

1. 単元名 THE SDGs アクションカードゲームX(クロス)を通じた社会課題解決へのアプローチ

2. 本時の概要

本時は、次年度に予定されている「全国中学高校Webコンテスト」への参加を見据え、生徒の視点を「個人の興味関心」から「社会的な問い」へと広げ、他者と協働して課題を解決する姿勢を養うことを目的とする。Webコンテストでは、特定のテーマについて学習教材を作成したり、社会問題を解決するプロセスを提示したりすることが求められる。そのためには、自分たちの興味をまとめるだけでなく、他者の視点を取り入れ、社会の困りごとを解決しようとする意識が不可欠である。本時で扱う「THE SDGs アクションカードゲームX(クロス)」は、SDGsの「誰一人取り残さない」という理念のもと、何かを達成するために別の何かが犠牲になる「トレードオフ」の状態を、手持ちの「リソース(ヒト・モノ・コト)」を組み合わせることで解消することを目指すゲームである。この活動を通じて、生徒は社会に存在する複雑な課題の構造を理解し、既存の枠組みにとらわれない独創的な解決策をチームで創出する経験を積む。また、傾聴のポイント「梅のかさ」を意識したコミュニケーションを実践することで、他者のアイデアを尊重し、建設的に意見を練り上げる協働の基礎体力を育成する。

3. 本時の目標

- SDGsの「誰一人取り残さない」という理念と、課題解決の障害となる「トレードオフ」の概念を理解し、社会課題の複雑さとその解消の重要性を説明できる。
- チームで「リソースカード」を活用し、社会課題(トレードオフ)を解決するための独創的なアイデアを他者と協力して創出することができる。
- 「梅のかさ」を意識した傾聴姿勢を保ち、自他のアイデアを否定せずに尊重し合うことで、グループ内での対話や相互発表を円滑に行うことができる。

4. 本時の準備・使用教材・参考文献

- 教員用提示資料:
 - 授業スライド 第24回
- 使用教材(副教材):
 - 岡本尚也(2024)『ゼロから始める探究活動 課題研究メソッド ZERO』新興出版社啓林館
- 参考文献:
 - NHK『SDGsとは|NHK for School』
https://edu.web.nhk/school/watch/clip/?das_id=D0005311298_00000 アクセス年月日2026年1月17日
 - 金沢工業大学Beyond SDGs推進センター『ゲーミフィケーション教材 紹介動画』

<https://www.kanazawa-it.ac.jp/sdgs/topics/movies/game-mov.html#xgame> アクセス年月日2026年1月17日

- 金沢工業大学Beyond SDGs推進センター『アクションカードゲームX』

<https://www.kanazawa-it.ac.jp/sdgs/education/application/game-1.html>

アクセス年月日2026年1月17日

- 小泉令三・山田洋平(2011)『子どもの人間関係能力を育てるSEL-8S② 社会性と情動の学習(SEL-8S)の進め方 小学校編』ミネルヴァ書房

5. 本時の展開

時間	学習活動	指導上の留意点・教員の支援
【1時限目】		
1分	【本時の導入】 ・本時の時間割と活動の全体像(LIFEログ、SDGsゲーム)を確認する。 ・今日の学びが次年度のWebコンテストに繋がることを理解する。	・本時の流れを簡潔に示し、見通しを持たせる。 ・Webコンテストへの意識付けを短時間で行う。
5分	【1. LIFEログの実施】 ・スクールタクトを開き、日々の気づきを言語化する。 ・「体験→言葉にする→行動する」というサイクルの重要性を意識する。 ・1月の課題に対し、4～5行程度の記述を行う。	・文字サイズは自動調整されるため、変更しないよう指示する。 ・最初は難しくても、日常の小さな「ズレ」を言葉にするよう促す。 ・記述後の「行動」こそがキャリア形成に重要であることを強調する。
1分	【2. Webコンテストへの展望】 ・中2で参加する「全国中学高校Webコンテスト」の概要を確認する。 ・「学習教材」と「問題解決」の2つの区分があることを知る。 ・他者視点や社会への意識が次年度の活動に不可欠であることを学ぶ。	・先輩たちの過去の受賞実績を伝え、モチベーションを高める。 ・これまでの「調べ学習」から「社会への働きかけ」へステップアップすることを意識させる。
5分	【SDGsとトレードオフの理解】 ・動画を通じてSDGsの基本を復習する。 ・「何かを達成するために何かを犠牲にする」というトレードオフの概念を例(道路整備と騒音など)を用いて理解する。	・「誰一人取り残さない」ためにトレードオフの解消が必要であることを説明する。 ・提示する例以外にも、身近なトレードオフがないか問いかける。

