

| 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 | 6/18(火) | 1 学期授業回数 | 8 回目 / 全 9 回 |
| 本時 | 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】 | | |
| 学習目標 | 本時の具体的な目標 ・ゲーミフィケーションと動機づけの理論の理解 ・様々なシミュレーションゲームを参考にした、本研究で作成するゲームの原案の作成 | | |
| 時間 | 45 分 | ・ゲーミフィケーションと動機づけ理論に関するテストを行う。 ・動機づけに関して、内発的動機付けと外発的動機づけの応用に関する注意点を学習する。 | |
| 授業内容 | 45 分 | ・様々なシミュレーションゲームを参考にし、ゲームに必要な数値の計画を立てる。 | |
| 評価方法 | ゲーミフィケーションと動機づけに関する小テスト | | |
| 宿題指示 | 無し | | |