

【中学年推奨】SNS教育プログラム レッスン1（ユニット2）学習指導案

1 単元名 適切なコミュニケーションを考える

2 ユニット名 「いじわるなきもち？」

3 本時のねらい

- (1) 同じスタンプ（イラスト・絵文字）でも、人によって感じ方に違いがあることに気付く。
- (2) 自分と他者との考え方や感じ方には違いがあることに気付く、その違いを踏まえたコミュニケーションが大切であることを理解する。

4 本時の展開

構成	学習活動	指導上の留意点
導入	○文字やスタンプで簡単にコミュニケーションできることを知る。	
	発問1：タブレットを使って絵の鑑賞タイムをしたとき、友達からいくつかメッセージやスタンプが届きました。あなたは、どんな気持ちになりますか。 「〇〇さんの絵、じょうずだね。」  例)・どちらも褒められていて、うれしい気持ちになるな。	・インターネットを使うと、メッセージやスタンプで簡単に気持ちを伝えられることを確認する。
展開	○インターネットを使ってメッセージやスタンプをもらったときの気持ちを考える。	・めあて「インターネットを使って、メッセージやスタンプを送るときに大切なことは何かを考えよう」
	発問2：インターネットを使ってメッセージを友達に送ったら、返事が届きました。送った人はA、Bどちらの気持ちで送ったと思いますか。 A：おもしろかった気持ち B：いじわるな気持ち ○ワークシートに、AかBに分けて、グループや全体で話し合う。 例)・1、4はAで、2、3、5はBだと思う。 ・3はいじわるな感じがする。 ○Aの気持ちで送ったスタンプがBの気持ちで相手に伝わったらどうなるか考える。 例)・けんかになりそう。 ・悲しい気持ちになる。	・資料を黒板に提示する。 ・話し合いを通して、同じ言葉でもスタンプが違っていると、人によって感じ方に違いがあることに気付かせる。 ・どんなトラブルが起こるかを想像させ、本時のまとめにつなげる。
まとめ	○本時のまとめと振り返りを行う。	
	メッセージやスタンプを送るときには、相手はどう感じるかを考える。 例)・スタンプを送るときには、相手の気持ちになって考えてから送りたいと思います。	・「これから文字やスタンプを送るときに気を付けたいこと」を含めて学習を振り返る。

5 指導の手引き

構成	学習の流れ	教師の発問・指示
導入	場面設定（絵の鑑賞タイム）を確認したのち、教師用タブレットから児童用タブレットに「じょうずだね」とメッセージを送る。受け取ってどんな気持ちかを確認する。	タブレットを使って絵の鑑賞タイムをしたとき、友達からいくつかメッセージやスタンプが届きました。あなたは、どんな気持ちになりますか。
	授業者が児童にスタンプを送る。受け取ってどんな気持ちかを確認する。	こんなスタンプが送られてきたら、どんな気持ちになりますか。
	インターネットを使うと、メッセージやスタンプで簡単に気持ちを伝えることができることを共有する。	インターネットを使うと、このようにメッセージやスタンプで簡単に気持ちを伝えることができますね。
展開	めあて「インターネットを使って、メッセージやスタンプを送るときに大切なことは何かを考えよう」を確認する。	インターネットを使って、メッセージやスタンプを送るときには、どんなことが大切か考えていきましょう。
	黒板に掲示物を貼り、場面設定（友達から返事がくる）を確認する。	あなたが友達にこのようなメッセージを送ったとします。その友達から返事がきました。
	1～5のメッセージとスタンプを提示し、それぞれ相手がどんな気持ちで送ったものかを考えさせる。個人で「A おもしろかった気持ち」「B いじわるな気持ち」に分けさせる。（ワークシートには、番号と理由を記述させる。）	1～5のメッセージとスタンプを、「A おもしろかった気持ち」と「B いじわるな気持ち」に分けて、ワークシートのそれぞれの四角の中に番号を書きましょう。そのように分けた理由も書きましょう。
	☆補助的な発問や活動（時間配分等に応じて） グループでお互いの意見（理由）を発表し合い、意見が違ったところを話し合う活動をしてよい。	グループになり、それぞれの考えを発表し合いましょう。友達と違うところがあったら、どう思うかをグループで話し合いましょう。
	A、Bの分け方を何人かの児童に発表させ、その違いを全体で確認しながら話し合う。	ここに違いがありますが、皆さんはどう思いますか。どうしてそう思いますか。
	おもしろいねという気持ちで送ったスタンプが、相手にはいじわるな気持ちで伝わったら、これから2人はどんなふうになるかを考えさせる。	このようにおもしろいねという気持ちで送ったスタンプが、相手にはいじわるな気持ちで伝わったら、これから2人はどんなふうになるのでしょうか。そうならないために、送るときに気を付けることは何でしょうか。
まとめ	本時の学習を、これまでの児童の発言や話し合いの言葉からまとめる。 例）・相手がどう感じるかを考えて、文字やスタンプを使うことが大切。	例）・〇〇さんは□□□□と言っていましたね。 ・この班では△△△△と言う意見が出ていましたね。
	「これからメッセージやスタンプを送るときは、どんなことに気を付けるか」を振り返りで書かせる。	今日の学習から、皆さんはこれからメッセージやスタンプを送るときに、どんなことに気を付けたいかを、振り返りの欄に書きましょう。

