
- ④ どの追加情報を入れるか

時間があれば直す。難しければ、第2版は宿題にする

宿題フォーム

第2版を提出する

- ① 授業スライド骨格 第2版
 - ② 第1版から直したこと
 - ③ 直した理由
-

第2版は、次に会う回の制作の出発点にする

宿題で記録すること

コメントの扱いと迷いを残す

記録すること

- ① 反映したコメント
- ② 反映しなかったコメント
- ③ まだ迷っていること
- ④ 次回準備するもの

修正した理由を残すことが、次の制作につながる

出張期間中の進め方

新しい課題

やること

- ① 第2版を作る
- ② 提出フォームに記録する
- ③ 必要な素材を1つ探す

完成版まで作り切らなくてよい

次に会う回でやること

第2版をもとに、完成版に近づける

- ① 授業スライド
 - ② 高校生に見せる素材
 - ③ 高校生用ワーク
-

第2版からさらに変えてよい。理由は残す

さらに整えるもの

情報社会の授業として実施できる形へ

整えるもの

- ① 追加情報
- ② 発表メモ
- ③ 最後の提出物
- ④ 配慮の説明

完成版は、第2版をそのまま清書するだけではない

今日のまとめ

情報社会の授業を作るとは

設計する流れ

- ① 場面を読む
- ② 判断する
- ③ 理由を出す
- ④ 考え直す
- ⑤ 条件をつける
- ⑥ 第2版へつなげる