

## 2020 年度実施概要

学校名

宮城県仙台第三高等学校

採択活動名

ボードゲームを通して、SDG s 「1 4 海の豊かさを守ろう」を考えよう！

実施単元 ※実施した単元の数に応じて記載してください

単元名	学年	教科
1. ボードゲームを通して、SDG s 「1 4 海の豊かさを守ろう」を考えよう！	2	探究 I
2. ボードゲームを通して、SDG s 「1 4 海の豊かさを守ろう」を考えよう！	1	探究基礎
3.		

取り組みの概要

**(実施した活動全体の概要を記載してください)**

本取り組みは、本校の「探究」内における活動の一環として実施した。6月の学校開始とともに SDG s の 17 の目標を手がかりにテーマ設定を考察した。本校の SDG s ファシリテーターによる 17 の目標解説及び SDG s 目標相関関係理解を普通科 2 年生 240 名に対して実施した。その後、特に海洋問題、水問題、気候問題、水産資源、海洋エネルギー開発などを課題として取り上げるグループを中心に県の保健環境センターから講義を受け、海洋に関する課題の洗い出しと焦点化を行い、事象の関連づけを行った。また、日本科学未来館が開発したボードゲーム「気候変動から世界を守れ！」を参考に、サイエンスコミュニケーターの指導を受けながら目標 14 を構成する 10 個のターゲットを中心に据え「13 気候変動に具体的な対策を」、「8 働きがいも経済成長も」を考える教材を上述の生徒たちが作成した。

ボードゲームは 3 種類作成し、完成後は授業づくりフォーラム（宮城県仙台第三高等学校主催）、第 70 回海洋教育フォーラム in 仙台（日本船舶海洋工学会主催）、水ものがたり研究会（日本水環境学会東北支部主催）、高校生ちきゅうワークショップ（東京海洋大学による事前指導、日本科学未来館主催）等でリモートでの発表を中心に実演した。受講した生徒や外部参観者は自らの生活が世界の課題とつながっていることを自覚し、その解決に向けて学びを始める契機となった。さらに下級生に対して実施することで本校独自の活動として発展的に継承される取り組みとなった。活動のまとめとしてボードゲーム作成者一人一人に口頭試問（ルーブリック評価）を実施し、取り組みの成果を検証した。

活動中の写真

デジタルデータにて 2~3 枚の添付をお願いします。

(本ファイルへの貼り付け、別ファイルでの添付、どちらでも構いません)