6 実践するにあたって

(1) 概要

- ・ 自分と他者との考え方や感じ方には違いがあることに気付かせ、コミュニケーションの難しさや適切なコミュニケーションの在り方について考えさせることを主眼としている。
- ・ 題材だけでなく、ロールプレイングやグループでの活動そのものが、適切なコミュニケーションの在り方を考えさせるという本時のねらいと直結している。

(2) 指導の方向

- ・ 学校生活の中でも、軽率な気持ちで人が傷つく発言をしたり、伝えたい気持ちを表現できなかったりして、児童同士がトラブルになることがある。同じスタンプ（イラスト・絵文字）でも相手への伝わり方、受け取り方が異なることに気付かせることで、他者との関わりについて振り返る機会とし、日常生活においても伝え方に気を付けようとする態度を養いたい。

(3) 工夫すると良い点

- ・ 人は相手が発する言葉だけでなく、表情や態度から、相手の気持ちを察しながらコミュニケーションを図っている。これがインターネット上での文字やスタンプ（イラスト・絵文字）のみのコミュニケーションになった場合、対面の時と比べて、相手の状況を判断する情報が乏しく、相手の意図や状況を理解しづらかったり、誤解を招いたりする。トラブルが生じる背景には、これらの要因が考えられることを理解させるとよい。

【参考】メラビアンの法則・・・感情や態度についてメッセージが発せられたとき、人の受け止め方に及ぼす影響の大きさについての実験結果。話の内容などの言語情報が7%、口調や話の早さなどの聴覚情報が38%、見た目などの視覚情報が55%の割合であった。

- ・ グループや全体での話し合いの場面では、児童の実態により、受け止め方の違いに着目できるように、ホワイトボードを使ったり、他者と違いがあったカードのみを掲示したりする手立てを工夫するとよい。
- ・ カード教材は、児童を視覚的に引き付けたり、思考や対話を活性化させたりするのに有効である。タブレット端末を使ったカードの配付や使用も考えられる。

レッスン1ー2

いじわるなきもち？

ちょっときいて



おかあさんが、テレビ
のリモコンとスマホを
まちがえてかいしゃ会社もに持っ
て行いったんだって！



ねん くみ ばん

なまえ

◆ インターネットをつかってメッセージをともしちにおくったら、へんじがとどきました。おくったひとはそれぞれどんなきもちでおくったとおもいますか。A、Bにわけましょう。

1 おもしろいね



2 おもしろいね



3 おもしろいね



4 おもしろいね



5 おもしろいね



A おもしろかったきもち

B いじわるなきもち

◆まとめ

◆ふりかえり
