

第26回「総合的な学習の時間」

THE SDGs アクションカード ゲームX(クロス)



芝浦工業大学柏中学高等学校

本時の内容

1. LIFEログ
2. 本時の活動について

本時の内容

1. LIFEログ

2. 本時の活動について

「LIFEログ」の目的

日々の気づきを記録する、そして次に活かす



「LIFEログ」の実施方法

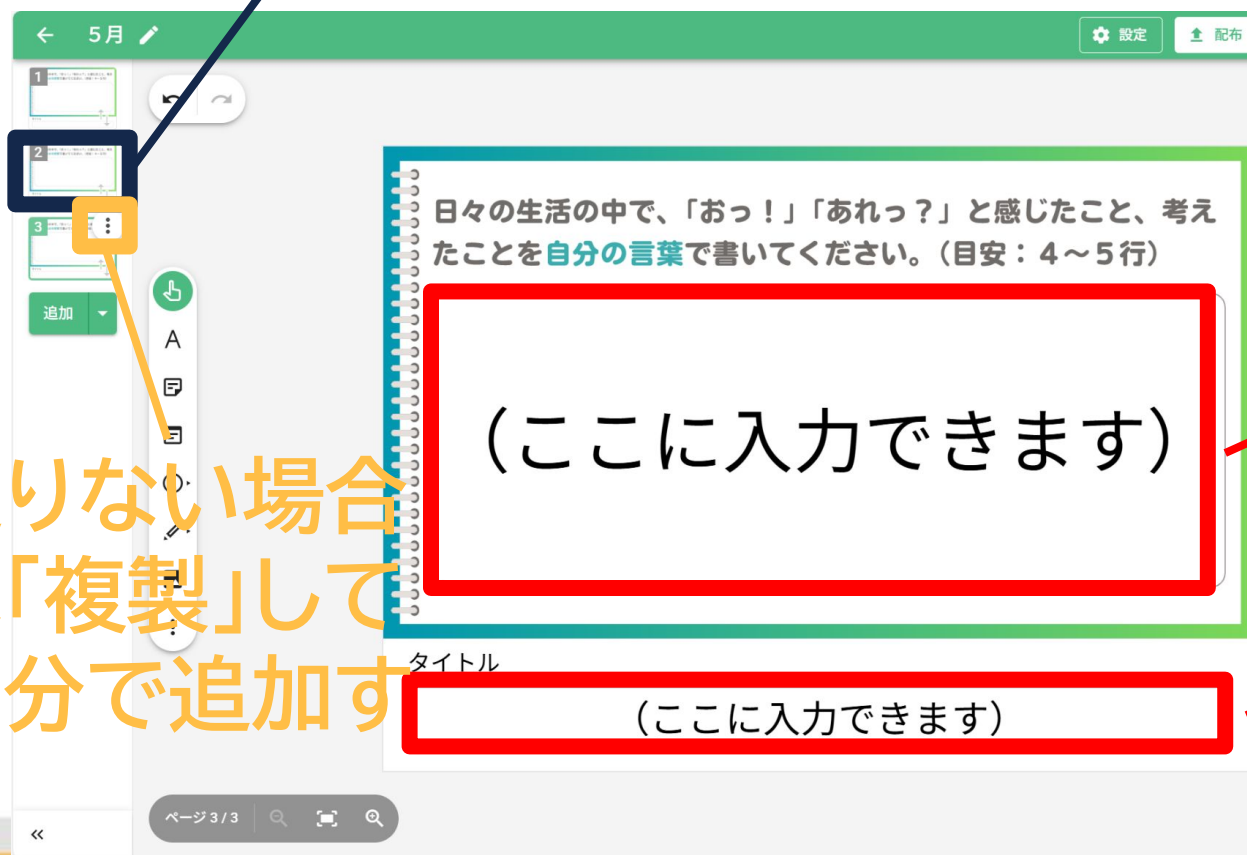
🕒 5分

総学の授業で、毎回5分程度、スクールタクトに入力する時間を設ける

本日は1個目に書く

「総合的な学習/探究 LIFEログ」
→「1月」の課題をクリック！

足りない場合は「複製」して自分で追加する



The screenshot shows the LIFE Log interface. At the top, there's a green header with a back arrow, the month '5月', and icons for settings and distribution. Below the header, there's a list of entries on the left. The main area shows a template for a daily reflection entry. The template has a title field labeled 'タイトル' and a main text area. Both fields are highlighted with red boxes and contain the text '(ここに入力できます)'. The main text area is also highlighted with a red box and contains the text '(ここに入力できます)'. The template includes instructions: '日々の生活の中で、「おっ!」「あれっ?」と感じたこと、考えたことを自分の言葉で書いてください。(目安: 4~5行)'. At the bottom, there's a footer with 'ページ 3 / 3' and search icons.

ここに本文を入力

タイトルも忘れずに！

本時の内容

1. LIFEログ

2. 本時の活動について

2. 本時の活動について



全国中学高校Webコンテストに参加

3～5名のチームでWeb作品を作り、その成果を競うコンテスト



ここから過去の作品を見てみよう！

※毎年、君たちの先輩たちが数々の賞を受賞しています！

応募作品の区分

応募作品には2つの区分がある



学習教材

第三者(他の生徒達など)がそのテーマについて学習できるようにになっている学習教材



問題解決

実際に存在する解決すべき問題を取り上げ、その解決に至るまでのプロセス・成果

※区分によって、審査の観点が多少異なります

3月までの活動

2つのことを意識して活動する

1

社会に目を向ける

個人的な問いから社会的な問いへ



2

他者と協働

他者と協働して、新しいものを創造する



THE SDGs アクションカードゲームX(クロス)

THE SDGs アクションカードゲームX(クロス)は、SDGs の理解を進めながら、自分たちが今後行なっていくSDGs アクションを検討することができるカードゲームです。



「SDGsとは？」→動画を見てみよう！

ゲームを始める前に

このゲームでは、SDGs において最も重要な「誰一人取り残さない」という考えを実現するために、SDGs の 17 個の各ゴールに沿ったトレードオフの解消を目指します。

