

教材No.	7	人々の包摂
関連教科	HR、情報、公共、家庭、保健体育	
関連SDGs	目標5（ジェンダー平等を実現しよう） 目標10（人や国の不平等をなくそう） など	

■教材の概要

- ①課題解決の工程を体系的に理解し、活動上のポイントを理解します。
- ②重要なキーワードである包摂を理解し、だれ一人取り残さないための方策を検討します。



■学びの流れ（赤：起承転結の発話、緑：生徒ワーク）

段階	活動内容
導入 10分弱	<p>1 (アイスブレイク)</p> <p>2 「多様性を実現し、誰一人取り残さないという包摂を実現するためには、具体的な問題を見つけ、解決策を考える必要があることを知りました。」</p> <p>3 (問題解決の流れについて簡易説明)</p>
展開1 30分弱	<p>4 「ナイチンゲール、ココ・シャネルのそれぞれが、課題解決の各段階で何をしたのか振り返ったところで、課題解決を実現するためのポイントとは何か、さらに見ていきましょう。」</p> <p>5 (デザイン思考とWin-Winの考え方について簡易説明)</p> <p>6 (価値づくりのポイントとして知的財産に言及)</p> <p>7 (ワーク：LGBTQ (性的マイノリティ) の人に配慮したトイレに作り変えるためのアイデア・段取りを検討する。) 【グループ】</p>
展開2 5分強	<p>8 「より効果的に課題解決へと導くポイントとは何か、近年注目が集まっている概念があります。」</p> <p>9 (ナッジについて簡易説明)</p>
まとめ 5分弱	<p>10 「包摂の実現をはじめ、課題解決にはWin-Winを成立させる視点が重要であることを本日は学びました。」</p> <p>11 (まとめ：SDGs・探究・価値づくりの観点で、ポイントを振り返る。)</p> <p>12 (各人での振り返り、中間課題の予告・説明、等)</p>

■指導上の留意点（赤：起承転結の発話、緑：生徒ワーク）

段階	指導上の留意点、教材作成の狙い
事前活動	0 （授業予告と簡易思考問題の提示：SOGIハラに関して、自分が気を付けたいと思ったこと。）
導入 10分弱	1 （アイスブレイク：事前活動の内容を席の近い人と共有。） 2 「包摂の実現のためには具体的な問題を見つけ、解決策を考える必要がある」と、学びの導入を行う。 3 （問題解決の流れを説明する。）
展開1 30分弱	4 「課題解決を実現するためのポイントとは何か」と、学びを深める発話を行う。 5 （デザイン思考とWin-Win：デザイン思考とは…。） 6 （価値づくりのポイントとして知的財産の説明を行う。） 7 （ワーク：「SOGIハラ」について注意喚起をした後に、ワークを実施。）
展開2 5分強	8 「より効果的に課題解決へと導くポイントとは何か」と、さらに学びを深める発話を行う。 9 （ナッジについて触れる。）
まとめ 5分弱	10 「包摂の実現や、課題解決にはWin-Winを成立させる視点が重要。」と本日のワークの意義に言及。 11 （まとめ：SDGs・探究・価値づくりの3観点で、今後の教訓を振り返る。） 12 （振り返りの一例：今後の探究や人生に生きそうな「気づきや印象に残ったこと」を各人でメモ。）
事後活動	13 中間ワーク2：探究行為の一連の見通し（動機・目的、仮説、アクション、等）を持つためのトレーニングする内容。

■学習の目標

成長軸	指導の目的	知識・技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力、人間性等
SDGs	課題解決のためには、win-winを成立させる視点が重要と理解する。	関係者全員が満足することが、円滑な課題解決に繋がることを理解している。	状況を想起しながら、誰が当事者・関係者があるかを整理できる。	他者の視点も尊重し、誰一人取り残さない解決策を見出そうとしている。
探究	状況を動的に捉えて、実行上の課題を発見・解決する力を身につける。	課題解決には多角的な視点が必要なことを理解している。	特定の問題領域・時間だけでなく、幅広く状況を捉えて課題を抽出することができる。	当事者の立場になり、問題が解決されきっているか検証しようとしている。
価値づくり	人々の行動を観察し、少しずつ試す方法（デザイン思考）を理解する。	課題発見のためには、現場を観察し、当事者視点が必要となることを理解している。	解決アイデアを実行する際に、少しずつ始める着手の仕方について、検討することができる。	実社会の問題を解決するにあたり、現実的な着手方法を探ろうとしている。

■教科との関連（評価規準は学習指導要領に記載の、当該科目・単元の目標に準拠）

教科	関連する科目・単元 (学習指導要領との対応)	アレンジ例、利用例
HR	人権教育	展開1・2の内容を活かした活動を行う。
情報	情報社会の問題解決	展開1・2の内容を活かし、左記単元の導入又は関連学習として活動を行う。
公民	公共	展開1・2の内容を活かし、左記単元の導入又は関連学習として活動を行う。
家庭	住生活デザイン	展開1・2の内容を活かし、左記単元の導入又は関連学習として活動を行う。

■活動の狙い（SDGsの目標、探究の武器、知財創造教育の要素との関係）

段階	SDGs ゴール	探究 の 武器	知的財産・ 価値 づくりの 武器	尊重			創造			社会		
				人間の 心を尊重 する	既存の アイデアを尊重 する	他者の 強みを尊重 する	課題を 見つける	解決 策・ア イデア を考える	アイデ アを表 現する・伝 える	自他の 暮らし や人生 を豊か にする	持続可 能な 「社会・文 化」に 貢献する	「未 来」に 貢献する
導入				●	●							
展開 1	5, 10	デザイン思考 省察的实践	デザイン	◎	●		●	◎	◎		●	●
展開 2	5, 10, 11	ナッジ 共感の誘発	デザイン		●						●	
まとめ												●

■参考文献

No.	文献名称	URL等
1	TOTO株式会社「多様なセクシュアリティーLGBTーが心地よく使えるパブリックトイレとは？」	https://jp.toto.com/ud/summary/post08/
2	NHK「自認の性と周囲の受け止め トイレ利用の難しさ」	https://www3.nhk.or.jp/news/html/20211210/k10013382491000.html
3	SDGs Navi 伊藤緑氏「トイレはすべてが「誰でもトイレ」でいいのか？」	https://sdgs-navi.com/topics/5210
4	環境省・ナッジコンテスト（令和3年度）	http://www.env.go.jp/press/110544.html