2021 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、SDGs「１４　海の豊かさを守ろう」を考えよう！Ⅱ

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、SDGs「１４　海の豊かさを守ろう」を考えよう！Ⅱ	2	SS 探究Ⅰ
2. ボードゲームを通して、SDGs「１４　海の豊かさを守ろう」を考えよう！Ⅱ	1	SS 探究基礎
3.		

取り組みの概要

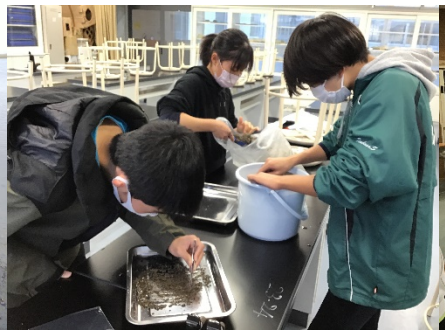
（実施した活動全体の概要を記載してください）

１年生普通科２４０名の生徒に対して「探究」の授業内で SDG s の１７の目標を手がかりにテーマ設定を行わせるとともに、本校の SDGs ファシリテーター、大学教授等から SDGs１７の目標の講義を受けた。これらの活動をもとに、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。実際にはＮＰＯ等の職員から助言を受けながら宮城県の北部から南部の河口付近を計５カ所調査し，河口付近の土壌及び海水内のマイクロプラスチックの含有量を比較することで，内陸部における人々の活動が宮城の海にもたらす影響を考察した。

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！」や上級生が製作したボードゲームを参考に、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」、「１２　つくる責任つかう責任」を考える教材を、調査結果をもとに上述の生徒たちが作成した。

完成したボードゲーム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 74 回海洋教育フォーラム in 仙台（日本船舶海洋工学会主催）、高校生ちきゅうワークショップ（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加者は自らの生活が世界の諸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始める契機となった。さらに下級生に実演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）