

## 1 作成にあたって

- ①海洋教育版のボードゲームを作成する。
- ②SDGs 目標「14 海の豊かさを守ろう」を中心に課題を把握し、他の目標（「8」「13」等）や「仙台防災枠組」等地域のアクションと関連づけながらハザードを作成する。
- ③調べたことがハザードになる。世界の海洋に関わる問題だけではなく、学校近隣の資源等身近な題材も活用する。

→研究手法

## ○他の目標と関連づけた調査。

津波一観光、復興、防災、景観（堤防）、生態系の変化なども視野に入れることができる

## ○国際・国内・県内3つの視点から調査。最終的に調査、探究したものを組み合わせてハザード（ボードゲーム）を作成する。

## ○探究ならびに調査（原因－現象－影響）

## 2 工程表（金曜日・6h）

- 6 / 5 : 目標14と他の目標の関連づけ。1年次までに調べた内容の確認。
- 6 / 12 : 調査対象の確定① 何を、どのように、いつまでに調べるか。
- 6 / 19 : 調査対象の確定② 何を、どのように、いつまでに調べるか。
- 6 / 26 : SDGs ワークショップ体験。（5, 6h）
- 7 / 3 : WSを受けての振り返り。発想を広げ、収束する。調査①
- 7 / 17 : 調査②
- 7 / 31 : 調査③
- 8 / 21 : クライシスの確定。ゲーム進行を考える①
- 9 / 4 : ゲーム進行を考える②
- 9 / 11 : ボードゲーム作成①
- 9 / 18 : ボードゲーム作成②
- 10 / 2 : ボードゲーム作成③ならびに仮実践
- 10 / 9 : ボードゲーム実践ならびに講評
- 10 / 23 : ボードゲーム改善①
- 10 / 30 : ボードゲーム改善②
- 11 / 6 : ボードゲームリハーサル
- 11 / 7 : GS フェスタ

## 3 調査

## ①メディア

白書、環境省HP、JAMSTEC（海洋研究開発機構）データカタログ、  
宮城県水産林政部水産業課データベース、東北区水産研究所データベース…

## ②取材

各行政機関（石巻市・気仙沼市・仙台市…）

◎東北大学大学院環境科学研究所環境水質工学研究室（佐野大輔准教授）

◎日本科学未来館（高橋尚也氏）

◎貞山・北上・東名運河研究会、東北土木遺産研究所（後藤光亀氏）

◎鶴ヶ谷地元学

○JAMSTEC（海洋研究開発機構）

海の杜水族館

志津川高校（生態系の変化）、羅臼高校（ZOOM）

近隣の魚屋

裏へ→

#### 4 その他

- ①探究の時間にとらわれず Google を活用して研究をすすめる。
- ②調査にあたって外部との連携が必要な場合は、申し出ること。
- ③必要に応じて視察または共同研究を行うこともできる。
- ④ボードゲーム完成後、大会参加ならびに近隣小中学校で実践する。