トレードオフとは

何かを達成するためには何かを犠牲にしなければならない関係

例

交通アクセスを充実させるために道路整備をしたら、騒音問題が起き始めた



交通アクセスを充実させるために道路整備をしたら、騒音問題が起き始めた。

2. 本時の活動について

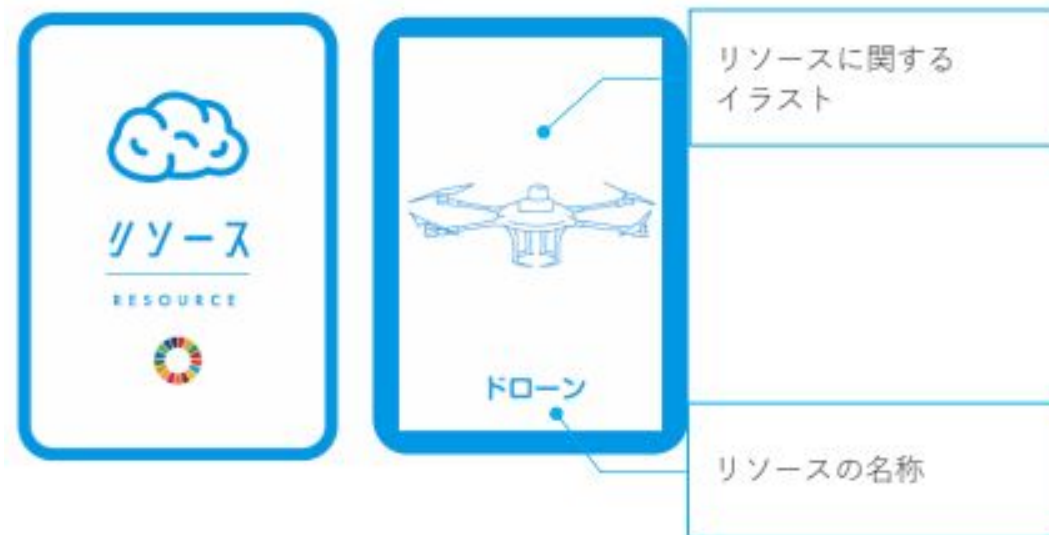
カードの構成

「トレードオフカード」と「リソースカード」の2種類がある

トレードオフカードの例（左：裏面、右：表面）



リソースカードの例（左：裏面、右：表面）



困っている課題

課題解決に活用しうるヒト・モノ等

ゲーム内容→動画を見てみよう！

リソースカードによる解決策の事例

「リソースカード」を組み合わせることで解決案を考える

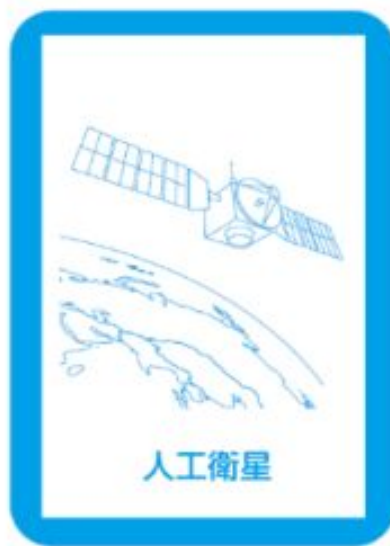
1. トレードオフとして、SDGs Goal7「エネルギーをみんなにそしてクリーンに」の「すべてのエネルギーを太陽光発電でまかなおうとしたら、住む土地や農地までもがソーラーパネルで埋め尽くされそうになった」という課題を選んだとします。



リソースカードによる解決策の事例

「リソースカード」を組み合わせせて解決案を考える

2. プレイヤーの手元にリソースカードとして、人工衛星、スポーツ、VRという手札があったとします。さて、この3つのリソースをどのように組み合わせればよいでしょうか？

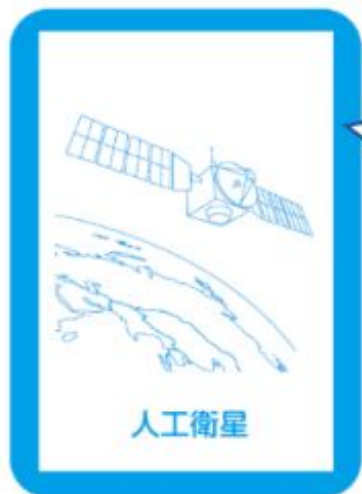


リソースカードによる解決策の事例

「リソースカード」を組み合わせることで解決案を考える

3. ここでは、まず人工衛星をどう使うか考えました。

