学習指導案

指導者　◯◯　◯◯

(1)本時の展開(1時間扱い)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 時間 | 学習活動と内容 | 指導上の留意点・支援 | スライド・資料 |
| 導入(8分)展開１(７分)展開２(30分)まとめ(５分) | １学習のねらいや進め方をつかみ、学習への見通しをもつ。２動画視聴 ３マインクラフトを立ち上げ、ゲームを開始する4達成or未達を確認し、コインをどれぐらい稼ぐことができたかをペアorグループで確認する適宜、解説の書を配布する（達成者が多かった場合）エンディング動画を見る | ・授業の流れやマインクラフトを活用することを伝達し、イメージを持って活動を進められるよう促す。・必要に応じて「基本操作マニュアル」を見せる（操作に慣れている場合はカット）・ストーリーの背景をつかんでもらいながら、「新聞」を配布する。　・１人１枚　もしくは　 グループで１枚・新聞の情報を元に、計画を立てる・机間支援し、適切にゲームを開始できているかを確認する。・スタートバーを押してゲームスタート。・進捗に応じて適宜、新聞の記載をヒントとして提供すること・残り時間を適宜アナウンス・制限時間後、剣を抜くことでゲーム終了。・適宜「再度同じゲームをする場合は、どこを改善しますか？」と質問し、生徒の思考と発言を促す。・解説の書を元に得られた学びについて振り返る。 | グラフィカル ユーザー インターフェイス  自動的に生成された説明基本操作マニュアルダイアグラム が含まれている画像  自動的に生成された説明オープニングムービーカレンダー が含まれている画像  自動的に生成された説明導入教材（新聞）スタートバーエンディング動画解説の書 |

(2)評価基準（例）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | ３点 | ２点 | １点 |
| 知識・技能 | ゲーム内の経済的概念やメカニズムを正確に理解している。与えられた課題を効率的に遂行し、ゲーム内での資源管理や投資戦略を巧みに実行している。 | ゲーム内の経済的概念を一定程度理解しているが、深い理解には至っていない。課題遂行は可能だが、資源管理や投資戦略に誤りが見られることがある。 | ゲーム内の経済的概念の理解が不十分で、課題遂行に苦労する。資源管理や投資戦略の実行に明らかな誤りが見られる。 |
| 思考・判断・表現 | ゲームを通じて得られた情報から論理的な判断を下すことができる。新しい情報に基づいて戦略を柔軟に調整している。 | 一定の論理的判断が可能だが、情報に基づいた戦略調整が遅れがちで、柔軟性に欠けることがある。 | 情報の解釈が不正確で、論理的な判断が困難。戦略の調整がほとんどできていない。 |
| 主体的に学習に取り組む態度 | 自発的に課題に取り組み、積極的に学習やゲームプレイの改善を図る。グループ内で積極的にアイディアを出し、協力する姿勢がある。 | 課題には取り組むが、自主性や積極性に欠ける場合がある。他の生徒とは協力するが、発言などには消極的である。 | 課題への取り組みが消極的で、自発的な学習や改善の努力が見られない。グループ内での協力も不十分である。 |