

カードゲームを作ろう（導入）_50分

実施者：海洋教育推進協議会（担当：磯村）

連絡先：080-8706-2280（まなび島携帯）

テーマ	☐ 海に親しむ	☐ 海を知る	☐ 海を守る	☐ 海を利用する
学習のねらい	・ゲームを通して、与論の「課題」を知る。 ・ゲームを通して、与論の「課題」を解決する「アイディア」を考える。 ・授業を通し、自分の「好き・得意、興味・関心」を見つける機会とする。			
身に付けた い 資質・能力	☐ 情報収集・判断	☐ 対話	☐ 問題解決	☐ 持続的利用
	☐ 感動	☐ 関係	☐ 主体	☐ 継続
実施について	対象：中学１年生	時期：３学期	場所：体育館	時間：50分
内容	与論島カードゲーム（導入） ①授業内容・目的について説明（5分）…教諭 ②今日の流れについて（5分）…実施者 ③分野グループごとに課題を３つ設定する（20分）…実施者 7分野からの課題 （教育、生活、伝統・文化・芸術、行政・経済、産業、環境、観光） 中学生の与論生活が楽しくなるための課題 ④分野グループごとに「あったらいいな」を10個考える（15分）…実施者 ⑤まとめと次回について（5分）・・・担当教諭			
備品	学校：グループ分け、ワークシート、講師謝金、ChromeBook、プロジェクター 講師：進行スライド、ワークシート、ゲームのサンプル			
その他				