

授業用参考資料「あなたのミカタ!権利がワカルと世界がカワル」

ここに示すものは、「あなたのミカタ!権利がワカルと世界がカワル」を授業で使用する際の学習指導計画の例です。それぞれの学校種・教科、生徒や学校の状況に合わせて時間配分や順序、授業形態をアレンジしてください。なお、授業に当たっては指導上の留意点をご参照ください。

【評価規準の凡例は以下の通りです。】

a:知識・技能、b:思考・判断・表現、c:主体的に学習に取り組む態度

【授業の前に】

※本ゲームは、ウィンドウズ環境の PC にダウンロードして使用する必要があります。学校の環境によっては、教員の PC にだけダウンロードして、プロジェクターで投影することも想定されます。この場合、生徒と話し合いながらゲームを進めることができます。また、授業の前に一度ご自身でゲームを体験することを推奨します。

| 時間 | 学習活動・学習内容 | 形態 | 指導上の留意点 | 評価規準 |
|------------|--|----|--|------------------------------------|
| 導入 (5分) | 1. ゲームを通して子どもの権利と貧困について学ぶことを理解する。 | 一斉 | 本授業では、デジタルコンテンツを用いて子どもの権利と貧困について学ぶことを説明する。 | a : SDG sや子どもの貧困について理解しているか(挙手・発言) |
| | 2. 子どもの貧困について知っている場合は挙手をしてもらう。貧困が身近な社会課題であることに気づく。 | 一斉 | 日本では7人に1人の子どもが相対的貧困下にあること、貧困をなくすことはSDGs 目標1にも掲げられている世界的な | |

| | | | | |
|---------------------|---|--------------|---|---|
| | <p>3. ゲームの概要についての説明を聴き、理解する。</p> | <p>一斉</p> | <p>課題であることを説明する。</p> <p>【とくに気をつけてほしいこと】</p> <p>貧困下にある子どもがクラスにもいる可能性があることから、からかいの対象にならないように留意する。</p> <p>SCJと工学院大学の大学生が開発したゲームであり、ストーリーは「進路選択」「アルバイト」の2つ(1つ10~15分程度)があることを説明する。</p> <p>どちらのゲームを選択するかを指示する。なお、進路選択は子どもの権利について、アルバイトは労働法についての説明が充実している。</p> | |
| <p>展開 (35分)</p> | <p>4. ゲームを体験し、貧困や権利について理解しようとする(20分)。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2人1組となる ・ゲームを体験する | <p>ペアワーク</p> | <p>ゲーム内の指示にしたがって、2人1組になって選択肢を選びながらゲームを進める。</p> <p>【とくに気をつけてほしいこと】</p> <p>ゲームの最初に主人公に名前をつけるが、生徒</p> | <p>c: 貧困や権利を理解しようとしているか(選択肢を選ぶ際の発言)</p> |

| | | | | |
|---------------------|---|-----------|---|--|
| <p>展開 (35分)</p> | <p>・気づいたことをメモする ・時間があるようならば、選択肢を変えてトライしてみる</p> <p>5. 意見交換(15分) 気づいたことを発表し、クラス全体で共有することを通して、子どもの</p> | <p>一斉</p> | <p>同士のからかいが生じないように気を配ること。</p> <p>10分前後経過した時点で、ゲームの進捗を確認する。それぞれのゲームの概ねの流れは以下の通り(選択肢により異なる)。アンケートには「回答しない」ことを伝える。</p> <p>進路選択:案内猫による イントロ⇒登場人物の名前をつける⇒あかり目線⇒あかりの姉目線⇒母親目線⇒先生目線⇒あなた目線(まとめクイズ)⇒出典・相談先</p> <p>アルバイト:案内猫による イントロ⇒登場人物の名前をつける⇒ひな目線⇒店長目線⇒ひな目線⇒母親目線⇒ひな目線⇒母親目線⇒職員目線⇒主人公目線⇒あなた目線(まとめクイズ)⇒出典・相談先</p> <p>ゲームを通して初めて知ったことや学んだこと、気づいたことを共有する。</p> <p>【とくに気をつけてほしいこと】</p> | <p>b: 貧困や権利について考え、自分の考えを表現しているか(意見共有、発表)</p> |
|---------------------|---|-----------|---|--|

| | | | | |
|----------------------|---|-----------|--|---|
| <p>まとめ (10分)</p> | <p>権利や貧困について考えを深める。</p> <p>6. 子どもの権利条約や子どもの相談機関についての説明を聴き、理解する。</p> | <p>一斉</p> | <p>ゲームの開発にあたって貧困を単純化していることを説明する。たとえば、経済的に困窮していなくてもゲームの中の状況に当てはまったり、困窮していても当てはまらなかったりする人もいる(からかいなどが生じないように注意)。</p> <p>子どもの権利条約については、ゲームで紹介したもののほかにどのような権利があるのかをSCJのシートを用いて紹介する。ゲームの中で紹介している相談機関について言及する。</p> <p>【とくに気をつけてほしいこと】</p> <p>「進路選択」の場合、大学進学だけが成功例ではないこと、奨学金利用のメリット・デメリットも説明する。</p> <p>「アルバイト」の場合は、バイト先でのトラブルなど個別の対応が必要になるケースもあることから</p> | <p>c:子どもの権利や相談機関について理解しようとしているか。 (行動観察)</p> |
|----------------------|---|-----------|--|---|

| | | | | |
|--|----------------------------------|-----------|---|--|
| | <p>7.「ひとことコメント」に記入し、自己評価を行う。</p> | <p>個人</p> | <p>出典のなかから適切な相談機関を紹介する。</p> <p>このゲームのテーマについて身近で気になっていることや相談したいことがあればいつでも来てほしいことを伝える。</p> <p>教職員に言いにくければゲームの中で紹介している相談先に相談してほしいことを伝える。</p> <p>今困っていなくても将来的に活用できたり、誰かの役に立つことができるので、関係がないと思わないでほしいことを伝える。</p> <p>付箋や付箋アプリ等に印象に残ったことや一番学んだと思うことなどを「ひとこと」で表現する。</p> <p>コメントについて時間があればとりあげる。また、支援が必要そうな子どもからのコメントには授業後に個別に対応する。</p> | <p>ab:子どもの権利や貧困について考え理解したか。 (コメント)</p> |
|--|----------------------------------|-----------|---|--|

指導用参考資料作成:工学院大学教職課程(担当:安部芳絵)／作成協力:堀内宏基(神奈川県立上溝南高等学校教諭)・松本涼(府中市立府中第五中学校教諭)・石倉優大(工学院大学大学院)