

第110回「漢字プラクティス」(7月17日)

講師:鎌田 賢二

○漢字プラクティスとは

遊び心で見ると考える→心を耕す・引き出す

例:鎌田賢二→鎌(価値あるようなことを(金を兼ねる))

いっぱいお話し(口が4つ)

またすべての人への自らの宝を提供し(又 臣=すべての人 具=宝)

二度とない講演に

○漢字プラクティス10の効能

前向きな気持ちになれる・心が少し軽くなる・なぜ道徳の内容項目が大事にされているか腑に落ちる など・・・

→子どもたちが本来持っているものの周りに環境があり、本来持っているものが見えないことがある→漢字プラクティスを取り入れることで本来持っているものを引き出せることに繋がる

○漢字プラクティスへの思い

・「優」は、憂いている人に寄り添える人

・武田双雲の一筆マナーのポスター→JRはポスターを積極的にくれないが、「貸して」とねばると貸してくれることも→授業への活用

→漢字を身近に感じる・子どもと考える・家で話す(3つの相乗効果)→子どもも大人も元気になる・分かれると元気にある

○本書の構成より

①アイスブレイク→漢字を用いて行う。

漢字を学習し始めた1学年でも「日」のつく漢字を探そうというアイスブレイクが出来る。(何かを探すことを子どもと一緒に)

②授業活用・リファレンス

・笑う仏像→「彫刻から学ぶ」という授業に→笑うを考える

→「一笑一若」より「一笑一〇」を考える

→発表の中で子どもたちの中にあるたくさんの考えや本来持っているものが表に表れる

・ふろしきから学ぶ→なんでも包める→わたしは風呂敷で〇〇を包みます→「包」を考える

→大事なものを包む

例:風呂敷に包んで通知表を持っていく

→教師側が風呂敷に包むことで大事なものであると生徒に伝えることができる

大事さを伝える工夫

○小話

「礼」→もとは「禮」→礼をすとなぜ豊かになる?という投げかけ

→お互い挨拶をすること(挨拶をしても、挨拶を返してもお互い豊かになる)

「不」→つぼみに栄養を与えてあげると突き抜けてもう「不」ではなくなる

→どういった栄養を与えると可能になる→不がつくということはあとちょっとと考えられる

「未」→まだ来ていない、まだ知らないだけでいつか来る(かもしれない)

→未完成だけど未来への希望に

⇒漢字プラクティスを通して、見方を変えることで素敵な何かになっていくのではないかな

○これから知っておきたいこと(教師編)

同音異義語を知るとは心豊かになることにつながる

・よろこべよろこべよろこべばよろこびがよるんでよろびあってよってくる

→先に喜ぶことは大事 例: 予祝

→漢字「喜び」「歓び」「悦び」「慶び」 たくさんのよろこびを

・「よい」

→「良い」「好い」「善い」「佳い」「吉い」

いろんなよいがあるだけで見方が変わってくる

→自分はどんな意味で「よい」を使っていたのだろうか

・名前で考えるー心豊かになるために

「名言」→名前を言う→名前に支えられることがある

○今日のまとめー参加者で

「私は教師とは○者であると思います」

→参加者より(学者・曲者・楽者・賢者・何者・伴者(つれ)・援者・介者・強者・導者・添者・愚者・著 など)

→鎌田先生より: 六者(りくしゃ)であれ

学者(何事も極める)・役者(感動を伝えられるように、感じて動く)・医者(伸び悩んでいるときに処方)・易者(長期的な視野にたつて)・芸者(楽しませてやれる人 にな)・記者(情報を集める)

○最後に

「夢」→真ん中に目

→上を見ると: 草(困難を克服する)・下を見ると: ワクワクとタのしいを大切に

楽しいことに向かうことで夢がかなっていることもある

楽しいことを大事にするだけでも変わってくるものがあるのではないかな

第111回「中学教科書全社分析『情報モラル』を道徳と情報から考える」(7月24日)

講師:松尾大輔・竹下直志

○松尾「情報モラル」—教科書執筆者の立場としても

・情報モラル→デジタル・シティズンシップ と呼んでいきたい

### ①定義

・文科省の定義—情報モラル5つの柱→特に道徳では心を磨く領域が求められている  
(情報社会の倫理・法の理解と遵守)

