※令和４年度以降入学生用

学校番号	1208

令和５年度　（学）ビジネススキル科

教科	(学)ビジネススキル	科目	アナログゲームで学ぶコミュニケーション	単位数	２単位	年次	２年次
使用教科書	なし						
副教材等	各種アナログゲーム及び、そのルールブック						

１　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・急速にＩＴ化が進む中、人が人らしくあるために、ＡＩではなく人間相手だからこそ成立するコミュニケーションが存在します。それらを身につけるために、準備や進行の全てを自分たちで行わなければならない「アナログゲーム」を用いて、グループワークに取り組みます。
・グループワークの中で、ルールを守ることの重要性や、円滑に人間関係を構築するための他者への接し方や話し方について考え、理解し実践することが大切です。

２　学習の到達目標

【a 知識及び技能】
・アナログゲームの内容を理解できるようにする。
・コミュニケーション能力の向上に、アナログゲームがどういった役割を果たすのか理解させる。
【b 思考力、判断力、表現力等】
・アナログゲームの内容を理解し、それを他者に説明する力を養う。
・状況に応じて、円滑にアナログゲームの準備や進行が行えるようにする。
【c 学びに向かう力、人間性等】
・アナログゲームに主体的に参加する態度を養う。
・アナログゲームを通して、他者との円滑なコミュニケーション能力を養う。

３　評価の観点及びその趣旨

観点	a:知識・技能	b:思考・判断・表現	c:主体的に学習に取り組む態度
観点の趣旨	・コミュニケーション能力の向上に、アナログゲームが果たす役割を理解する。 ・ルールを理解し、円滑にアナログゲームの準備、進行を行える。	・ルールを理解し、他者にそれを正しく伝えることができる。 ・ルールに則って、役割を演じたり、ブラフを行ったりできる。 ・アナログゲームの進行に応じて、適切な行動や会話ができる。	・積極的に他者とコミュニケーションをとることができる。 ・積極的にグループワークに参加できる。 ・勝敗等に関係なく、試行錯誤しつつ、ルールに則りアナログゲームに取り組める。
上に示す観点に基づいて、学習のまとまりごとに評価し、学年末に５段階の評定にまとめます。学習内容に応じて、それぞれの観点を適切に配分し、評価します。			

※令和４年度以降入学生用

４　学習の活動

学期	単元名	学習内容	単元(題材)の評価規準	評価方法		
				知(a)	思(b)	主(c)
1学期	アナログゲームの導入	・アナログゲームとは何か ・アナログゲームの基本 ・アナログゲームの歴史	a:ゲームの内容を理解している。 b: ゲームの内容を他者に伝えることができる。 c:ゲームに積極的に参加している。	定期考査 観察	定期考査 提出物	提出物 観察
	初心者向けアナログゲーム	・トランプゲーム （ババ抜き、10 合わせ 七並べ、カルテット 等） ・ドブル ・ナンジャモンジャ ・人生ゲーム	a:各ゲームの内容を理解している。 b:ゲームを円滑に準備、進行している。 c: ゲームに積極的に参加している。	定期考査 観察	定期考査 提出物	提出物 観察
2学期	子どもとアナログゲーム	・「遊び」とは何か ・アナログゲームと発達段階	a: アナログゲームを含む「遊び」が子どもに与える影響を理解している。 b:「遊び」が子どもの発達段階に与える影響について考察できる。 c:「遊び」の果たす役割を理解し、積極的に授業に取り組んでいる。	定期考査 観察	定期考査 提出物	提出物 観察
	思考系アナログゲーム	・ピット ・カタカナーシ ・ワードスナイパー ・ごきぶりポーカー ・ブロックス	a:各ゲームの内容を理解している。 b:ゲームを円滑に準備、進行している。 c: ゲームに積極的に参加している。	定期考査 観察	定期考査 提出物	提出物 観察
3学期	アナログゲームとコミュニケーション	・アナログゲームで培う「生きる力」 ・コミュニケーション能力と「遊び」	a: アナログゲームを行うことで身につく能力や技能を理解している。 b:アナログゲームとコミュニケーション能力の関係について考察できる。 c:アナログゲームに取り組む意義を理解し、積極的に授業に取り組んでいる。	定期考査 観察	定期考査 提出物	提出物 観察

※令和４年度以降入学生用

	協力系アナログゲーム	・スーパーカロム ・バウンス・オフ ・ザ・ゲーム	a:各ゲームの内容を理解している。 b:ゲームを円滑に準備、進行している。 c: ゲームに積極的に参加している。	定期考査 観察	定期考査 提出物	提出物 観察

※　表中の観点について　a:知識・技能　b:思考・判断・表現　c:主体的に学習に取り組む態度