時間	学習活動	指導上の留意点・教員の支援
8分	【カードの種類と解決動画の視聴】 ・「トレードオフカード(課題)」と「リソースカード(ヒト・モノ等)」の役割を理解する。 ・動画を視聴し、具体的なゲームの進め方のイメージを掴む。	・リソースカードを柔軟に解釈してアイデアを出すよう助言する。 ・動画視聴を通して、ゲームの雰囲気をもポジティブに伝える。
10分	【全体練習:アイデアの練り上げ】 ・太陽光発電による農地喪失という課題に対し、クラス全員で解決策を考える。 ・「人工衛星」「スポーツ」「VR」といったリソースをどう組み合わせるか検討する。	・生徒を数人指名し、突飛なアイデアも肯定的に受け止めて練り上げる。 ・スライドの事例(VRでのシミュレーション等)はあくまで一例であることを強調する。
10分	【ゲーム準備とチーム分け】 ・出席番号を用いて6グループに分け、さらに各グループを2チームに分割する。 ・ビギナー版のプレイ説明動画を視聴し、ルールを詳細に確認する。	・グループ分けを迅速に行えるよう、出席番号での割り振りを明確に提示する。 ・各チーム3～5名程度になるよう調整する。
10分	【ゲームの流れと約束の確認】 ・ゲームマスターの決定、カードの配布手順を確認する。 ・「他人のアイデアを否定しない」「拍手を忘れない」等の約束事を共有する。 ・傾聴のポイント「梅のかさ」を徹底する。	・「梅のかさ(うなずく、目を見る、体を向ける、最後まで聞く)」を具体的に実践するよう促す。 ・アイデアが出やすい心理的安全性を確保するよう支援する。
【2時限目】		
15分	【1回目のゲーム開始】 ・チームごとにトレードオフの解消に挑む。 ・全員がリソースカードを1枚ずつ使用してアイデアを発表し、トレードオフが解決したら拍手で称える。	・机を回って、活発に対話が行われているか、否定的な言動がないかを見守る。 ・アイデアが出ずに詰まっているチームには、リソースの別の側面を考えるようヒントを出す。
7分	【アイデアシートへの記入】 ・チームで出た解決策の中で、最も面白かったものをアイデアシートにまとめる。 ・トレードオフの内容と、それをどう解決したかのプロセスを記述する。	・シートの記入方法をスライドで示しながら説明する。 ・図や矢印を使って、論理的な流れが分かるように書くよう指導する。
7分	【アイデアの相互発表】 ・同じグループ内の別チームと、互いのアイデアシートを見せ合いながら発表する。	・発表時も「梅のかさ」を意識し、良い点を見つけてフィードバックし合うよう促す。 ・他チームの視点を取り入れる楽しさを実感させる。

時間	学習活動	指導上の留意点・教員の支援
	・1チーム3分程度で成果を共有する。	
15分	【2回目のゲームと振り返り】 ・時間を調整しながら2回目のゲームを実施する。 ・最後、Googleフォームに本時の気づきや感想を入力する。 ・使用したカードやアイデアシートを回収・整理する。	・2回目はアイデアシート記入を省き、ゲームそのものを楽しませる。 ・振り返りでは、Webコンテストに繋がる「社会への目線」が得られたかを確認する。 ・アイデアシートは回収後、スキャンして記録に残す。