

国際理解コースの
取組が中日新聞に
掲載されました！

高校



SDGsの17の目標

参加したのは、国際理解コースの三年生二十八人。二人一組でチームになり、ゲームが始まった。「お金を集めなきゃ」「時間が欲しい!」。ゲームでは、引いたカードにある「交通インフラの整備」や「フェアトレード商品の購入」などのプロジェクトを実行しながら、「大いなる富」「悠々自適」「環境保護の闘士」など、それぞれのゴール達成を目指す。

「SDGs」

持続可能な開発目標

ゲームで体感

貧困の撲滅や環境保全など、国連が二〇三〇年までに実現を目指す「持続可能な開発目標(SDGs)」。教育現場でも、地球環境や経済の課題を考えるきっかけになり、キャリア教育にもつながるとして注目されている。名古屋市立北高校で行われたカードゲームを使った授業を取材した。

(大沢悠)

ゲームに参加し、熱を帯びた議論と交渉をする生徒たち＝名古屋市北区の名古屋市立北高校で



プロジェクトの内容によってお金や時間のカードが増減し、経済や環境の指標も変化する。例えば、「お金」目的で「子どもを労働力として利用する」というプロジェクトを実施すると、社会の指標が低下する。全員の「場」である地球が壊れないように、プレイヤーはプロジェクトが及ぼす影響を考えながらゲームを進める。

その過程で、持続可能性について意識を高めることがゲームの狙い。授業でも、各チームが「化石燃料の活用促進」などのプロジェクトを進めると、経済メーターは十七に上昇。だが一方で、環境メーターがゼロに。生徒たちは「やばい! 環境に貢献しなきゃ」と声を上げ、「環境対応商品の購入」などの環境に

配慮したプロジェクトを実施して、環境メーターの数値を上げていった。ゲーム後の振り返りでは「最初は自分たちの目標を達成するために必死だったけど、後半は世界の状況に目を向けるようになり、みんなが話し合うようになった」などの感想が出た。

担当の安藤理恵教諭は「自分から知ろうとする気持ち、立ち止まって考える姿勢が大事。学校で学んだことを生かして、自分たちがどのように行動するか。高校でSDGsを学ぶことは、生徒が自分の将来を考える上で役に立つ」と話す。

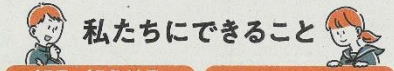
授業でフィシリテーターを務めたのは、国連地域開発センター(名古屋市)の研究員、浦上奈々さん。「スナック菓子で地球温暖化?」と題し、一人一人の行動が世界規模の課題につながっている可能性があることを生徒たちに説明した。

安いスナック菓子などに使われる植物油を例に挙げ、「植物油はアブラヤシから採れるパーム油のこと。日本人はパーム油を一人当たり年間五キリ使っている。インドネシアではアブラヤシを育てるために森林伐採が続いている」と話した。

「一つの問題を解決して世界が良くなるほど単純ではない。世界は複雑につながっている。SDGsの十七の目標もつながっている。気候変動

経済など考えるきっかけに

私たちにできること



- 知る・知らせる 話し合う**
 - 起きていることを知る
 - 人と話し合う時間、場をつくる
 - 自分の経験や知恵を伝える
- プロジェクトを行う**
 - 起きていることに対して、望ましい影響を与える状態に変えていく
- 選ぶ・買う**
 - 環境などに配慮した商品やサービスを買う
 - 本当に必要なものだけを買う
- 寄付をする・手伝う**
 - 支持したいプロジェクトにお金を使う(クラウドファンディングなど)
 - 支持したいプロジェクトに時間を使う(手伝うなど)

*一般社団法人イマココラボの資料から作成

など、私たちは被害者だと思っただけのところがあるが、日々の生活が遠因になってしまっているのではないかと生徒に地球の持続可能性について考えることを促した浦上さんは「ゲームでは、一人一人の行動が起点となり、私たちの世界がより出された。現実の世界でも、自分を起点としてできることがある」と呼び掛け、高校生でも起こせる行動を紹介した。

この記事・写真等は、中日新聞社の許諾を得て転載しています。