・学習指導要領では(小学校・中学校)

小学校では→情報モラルに関する指導を充実すること・社会的背景を注意する・  
身近な社会的課題の解決に寄与する など

中学校では→科学技術の発展と生命倫理との関係(ほとんど教科書記載なし)・  
解決に向けて行動していく(小学校との違い)

・教育の情報化に関する手引き

→話し合い・深めるはあっても、コンピュータによる疑似体験の内容はない(書き込む部  
分はあり)

中学校→法律・ルール・マナー・きまり どれだろうかと考えさせることが多い

他者との共感や思いやりなどを考えさせるものが多い

ネットを舞台にただで、ネットモラルについての内容でないものが多いところも

・社会的背景→いじめ件数が減少しているが、ネットいじめは増加

小学生(10歳以上)→3時間以上は利用している

利用の目的などの問題も

※兵庫県のネット利用のパンフレットが良かった

ちなみに・・・兵庫県では約10人に1人がネット依存というデータも

### ②分析

・中学校—トピック別に

ネット・誹謗中傷の内容

ネットの使い方やSNSの利用と危険性(犯罪をにおわせる教材も)

オンラインゲーム(顔が見えないから逃げってしまうという教材が多かった)

歩きスマホの問題

など

・研究動向—暗転型の教材81%(石原和彦による、2011)

→何かトラブルになるものというあらすじの教材

(不注意や判断ミスにより深刻な状況を招くというあらすじ)

自我関与の効果を期待した学習教材が多い(相沢・小河、2020)

→自分だったらどうする などといった教材(書かせるものも多い)

※大西→日本教科書会社を排除している?

・松尾個人の分析

①光村出版が面白い

・コラムの充実(スマホを持っている子・そうでない子とのコミュニケーションを感じさせる4コマ など)

・定番教材を時代に合わせて変化させている(PCをスマホに変化するなど)

・夢中になることは悪いこと?

・闇の中の炎—微妙な著作権問題を取り扱っている

→大事(生徒は発表資料を作成する際、広い画像を簡単に使ってしまうなど、生徒の周りには身近な著作権問題が多々ある)

②学研も面白いーSNSのポジティブな教材、アップロードやダウンロードの問題など

③独自性の高い教材ーあかつき(食事中のスマホ利用・ネットからのいじめ)

※各社コラムが面白い→朝の会などで利用できるのでは

④問題点

- ・ネット上を舞台としているだけー情報モラル教材といえない
- ・内容を盛り込み過ぎている
- ・ネットコミュニケーション問題ばかりー言葉のかけ違いばかり
- ・説教傾向の発問(「あなたらどうしますか」といった発問など)

※教材として利用できる動画の紹介

ーmineo(マイネオ)、docomo(武土を)、AC(桃太郎を)

③今後

- ・今まではーこうすべき・ネットは危険など
- ・これからー危険予測能力や耳の痛いことも超える、必要なスキルとの結びつけ など
- ・情報モラルという言葉は日本だけ
  - ①明転型・モデリング(明るいもの)
  - ②ネット上のジレンマ(正義感VS炎上)
  - ③ネット上の特性を使える
- ⇒ネット・シチズンシップへ

例:LINE ⇒ 緊急時のホットラインにとして使えるように「既読」が生まれた  
(傷つけるものではなかった)

- ・学校全体での取り組みの研究事例が少ないと言われている
- 浪速でSNSノートをいうものを作った

※アラン・ケイの言葉

- ・ネオサピエンス(見せかけをどう対処していくか)

○竹下「情報モラル教材を館上げる～ITエンジニア目線で考える～」

- ・情報モラルとは、人が情報を扱う上で求められる道徳

①出版社ごとの傾向

- ・学研のアップロードの教材
- ・SNSが多く存在、特に友情について(コミュニケーションのツールとしてSNSを 使っているだけで、情報モラル?という疑問も)
- ・ヨコスカネイビーパーカー
  - 著作権の問題などを考えながらITを使いながら成功した例
- ・SNSの教材が12点(圧倒的)
  - SNSを軸として、それに不随するネット上の問題を出版社の色を出して教材化している
- ・情報モラル＝SNSとして作成されている現状がある
- ・IT活動が他より学研が少し多い