「まず、人工衛星からとった地球の詳細な空中写真を使って太陽光発電が設置できそうな未利用の場所を探します。建物の屋根の上とか、海上とか、使えるんじゃないだろうか？」



人工衛星からの空中写真を使って、
未利用の場所を探す！！

リソースカードによる解決策の事例

「リソースカード」を組み合わせることで解決案を考える

4. 次に、VRをどう使うか考えます。

「じゃあ、VRを使って、実際に未利用の場所に太陽光発電のパネルを設置した場合のシミュレーションを行います。パネルの設置によって生じる影を有効活用できる場所があるといいね。それと、VRを使えば、人工衛星では見えない壁や柱なんかの未利用空間も探すことが出来る。最近はカーペットのように折れ曲がる太陽光パネルも開発されているから、そうしたパネルを設置できる空間も探せるよ。」



VRを使って太陽光発電パネルを設置した場合のシミュレーションを行おう！！

リソースカードによる解決策の事例

「リソースカード」を組み合わせることで解決案を考える

5. 最後に、スポーツをどう組み込むか考えます。

「それを、スポーツ競技に出来ないかな。いま、各都市でマラソン大会が行われて、大勢の人々が日々トレーニングをしたり、その成果を発揮したりしているでしょ。だから、自分たちの都市を持続可能にするための競技があってもいいんじゃない？色々な未利用空間を有効活用する技術を持っている技術者や太陽光発電パネルを素早く運ぶことが出来るアスリートが連携してチームを組むんだ。それで、優勝した都市に住む人や本拠地がある企業は、競技までの1年間分の電気代が無料になるといったインセンティブをつけると皆すごくやる気になるし、競技のために未利用地を進んで提供できるようになるんじゃないかな。」



