

3月8日（金） 「SDGsカードゲーム体験」が行われました

3月8日（金）午後、高1・2年生の希望者を対象にして、SDGs（持続可能な開発目標）を学ぶワークショップが実施されました。このワークショップの中で実施されるカードゲームは一般社団法人のイマココラボさんが開発した「2030SDGs」と呼ばれるもので、社会人や一般のご家族向けにも行われているものです。このゲームを本校の生徒も体験してもらいたいと考えて2月に募集をかけたところ、思いがけず多くの生徒が応募しました。最大人数が96名だったので、数名の人には涙をのんでもらい、最終的には高1が84名、高2が12名での実施となりました。

ゲームのファシリテーターとしては未来創造サポート代表の寺島義智氏をお呼びしました。今回は2つの世界が作られるため、もうお一方のファシリテーターとして石川明子氏にも加わっていただき、お手伝いとして（株）エイチ・アール・ディー研究所の吉岡太郎氏も関わっていただきました。石川氏は本校の卒業生であり、嬉しい出会いでもありました。また今回のワークショップをグラフィックレコーディングという形でその様子を模造紙にイラスト入りで書いてくださるとのことで、株式会社 dot から代表の富田侑希氏と学習院大学の学生さんお二人も会場に来ていただきました。

〈グラフィックレコーディングしてくださった当日の活動のようす〉



寺島氏はLEGOを用いた振り返りを実施して下さり、生徒たちは、手を使ってLEGOを選んだり組み立てたりしながら、自分の考えをグループのメンバーに伝えるという体験をすることができました。

参加した生徒の振り返りからご紹介します。

○前半と後半にゲームを分けたことで、前半は世界の状況を省みずに行ってしまったが後半は世界の状況をふまえて行うことができた。立ち止まって考えることの大切さと、それで見えてくる世界はたくさんあるのだとわかった。足並みをそろえることや協力することが世界の状況を良くしていくには必要不可欠だが、それをふまえた上で、全員がやらないと意味がないと考えるのではなく、自分のできることを探していくのが大切なのだと思います。
(高1)

○SDGsについて以前から興味があり、自分から積極的に学びを深めにいったりしていましたが、学校で実際にこんなに多くの人とSDGsについて考える機会は初めてだったのでとても新鮮でした。ゲームを進めていく中で自分たちのチームのゴールが達成され余裕をもてるようになると、多少損をしても他のチームの目標達成のために犠牲を払えるようになり、それが結果的にバロメーターの向上につながっていたので、利益を追求するだけでなく、相手のために犠牲を払ったらいつか社会全体の状況向上によって自分たちにかえてくるのだと感じ、新たな視点を得ることができました。(高2)

今回の学びはとても大きかったと思います。次年度以降も実施していこうと考えています。

(公民科 畠山)