②文科省の教材

- ・スマホの利用が小中高多い
- ・スマホの専用・共有→小学生は親と共有が多いが、中高は専門のスマホを持っていることが当たり前になっている

- ・1日のインターネット利用時間→学年が上がるにつれて増加傾向
- ・中・高校は自分のスマホを保有→個人空間の問題
- ・ネット社会で生きている時間が増加している(動画やゲームでもコミュニケーションを取る)
- ・子どもの考えるトラブルの例:知らない人とのトラブル・睡眠不足
- ・保護者の考えるトラブルの例:SNSでの友達とのトラブル・身に覚えのない料金請求やメール・架空請求など  
→コミュニケーショントラブルについて認識している児童生徒は少ないと感じる結果

### ③なぜ、問題点だけ教材として取り扱うのか？

- ・道徳→トラブルに会わないためにふるまいを学ぶことが道徳？
- ・IT技術の利点も教材に→災害時の利用・リモートワーク・世界中の人と繋がれる
- ・離れたところからでも協力し合える

### ④情報社会の有用な使い方を教材に→今後の社会を考えて

- ・Web3.0→SNSのコミュニケーション1つとっても社会での意味合いが違ってきている  
→今はWeb2.0  
(Googleで検索、アマゾンで通信販売、コミュニケーションサイトの利用 など)
- Web3.0についてー例えば・・・ゲームのあり方が変わる  
Web2.0では遊びオンリー、Web3.0では資産になる(現実社会でも使用可・不動産などと同じ扱いに(ビットコインなど)→資産の取り合い・刑事事件になることも考えられる  
⇒今がどんな時代かを考えて情報モラル教育を考えていきたい

### 〈発表を終えて〉

#### ○松尾ー共通点が4つ

- ①道徳の1時間での限界→学校教育全体を考えて
- ②暗転型が多い→竹下tは後ろむきと表現
- ③SNSなどコミュニケーショントラブルが多い

#### ・共感した点

- ①空間ーネットを使う空間は1人(物質的に)→リアルは1人じゃない  
→ネットではより多くの人に見られている
- ②ネットマナー→金融教育の場面で出来る
- ③共有性の良さ

#### ・竹下tに質問・解答

- アイコンの捉え方は？→私的利用はOK(著作権上)、スマホのアイコンは私的利用？  
→まだ答えは出ていない  
→竹下tの視点:文化を守るという点で考えると、文化を壊すふるまいになっている  
かどうかが1つの視点になるのでは

#### ・松尾に対する竹下tからの課題ー情報モラルを道徳教材として考えると

- ・道徳の授業として大事にしていることー笑顔・発見・納得
- ・生徒たちの目線によって違う→自分のこととして本気で考えると顔は上を向く  
→道徳は上を向かせたい(経験として考えてほしい)  
→実際は下を向く教材が多い→課題

○竹下t

- ・共感性の薄さ→ネット社会の問題点の1つ
- ・ネットコミュニケーションを否定するのではなく、ネットサピエンスを生み出さない ためにどうしたらよいか
- ・ジレンマの話→夢中になることの良さが根強くあるが、ネット依存など生活に悪影響を与える「夢中になること」は言いことなのか？

○松尾t→いろいろな人と繋がることの良さを伝える教材があると良いのでは  
例:震災について考えるに当たって岩手県庁と生徒をリモートで繋げた

○猪岡tより

- ・松尾t→ジレンマに共感、3つの動画(高学年で教材として利用できそう)
- ・竹下t→Web3.0について知ることが出来た
  - 小学校でゲームはダメというけどどうなのか？
  - 竹下tより:ゲームでお金持ちになるかもしれないという側面もあることを考えると、プロゲーマーという職業が生まれることも考えられる
  - 一概にダメとも言えないのでは

○斎藤tより

- ・小学生がゲーム依存で入院治療する問題がある
  - プロゲーマーは長時間ゲームしない
  - フォートナイトのトラブルの仲裁が学校にくるが、Rをつける意味はあるのか