太陽光発電パネルを設置できる未利用地を探し、実際に設置する取り組み自体をスポーツ競技にする！！

リソースカードによる解決策の事例

「リソースカード」を組み合わせることで解決案を考える

6. これまでのアイデアを取りまとめます。

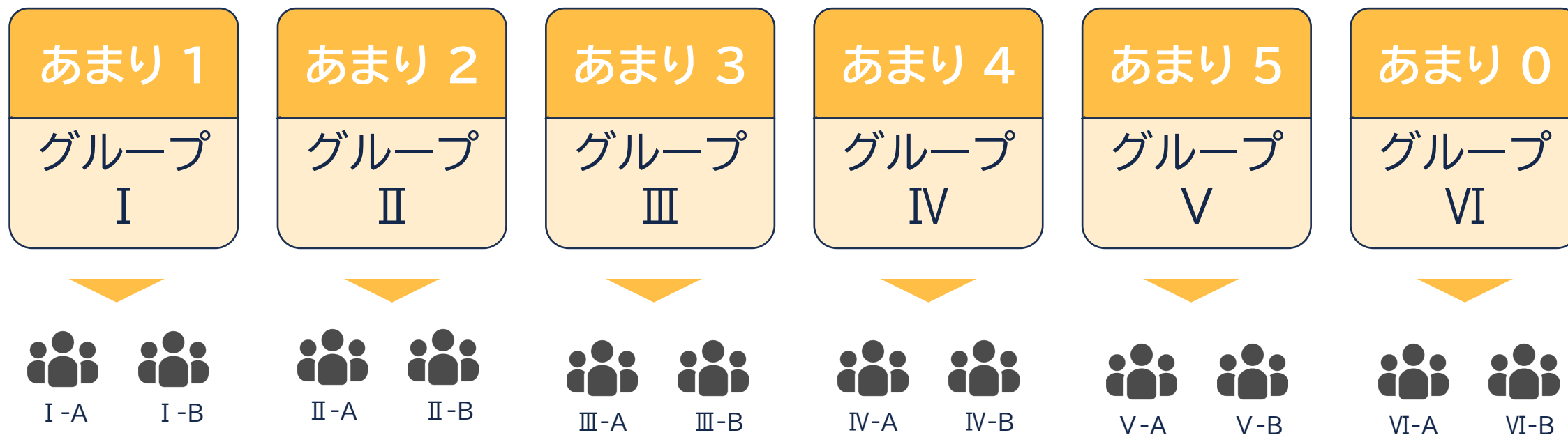
これまでのアイデアから、解決策は以下の通りとなります。

まず、太陽光パネルを設置できる未利用地・未利用空間を人工衛星やVRを使って探し出します。次に、VRによって設置した時のシミュレーションを行い、太陽光パネルが設置されたことでトレードオフが起きず、影も有効活用できる設置方法を考えます。最後に、皆が総力を結集し、設置をしていき、再生可能エネルギーの使用率を高めます。この一連の流れをオリンピックのようなスポーツ競技とすることで、世界中の都市で皆が切磋琢磨しながら、より持続的な都市を作っていけるような仕掛けにします。

ビギナー版の説明

6つのグループに分かれ、それぞれ2チーム作る

自分の出席番号を6でわったときのあまりでグループを確定



ビギナー版の説明→動画を見てみよう！

本日の流れ

- ① 約束の確認
- ② ゲームマスター決め
- ③ リソースカードをきり、3枚配布(ゲームマスター)
- ④ トレードオフカードをきり、1枚めくる(ゲームマスター)
- ⑤ アイデアを思いついた人から発表する(プレイヤー)
- ⑥ プレイヤー全員がリソースカードを 1 枚使用した時点で終了
→ 見事トレードオフが解決されたら、みんなで拍手
- ⑦ アイデアシートにまとめ、発表

