＜別紙＞

情報伝達実習　～手順～

1. グループを作る

　５～６人を推奨

　順番を決定し，一列に並ばせる。

1. ルール説明

　イラストを伝言ゲームの要領で順番に伝えていく。

　　　イラスト描く時間１分間

　　　イラストを伝達する時間15秒

　　注意）伝達はイラストのみ，文字や言葉を使わない。

1. 情報伝達の実施

　　　先頭の生徒を呼び出し，イラストを見せ説明をする。

* 1. 先頭の生徒は，自分の席に戻り，号令でイラストを描く。（１分間）
	2. 描いたイラストを裏返し，伝達する人を呼ぶ（２番目の生徒）。
	3. 次の生徒は，号令でイラストを表面にして15秒間見る。

　その際，イラストに関する質疑応答は禁止（自分なりに理解させる）

* 1. ①～③を人数分繰り返す。
	2. 最後の人は，黒板，もしくはそれに準じるものに描かせる。
1. 全グループのイラストをもとに，講評を行う。

　　全グループ同じ，若しくは別々のイラストを伝えているのか。意見を求める。

　　イラストに対する考察を求める。

1. 伝達したイラストを見せる。

　　　　イラストがどのように変化していったかを見て，グループ同士意見交換をさせる。

～参考～

　〇イラストは，変化しやすいものを選定する。

　　　→本校では「もりぞう～愛地球博のマスコット～」を使用した。大多数のグループが違うキャラクタに変化をし，確実に伝達できているグループは皆無であった。

　〇イラストのみを使う理由

　　　→言語の違い，文化の違いを想定している。また，SNS等の文字のみでの情報伝達で，確実に自分の気持ちを伝えることは難しいことを説明する。

　〇伝えたい相手の状況を考えてイラストを描かないと（記号化），相手に的確に伝わらないことを補足説明する。

　〇相手の育った環境によって，イラストのとらえ方（復号）が異なってくることを補足説明する。

　　　→「もりぞう」を知らなければ，自分が知っている近いキャラクタに置き換えてしまう。つまり，自分の知識の範囲内での復号となる。