

高等部教育目標	
イエス・キリストを通して、人と世界に仕える使命感と実力を養い、豊かな心と真摯な態度を備えた人格を培う	
探究型カリキュラム教育/学習目標	
SDGs の達成を目指し、Mastery for Service を体現する世界市民の一員として、国内外の社会に自ら関わり貢献できる力を育成する/身につける	
探究型カリキュラムにおける 5 つの学びの方針 Five Principles for Learning	
1. 自分事として <オーナーシップ/一人称>	2. 社会/実践を通して <PBL 型/アクション>
3. 知識を大事に <自ら得る知識/高める関心>	4. コミュニケーションを通して <自分/他者のやりとり>
5. 生徒・教員が共に <共に探究する関係性>	
上位学習目標	
【知識・技能】	
・	
【学びに向かう力・人間性】	
・	
下位学習目標	
【知識・技能】	
①	
【思考力・判断力・表現力】	
①	
【学びに向かう力・人間性】	
①	

授業日	6/11(火)	1 学期授業回数	7 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】 【思考力・判断力・表現力】 【学びに向かう力・人間性】 ----- 本時の具体的な目標 ・原子力文化財団課題研究活動支援事業への申込について説明。 ・研究デザインの説明。ゲーミフィケーションの理解。 ・町づくり（ゲーム）とエネルギー問題の関連性への理解。		
時間 授業内容	45 分	・前回出前授業の内容の振り返り。 ・エネルギーミックスに関するゲーム（資源エネルギー庁より）の体験。 ・ゲーミフィケーションの紹介。 ・自分達の研究計画の理解。	
	45 分	・町づくりゲームに必要な社会インフラや娯楽施設等のブレインストーミング	
評価方法	町づくりゲームの調査計画		
宿題指示	町づくりゲームの調査計画、ゲーミフィケーション資料の小テスト勉強		