○松尾t→教材に課金問題がない

- 斎藤t→友達の端末を使用して、自分にギフトを送るトラブル
  - 現実にお金が動かないことへの実感の希薄さ
  - 問題が低学年化している
- ・よりよく生きるために情報をよりよく選ぶ力が必要と感じた
  - ではどう選べばいいのか、選ぶ力を養う教材が少ない
- ・明るい話題がない→いい面と悪い面を使い分けていくことも必要

○松尾t→いろんなトラブルに対するシュミレーションが少ない

- 情報モラルはコラムで補っている→授業で取り扱うのは難しい、別の場面で利用を
- ・ポルノの問題も少ない(自撮り画像のトラブルなど)
  - 踏み込みにくい問題もある
- ・情報端末を国が配ってしまっている→学校の責任・伝え方など

○諸橋t

- ・道徳の1時間の中では難しいと感じた→多様な面と取り上げることのむずかしさ
- ・ジレンマ→正義感と炎上は情報モラルに関わらず、道徳で考えていく必要の大切さを改めて感じた

○松尾t→「いいね」の問題・炎上商法

- ・人は良いことも悪いことも学ぶ→授業をどう展開させるか

第112回「」(2022/07/31)

発表者:参加者全員

〈諸橋先生〉

○本

【生徒の学びと学習評価】

- ・田村学『学習評価』—理論・概論
- ・石井英真・鈴木秀幸『ヤマ場をおさえる学習評価』—実践・各教科化
- 生徒の姿を創造した授業&単元づくり
- 生徒が身につけた力を発揮するための機会＝ヤマ場の設定
- 生徒の姿を見取り評価するための「学習評価」

【バイブル】

- ・谷省吾『教育と教師』

○音楽

Creepy Nuts「かつて天才だった俺たちへ」

○映画

『イニシエーション・ラブ』

〈峯〉

○本

- ・工藤あゆみ『はかれないものをはかる』
- ・セリア・リーズ『魔女の血をひく娘』

○音楽

「歴史を想像する」

- ・鈴木英史「大いなる約束の大地～チンギス・ハーン～」
- ・鈴木英史「信長～ルネサンスの光芒」
- ・櫛田舂之助「元禄」
- ・天地雅楽「壬申の乱」

「思いをめぐらす」

- ・林明日香「母」
- ・中島美嘉「僕が死のうと思ったのは」
- ・RUANN「READY TO GO」

○映画

「はやぶさ／HAYABUSA」

〈松尾先生〉

○本

- ・藤井貴彦『伝える準備』
- ・小林弘幸『整える習慣』
- ・河合俊雄『心理療法家がみた日本のこころ』
- ・マリリー・スプレnger『感情と社会性を育む学び(SEL)』

○音楽

- ・sumika「本音」
- ・鈴木愛理「Be Brave」

〈竹下先生〉

○本

- ・田舎の無名高校から東大、京大にバンバン合格した話—西大和学園の奇跡「[田野瀬 良太郎](#)」
- ・「弱くても勝てます」: 開成高校野球部のセオリー 「高橋 秀実」
- ・七つの会議 「池井戸 潤」
- ・ルヴィのぼうけん
- ・本当の自由を手に入れる お金の大学
- ・トヨタ現場の「オヤジ」たち 「野地 秩嘉」
- ・

○音楽

○映画

- ・『泣き虫しょったんの奇跡』

〈猪岡先生〉

○本

- ・白井俊『OECD Education2030 教育の未来』
- ・石井英真 / 河田祥司『GIGAスクールのなかで教育の本質を問う』
- ・前田 康裕『まんがで知る デジタルの学び——ICT教育のベースにあるもの (まんがで知るデジタルの学び)』

○映画

「KINGDOM」

〈斎藤先生〉

○本

- ・川上康則『教室マルトリートメント』
- ・榎本博明『教育現場は困ってる～薄っぺらな大人をつくる実学志向～』
- ・松尾英明『不親切教師のススメ』

○映画+α

- ・「TAROMAN」(NHK・「なんだこれは！」と驚く5分)