



D.Waste Revolution 授業時間割の具体例 (90分 (45分×2コマ) の場合)

【授業のコンセプト (あくまでも考え方の一つです)】

対戦中は、勝つことに意識が集中してしまうので、カードの内容をじっくり考えることが少なくなると考える。

→対戦中よりも、デッキ構築のときに学習効果が一番出ると考える。

(「仮置場に持ってくる災害ごみの順番はどうすべきか」「災害ごみはどのような処理方法や事象と関係しているのか」などについて知ったり疑問に思ったりすることがじっくりできるため。)

→とはいうものの、結局このカードゲームはあくまでも「おもちゃ (Toy)」なので、遊び方をまず知っておく必要があると考え、デモプレイをする時間を冒頭に入れた。

①災害ごみのお話スライドショー[15分]

そもそも災害ごみとはなにかについて、啓発グッズ「災害ごみのお話スライドショー」のパワーポイントを参加者に見せる。

→スクリーンに上記パワーポイントを映し出し解説する。

②デモプレイブックを使ってデモプレイ[30分]

運営側のほうでデモプレイを実施する。

→教室の中央の席で、運営側がデモプレイを実施し、その様子を参加者に観察してもらう。

→参加者には、デモプレイブックを持って中央の席の周りに立ってもらい、デモプレイを進めていく。

→観察してもらうことで、対戦の進め方をイメージしてもらう。

→説明終了後、席に戻って実際に参加者同士でプレイしてもらう。

→デモプレイブックのメモ欄に感想や疑問などを書いてもらう。

10分休憩

(この間に、(時間に余裕がある参加者に)自由にカードを見てもらう。)

③デッキ構築ブックでデッキ構築&フリータイム[45分]

デッキ構築ブックに沿ってデッキを構築してもらう。

→1ページを読んだら、「それではデッキからカードをとって、実際にデッキ構築シートに置いてみてください」という手順を繰り返す。

→スクリーンにデッキ構築ブックを映し出しておく。

→作ったマイデッキで実際に対戦してもらう (フリータイム)。

→デッキ構築ブックのメモ欄に感想や疑問などを書いてもらう。