

教材 No.	10	世界を健やかに
関連教科	特別活動、理科、社会、保健、家庭、商業、農業	
関連SDGs	目標17（パートナーシップで目標を達成しよう） 目標1～17全般	

### ■教材の概要

- ①複雑な課題（プラネタリーヘルス）へ対峙しながら、課題解決の行程を体系的に理解します。
- ②個人別の探究に挑むためだけでなく、高校卒業後の実生活において役立てることも念頭に、探究等のアクションを力強く進めるヒントを学びます。



### ■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 5分弱	1 (アイスブレイク) 2 (人獣共通感染症について簡易説明) 3 「コロナウイルスもその1種である人獣共通感染症のように、 <b>国境・分野を超えて課題が連動しています。</b> 」
展開1 35分弱	4 「複雑な課題が登場している中、 <b>どうやって課題を捉えたらよいのか？、そしてどう課題解決に取り組めばよいのでしょうか？</b> 」 5 (ネーミングについて簡易説明) 6 <b>(ワーク1：領域横断の現象・課題（プラネタリーヘルス問題）について、見方・捉え方を工夫し、共通の概念・キーワードで「課題を再定義（リフレーミング）」する。)</b> 【個人 or グループ】 7 (プラネタリーヘルスについて簡易説明) 8 (課題探索の重要性に触れつつ、課題解決のダブルダイヤモンドについて簡易説明)
展開2 20分強	9 「 <b>課題解決アイデアはどうやって実行したらよいのでしょうか？。</b> 」 10 (エフェクチュエーションについて簡易説明) 11 <b>(ワーク2：プラネタリーヘルスの問題に、技術系・サービス系の企業が協力した場合、どのような解決アイデアが考えられるか検討をする。)</b> 【個人 or グループ】
まとめ 5分弱	12 「 <b>自身と他人の強みを活かしかう視点が重要です。</b> 」 13 (まとめ：SDGs・探究・価値づくりの観点で、 <b>ポイントを振り返る。</b> ) 14 (各人での振り返り、中間課題の予告・説明、等)

■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：ランダムに2つの何かを想像し、その2つに共通する要素・構造を考える。）
導入 5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、又は、全体で共有。） 2 （人獣共通感染症に触れる。） 3 「国境・分野を超えて課題が連動している」と、学びの導入を行う。
展開1 20分弱	4 「複雑な課題をどう捉えたらよいのか」と、学びを深める発話を行う。 5 （ネーミング：概念を生み出す・発明することで、世の中の役に立てると伝える。） 6 <u>（ワーク1：共通の要素・構造・見方は何だろうか」と助言を行う。）</u> 7 （プラネタリーヘルス：「人、動物、環境の健康を一体的に捉える概念」であり、ワンヘルスという類似概念もあることを紹介。） 8 （課題解決のダブルダイヤモンド：問題解決をうまく行うために注目されるデザイン思考というメソッドに基づく考え方であると紹介。）
展開2 20分強	9 「アイデアを表現した後、どう実行したらよいのか」と、さらに学びを深める発話を行う。 10 （エフェクチュエーション：優れた起業家に共通してみられる5つの行動特性を、エフェクチュエーションとして紹介。） 11 <u>（ワーク2：科学的な対応を含んだ解決アイデアを検討する。ビジネスプランの検討を疑似体験することも兼ねた活動。）</u>
まとめ 5分弱	12 「自身と他人の強みを活かしあう視点が重要です。」と本日や前回までのワークの意義に言及。 13 （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。） 14 （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	15 中間ワーク3：自分自身の探究テーマを設定することに挑む内容。

## ■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	強みを活かしあい、パートナーシップで課題解決することを理解する。	強みを活かしあった協働・共創による課題解決が求められる場面が増えていることを理解している。	他者の強みを想起し、課題解決に活かす仮説を表現できる。	他者の強みを積極的に理解し、取り入れようとしながら、課題解決に取り組んでいる。
探究	領域横断的な課題の存在を理解し、解決の糸口を模索しようとする。	複雑な問題（領域横断の問題等）の具体例を理解している。	複雑な問題が及んでいる事項・範囲を整理できる。	社会的な意義を意識しつつ、複雑な問題を解決するための糸口を粘り強く探している。
価値づくり	ネーミング等により、課題や現象を表出化・見える化できることを理解する。	ネーミングや図示など、概念を見える化する手法を理解している。	発生している状況を理解し、工夫しながら端的な表現ができる。	実社会の不明瞭な問題に対して、様々な解釈の仕方を試みている。

## ■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
特別活動	起業家教育	展開1・2（特に2）の内容を活かした活動を行う。
理科	生物（生態系）	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（法、消費者責任、市場経済、国際社会参画、持続可能な社会づくり、など）	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。
保健体育	現代社会と健康、健康を支える環境づくり	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	公衆衛生、食生活	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。
商業	ビジネスマネジメント、等	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。
農業	感染症や代替肉（大豆ミート等）などに関する単元	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。

## ■参考文献

No.	文献名称	URL等
1	WHO "World Zoonosis Day 6 July: Online learning supports governments to operationalize a One Health approach in countries"	<a href="https://japan-who.or.jp/news-releases/2107-14/">https://japan-who.or.jp/news-releases/2107-14/</a>
2	デザイン思考研究所「デザイン思考家知っておくべき39のメソッド -Design Thinking Bootcamp Bootleg-」	<a href="https://designthinking.eireneuniversity.org/index.php?39">https://designthinking.eireneuniversity.org/index.php?39</a>

## ■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	3				●						◎	
展開 1	1~17	課題再定義 (リフレー ミング) 文理融合	ネーミング 発明 ノウハウ	●	●		◎	◎	●	●	◎	●
展開 2	17	企業家精神 エフェク チュエー ション		●	●	●	◎	◎		●	◎	●
まとめ	17											●