

学習内容報告書 フォーマット

学校名	富山県立高岡高等学校
授業者	富山県立大学 准教授 清水義彦

1. 単元計画

実施した活動内容に基づきご記入ください。

1-1. 単元名

SDGs および探究活動を知ろう

1-2. 学年

2年（1学期）、1年（3学期）、

1-3. 教科（単元を実施する教科を全てお書きください）

総合的な探究の時間

1-4. 単元の概要

<ul style="list-style-type: none"> ・探究活動とその手法、SDGs について、富山県立大学准教授清水義彦氏の講演をきく。 ・清水氏をファシリテーターに、カードゲーム「ワークショップ 2030SDGs」を活用して SDGs への興味関心を持たせ、17 の目標から「課題研究 I」につながるテーマを考えさせる。
--

1-5. 単元設定の理由・ねらい

<ul style="list-style-type: none"> ・国連が提唱する SDGs について 17 のゴール・169 のターゲットを知る。 ・クラス単位で SDGs のカードゲームを行い、世界の諸問題について理解を深める。 ・自分たちの身の回りに存在する問題に目を向け、その解決方法を探る。

1-6. 育みたい資質や能力、態度

<ul style="list-style-type: none"> ・自分たちの生活が日本国内だけでなく世界中と深く繋がっていることに気づく。 ・SDGs の 17 分野に関わる環境、社会、経済についての基礎的、科学的知識。 ・知識を記憶したり理解したりすることにとどまらず、「主体的」「対話的」な姿勢でワークショップに参加する。

1-7. 単元の展開（全4時間）

時数	学習活動・主な内容	教師の指導 / 主な評価 外部連携 / 使用教材等
1	<p>「SDGs および探究活動」についての講演 講師：富山県立大学工学部准教授清水義彦氏</p> <ul style="list-style-type: none"> ・SDGs が自分の生活や将来に関わっていることを理解する。 ・課題研究のテーマの設定の仕方を理解する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・事前に、関心を持った 17 の目標とそれに関連する新聞記事を 5 つ挙げる課題に取り組ませる。 ・講師は「イマコラボ」のスライドを使用。

2	<p>ワークショップ： SDGs のカードゲーム（クラスごと） ファシリテーター：清水義彦氏</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「なぜ SDGs が私たちの世界に必要なのか」、そして「それがあることによってどんな変化や可能性があるのか」を体験的に理解する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・カードゲーム「2030SDGs」（イマココラボ）を使用。 ・普段の授業と違い、楽しんで集中して17のゴールについて考えることができた。自分たちなりに考え、行動していかなければならないことに気づいた。
3	<p>「振り返り、今後の課題研究の進め方」についての講演 講師：清水義彦氏</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「なぜ、今 SDGs なのか」を理解するように促した上で、「ではどうするのか？」社会課題を SDGs の視点で探究することが課題研究となる。 ・研究と調べ学習の違い、研究で重要なことは何かを知る。 	
4	<p>「課題研究Ⅰ」で取り組むテーマを考える</p> <ul style="list-style-type: none"> ・書籍、インターネット等を活用し、研究したいテーマを考える。 ・文理クラス混合でグループ分け（1グループ：3～5人）をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・似たテーマに関心を持つものでグループを作る。



2. 学習活動の実際

実施した単元中のキーとなるような時間（導入の時間・主となる活動の時間・まとめの時間など）の学習内容をご記入ください。また、複数の時間についてご記入いただける場合には、この項目をコピーして複数記入していただいても構いません。

2-1. 単元における位置づけ

単元 時間中の 時間目

※例：単元 10 時間中の 2 時間目 / 単元 15 時間中の 4, 5 時間目

2-2. 本時の目標

- ・「なぜ SDGs が私たちの世界に必要なのか」、そして「それがあることによってどんな変化や可能性があるのか」を体験的に理解する。

2-3. 本時の展開

主な学習活動 / 反応	教師の指導・支援 / 評価の視点（方法）
<ul style="list-style-type: none">・教室全体がひとつの「世界」となり、その中で各プレイヤー（2人1組のチーム）がカードによって示された「人生のゴール」の達成に向かって活動する。・与えられたお金と時間を使って、プロジェクト活動を行うことで、最終的にゴールを達成するというルールになっている。・活動の中心となるのは「プロジェクト」で、「時間」と「お金」を使い、経済、社会、環境に関連する様々な開発プロジェクトを実施していく。・開発プロジェクトが完了すると、プレイヤーはお金や時間ややりがいを獲得し、また、世界の状況にも変化が生じる。・「世界の状況メーター」で示される世界全体の幸福と自分の人生の目標を、同時に多様な目標をもつ者の集まる「世界」の中で追求していくところに、ゲームの面白さが生まれる。・生徒は楽しんで集中して取り組んでいた。ゲームを進めていくうちに、17のゴールに触れ、自分たちなりに考え、行動していかなければと考えるようになった。	<ul style="list-style-type: none">・「2030SDGs ゲームキット」は、ファシリテーター養成講座を受講した人のみ利用可能となっており、本時は講師を富山県立大学准教授清水義彦氏に全クラスの指導を依頼した。

3. 今回の活動の自己評価

2020年度は、新型コロナウイルス感染症への対応として生徒同士の関わり合いが制限された。SDGsの17分野に関わる環境、社会、経済について、学習活動も制限された教室で基礎的、科学的知識を記憶したり理解したりすることにとどまらず、「なぜ、今SDGsなのか」を理解するように促した上で、「ではどうするのか？」社会課題をSDGsの視点を持って探究する課題研究につなげたいと考えた。講演は、体育館で生徒同士の距離をとって実施した。講師の清水氏は、SDGsの普及活動を精力的に行っている研究者で、「なぜ、今SDGsなのか」をわかりやすく講義された。カードゲームも限られた時間だったが、広い部屋で生徒にとっては今年度初めて「主体的」「対話的」な姿勢でワークショップに参加することができた。導入には、専門家からの講義が有効だった。

4. 今後の課題

SDGsは、実はSDGsという名前で採択されたわけではない。国連加盟国197カ国が全会一致で採択した文書の正式名称は、「Transforming Our World（我々の世界を変革する）」ということである。SDGsで実現しようとしていることを17の目標、169のターゲットと捉えると社会課題を地球規模で考えてしまい、自分とは遠い世界のことと思ってしまう。我々の世界をトランスフォームするためには、世界の一員である我々自身、一人ひとりがトランスフォームする、ということでもあることに気づいてほしい。

事前学習では、地域の課題を見つけていたのに、本単元後の「課題研究Ⅰ」のテーマ設定では、地球規模の課題を研究したいというグループが多くなってしまった。そのため、自分自身の生活や考えに結びつけることが難しく、解決方法についても一般的な考察にとどまった。その後の「課題研究Ⅱ」では、世界の諸問題について理解を深めたうえで、自分たちの身の回りに存在する問題に目を向け、その解決方法を探らせた。

5. 本学習内容報告書活用にあたっての留意点

※実施した単元ごとに作成してください。

※写真、画像、図表等の使用可。必要に応じて記入欄やページ数を増やしても構いません。

※基本レイアウト

フォント：MS明朝、10.5ポイント / マージン：上下端20mm、左右端16mm

※ファイル名は「学習内容報告書_学校名」とし、複数提出する場合は学校名の後に数字を記載してください。

例：学習内容報告書_海洋市立パイオニア小学校1

※年間指導計画（年間の指導計画における単元の位置づけが分かる資料）があれば別添資料として提出してください。フォーマットの指定はありません。