

授業計画

学校名:

教諭:

1. 日時: 年 月 日

テーマ	カードゲームX(クロス)をプレイしてアイデアを出す練習をしよう
目標	カードゲームX(クロス)をプレイしてイノベーションについて理解する

2. 指導案

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点・準備物	評価基準
導入 (3分)	【学習内容】 ・今回の内容について 【学習活動】 ・今日の流れの確認(3分)	【指導上の留意点】 ・カードゲームを各テーブルに配るが勝手にプレイを始めないか注意しておく 【準備】 ・クロス(受講者数/4セット) ・グループになっておく ・1人1人がSDGsカルタを完成させておく	・授業内にすることを理解できているか(観察)
展開 (35分)	【学習内容】 SDGsカルタをグループで披露する カードゲームX(クロス)について学ぶ カードゲームX(クロス)をプレイする 【学習活動】 ・完成したSDGsカルタを披露する ①宿題で取り組んで完成したカルタをグループで披露する(8分) クロスのプレイ ・カードゲームX(クロス)の構成やプレイ方法を説明する(8分) ・1人につき3枚のリソースカードを配る(2分) ・1つ目のトレードオフを解決する(5分) ・カードゲームX(クロス)の補足情報と約束の説明(2分) ・2つ目のトレードオフを解決する(5分) ・3つ目のトレードオフを解決する(5分)	【指導上の留意点】 ・早く終わったグループは、何回もプレイする 【準備】	・ステップに沿って進められているか(観察) ・グループでアイデア出しができていないか(観察)
まとめ (7分)	【学習内容】 ・カードゲームX(クロス)の学びを説明する ・次回の授業についてお知らせ 【学習活動】 ・学び(イノベーション)の説明(5分) ・次回の授業について(2分)	【指導上の留意点】 【準備】	・学びの説明をしっかりと聞いているか(観察)