

2 研究の実際

(2) 授業の実際

イ 授業の進め方

本研究で作成した活動プログラムにおける2時間の授業は、図1に示した「活動の流れ」で構成しています。それぞれの授業のウォーミングアップでは、文字だけでのやり取りでは意思疎通が難しいことを体験できる連想ゲームを仕組みました。リハーサルでは、教育環境や児童生徒の発達の段階に応じてタブレット端末とタブレットシートの学習ツールを選択することができるように、2種類の指導資料を作成しています。

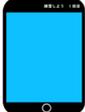
活動の流れ	1 時目 「上手な断り方の練習をしよう」	2 時目 「トラブルを解決するための練習をしよう」
1 インストラクション (トレーニングの目的を知る)	ウォーミングアップ	
	・文字だけのやり取りが難しいことを感じさせることで、インストラクションにつなげる。	・感じ方や捉え方は人によって違いがあることを理解させ、インストラクションにつなげる。
2 モデリング (手本を見る)	対面とインターネット上のやり取りの違いについて気付かせる。	
	・「上手な断り方の練習をしよう」の目的を確認させる。	・「トラブルを解決するための練習をしよう」の目的を確認させる。
3 リハーサル (練習する)	・上手な断り方の4つのポイントに気付かせる。 ・表情や口調などが分からないことで、意志や感情など、微妙なニュアンスが相手に伝わりにくいことを知らせる。	・トラブルを解決するための3つのポイントに気付かせる。 ・同じ文字を読んでも、捉え方が人それぞれであることを理解させ、意図しない解釈を受けてトラブルになることを知らせる。
	<ul style="list-style-type: none"> ・送られてきたメッセージを読ませ、断るメッセージを書かせる。 ・書かせたメッセージを送信させる。 (タブレット端末) (タブレットシート)  or 	<ul style="list-style-type: none"> ・送られてきたメッセージを読ませ、トラブル解決につながるメッセージを書かせる。 ・書かせたメッセージを送信させる。 (タブレット端末) (タブレットシート)  or 
4 フィードバック (振り返る)	<ul style="list-style-type: none"> ・できたポイント、よかった点をニコマーク 😊 で伝えさせる。 ・メッセージを書いたとき、読んだときの気持ちを伝えさせる。 ・ペアでのやり取りを全体で発表させる。 ・学習を振り返らせ、それぞれ「振り返りシート」に記入させる。 	
	<ul style="list-style-type: none"> ・3リハーサルと4フィードバックは、2回繰り返して行わせる。 ・フィードバックでは、一人一人の気付きを大切にします。 	

図1 授業の進め方