

未来会議×SDGs×Minecraft

～地域住民との「対話」を通し、世界ごとを自分ごとに持続可能な“まちづくり”へ中学生の挑戦～

学校名：東大和市立第二中学校

名前：高田 裕行

【研究の目的】

本研究の目的は、以下の2つである。

- ① SDGsを通して世界の問題を自分の問題として捉えるとともに、他者との「対話」を通してその解決に向けて行動することができる。
- ② Minecraftを活用し、他者と協働しながら持続可能な社会の「あり方」について表現し、社会参加として、それを行政に提案することができる。

【研究の概要】

- ① SDGsについて、世界や日本の抱える課題を青年海外協力隊経験のある教員や JICA の方々から学習する。
- ② SDGsは発展途上国のためではなく「先進国」が取組まなければならないことを学習し、私達にできることを考える。
- ③ 市役所の方から SDGsに関する市の取り組みを学ぶとともに、地域住民の方々を学校に招待し「未来会議」を実施する。東大和市の地域の課題や魅力をワールドカフェ形式で話し合う。
- ④ 未来会議の中で明確になった東大和市の魅力や課題を整理し、「SDGsが達成された東大和市」をテーマにマイクラフトでワールドを作成する。
- ⑤ 作成したワールドをクラス毎に発表し、優秀班を決め、学年発表を実施する。学年発表でグランプリになった班は市長と教育長に発表する。
- ⑥ 1年間の取り組みをチラシにまとめ地域住民に配布する。

【PR ポイント】

- ・ 外部講師が70名（高校生～83歳まで）
- ・ 学習活動は教育長と市長に提案する社会参加型学習
- ・ 青年海外協力隊の経験がある先生から途上国のリアルを学ぶ
- ・ 地域住民と地域の魅力や課題を考える「未来会議」がある
- ・ 授業はプロジェクトチームがリードして実施

【Minecraft の活用と教育効果】

Minecraft の実践について一番の効果は「教えない授業」を展開できることだ。正確には教師が「教えられない」のかもしれないが、問題が起きて生徒同士が「協働」「協力」してワールドの作成に励み、自立的な活動を実現することができた。教師がいなくても「授業が成り立つ」ことは、教育の最終形態であり、目指す最終ゴールでもある。ではなぜ Minecraft でそのような自立的な学びを実現することができたのか理由は二つある。一つ目は「遊び」「楽しい」から学習には入るからである。やはり学習は楽しくないと続かない。ゲーム感覚で取り組める部分は非常に好感がもて楽しみながら学ぶことがどの生徒も出来ていたように思う。二つ目は、「知識の見える化」である。Minecraft では知識を構築して表現する構築主義の考え方がゲームを構成する要素になっている。「なぜそれを建築したのか」「SDGsとの関わりは何か」など生徒は建築した「ブロック」を通して、考えを共有し、共に意見を交換し合いながら「協働」していく場面が多く見られた。今後 VUCA と呼ばれる時代においては、問題解決の力だけではなく、答のない時代の中で、他者と協働しながら新たな問いや解を作っていくことが求められる中で、最適な教育活動になり得ると考える。最後に本校の生徒はこの活動を通して間違いなく「変化」したことを伝えたい。休み時間に「先生マイクラで〇〇を作ってみようと思うんだけどどうでしょう」という質問が多く寄せられたり、昼休みや休み時間にまでプレイする生徒まで現れたくらいだ。教科書を開くだけが勉強ではないということを教員は生徒から学んだように思う。

令和2年度 総合的な学習の時間 単元指導計画（50時間）

時間	SDGs	生き方プロジェクト	備考
1	SDGsとは (2030年の世界を考える)		
2	「ものはどこから来ているの？」		JICA制作のカードゲームワークショップを使い相互依存神経衰弱ゲームを実施する。
3	JICA 出前授業		青年海外協力隊、JICA 研修員から出前授業を実施。
4	変わらなければいけないのは 先進国		青年海外協力隊を経験した教員からリモートで授業を実施。
5	持続可能な地域づくりに 必要なことは何か①		東大和市役所「ゴミ対策課」よりSDGsに関する市の取り組みをうかがう。
6	持続可能な地域づくりに 必要なことは何か②		東大和市役所「高齢対策課」よりSDGsに関する市の取り組みをうかがう。
7	持続可能な地域づくりに 必要なことは何か③		【未来会議①】 地域団体「ヒガシヤマト未来大学」の方を紹介し、ワールドカフェ形式で東大和市の魅力と課題をSDGsの視点から考える。
8	持続可能な地域づくりに 必要なことは何か④		クラスごとに発表する。
9		「死」について考える	
10		「死」と「生」について考える。	
11		10年後の私に出会う	
12		20年後の私に出会う	
13		40年後の私に出会う	
14	未来会議の準備①		地域住民の方々に学校へ招待するためにピラを作る。
15		まとめ	
16	未来会議の準備②		ピラ配りのルートを確認。マナーについて確認する。
17	未来会議の準備③		ピラを配る。
18	未来会議 (2時間)	未来の私に出会う	【未来会議②】 地域住民の方々に学校へ招待し、ワールドカフェ形式で東大和市の魅力と課題をSDGsの視点から考える。
19	SDGs×Minecraft①		<ul style="list-style-type: none"> ・SDGsとMinecraftの取り組みや操作の仕方、情報モラルについて外部人材より講義をしていただく。その後、3人1組でそれぞれ「SDGsが達成された東大和市」というテーマでワールドを作成する。 ・Minecraftだけの時間は最低でも10時間以上は確保し、昼休みや放課後の時間も希望者には学習させることを許可する。
20	SDGs×Minecraft②		
21	SDGs×Minecraft③		
22	SDGs×Minecraft④		
23	SDGs×Minecraft⑤		
24	SDGs×Minecraft⑥		
25	SDGs×Minecraft⑦		
26	SDGs×Minecraft⑧		
27	SDGs×Minecraft⑨		
28	SDGs×Minecraft⑩		
29	SDGs×Minecraft⑪		
30	SDGs×Minecraft⑫		
31	SDGs×Minecraft⑬		
32	発表原稿作り		
33	発表原稿作り		
34	発表原稿作り		
35	発表原稿作り		
36	発表練習		
37	発表練習		
38	クラス発表		
39	クラス発表		
40	学年発表		
41	交流発表		※新型コロナの影響により来年度に延期
42	教育長発表		
43	まとめ①		
44	まとめ②		
45	まとめ③		
46		まとめ①	
47		まとめ②	
48		まとめ③	
49	振り返りアンケート		
50	来年度に向けて		