令和4年3月27日

SDGｓクイズゲーム指導計画

１　ねらい　SDGｓのクイズゲームに取り組み、地球規模の課題について理解を深める。

２　対象生徒　中学校（全学年）

３　指導計画

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 学習内容 | 生徒の活動 | 支援 |
| ５分 | 導入 | 課題　クイズゲームに取り組みSDGｓについて知ろう。 | ・先生の説明から本時のねらいと内容を知る。 |  |
| ５分５分５分１５分5分 | 展開 | ①チームの決定②準備③ルールとクイズゲームの目的を確認④クイズゲーム始め⑤クイズゲーム終了⑥結果記入シートにクイズの結果と地球の状態を反映 | ・リーダー、チームメートの確認・クイズゲームのキットをボード上に配置する。・先生からのルールの説明を聞く。・クイズゲームの目的を確認する。（SDGｓの理解）・クイズゲームを行う。・ゲーム内での結果を記録する。・チームで感想、意見を交換する。 | ボード、駒、クイズカード、結果記入シートを配布する。(クイズカードなどは事前に切り分けておく)結果記入シートにクイズでの気付き、疑問、感想の記入を促す。 |
| １０分 | まとめ | ・地球規模の課題をあげる。・１７の項目にそってＳＤＧｓの内容と、地球規模の課題をまとめる。 | ・印象に残ったクイズ、気付きや新しい疑問をまとめる。・グループ内で発表・地球規模の課題について、理解を深める。・新しい疑問を調べ、解決につながる方法を考える。 | 小グループの発表 |

４　評価方法　情報、クイズ、気付き、疑問の記録から判断する。

　・情報またはクイズが記録されている。（知識・技能）

　・気付きや疑問が記録されている。（思考・判断・表現）

　・新しい疑問を調べる方法や、解決につながる方法を考えようとしている。（主体的に学びに向かう態度）