①約束

②ゲーム
マスター

③リソースカード
配布

④トレードオフカー
ド発表

⑤アイデア
発表

⑥全員発表

⑦まとめ・発表

①約束の確認

以下の約束を守り、ゲームがより楽しく、意味のあるものにしよう

- ① 人のアイデアを否定することはやめましょう
- ② それぞれのアイデアを尊重し、良いところを積極的に引き出していきましょう（拍手を忘れずに！）
- ③ 誰一人取り残さず、全員で協力してトレードオフを解決に全力で挑みましょう

①約束

②ゲーム
マスター

③リソースカード
配布

④トレードオフカー
ド発表

⑤アイデア
発表

⑥全員発表

⑦まとめ・発表

「聞くとき」のポイント

梅のかさを忘れずに！

【う】うなずく
【め】目を見る
【か】体を向ける
【さ】最後まで聞く



【出典】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

②～④ゲームマスター・リソースカード・トレードオフカード

各グループから1名ゲームマスターを決め、以下の作業を行う

- (1) ゲームマスターを各グループ1名決める(例: I から1名)
- (2) ゲームマスターはリソースカードをきり、1人3枚配布
- (3) ゲームマスターはトレードオフカードをきり、各チームで1枚めくる

①約束

②ゲーム
マスター

③リソースカード
配布

④トレードオフカー
ド発表

⑤アイデア
発表

⑥全員発表

⑦まとめ・発表

⑤アイデア発表

アイデアを思いついた人から発表

プレイヤーは、自分が持っているリソースカードを1枚用いて、トレードオフカードに記されているトレードオフの状態を解決することに役に立つ、面白い、創造的なアイデアを考えます。アイデアを思いついたプレイヤーから順に、リソースカードを1枚場に出しながら、チーム全員に対してそのリソースカードを用いたアイデアを伝えます。この時、一度使用したリソースカードはそのまま机の上に置いておきます。

①約束

②ゲーム
マスター

③リソースカード
配布

④トレードオフカー
ド発表

⑤アイデア
発表

⑥全員発表

⑦まとめ・発表

⑥全員発表

全員発表したらゲーム終了

各プレイヤーが出したアイデアをつなげながら、トレードオフの解消を目指します。プレイヤー全員がリソースカードを1枚使用した時点で終了となります。見事トレードオフが解決されたら、必ずみんなで拍手をしてください。

①約束

②ゲーム
マスター

③リソースカード
配布

④トレードオフカー
ド発表

⑤アイデア
発表

⑥全員発表

⑦まとめ・発表

2. 本時の活動について

⑦アイデアをまとめる

アイデアシートにアイデアをまとめよう

アイデアシート			
メンバー①: _____組 _____番 氏名 _____	メンバー②: _____組 _____番 氏名 _____		
メンバー③: _____組 _____番 氏名 _____	メンバー④: _____組 _____番 氏名 _____		
トレードオフカード			
交通アクセスを充実させるために道路整備をしたら、騒音問題が起き始めた。			
アイデア			
まず、太陽光パネルを設置できる未利用地・未利用空間を人工衛星やVRを使って探し出します。次に、VRによって設置した時のシミュレーションを行い、太陽光パネルが設置されたことでトレードオフが起きず、影も有効活用できる設置方法を考えます。最後に、皆が総力を結集し、設置をしていき、再生可能エネルギーの使用率を高めます。この一連の流れをオリンピックのようなスポーツ競技とすることで、世界中の都市で皆が切磋琢磨しながら、より持続的な都市を作っていけるような仕掛けにします。			



チームで出したアイデアをまとめる

①約束

②ゲーム
マスター

③リソースカード
配布

④トレードオフカード
発表

⑤アイデア
発表

⑥全員発表

⑦まとめ・発表

⑦アイデアを発表

各グループで相互にチームの成果を発表する

グループ I の場合



I - A

発表3分

発表3分



I - B

①約束

②ゲーム
マスター

③リソースカード
配布

④トレードオフカー
ド発表

⑤アイデア
発表

⑥全員発表

⑦まとめ・発表

本時の振り返り

THE SDGs アクションカードゲームX(クロス)をして、よかったことや気がついたことを
フォーム(Classroom配信)に入力してください。

 5分

※アイデアシートはあとで集めます。