

サイエンスプログラム1

2030SDGs ゲーム 7月10日

7月10日(金), 2030SDGs ゲームの公認ファシリテーターである大庭荘平氏、原 克美氏に来校していただき、SDGs とは何か、その本質を知るためカードゲームを各クラスで実施しました。1年生のサイエンスプログラム1の地域巡検において、生徒は「石見を発展させるアイデア」を提案するという目標があります。「発展」とは何か?を生徒自身が考える上でのSDGsを理解することが1つのヒントになると考え、今年度初めて実施したプログラムです。

まず始めにSDGsについて説明していただき、実際にこの場で世界をつくるためのゲームを実施しました。ゲーム前半では、どのクラスも自分のグループの目標を達成するためだけの行動が多く見られました。ところが前半が終わり、世界の状況メーターの確認と説明を受け、後半に入ると、自分たちの損得を考えずに行動するグループ、状況メーターを改善しようとするグループが見られるようになってきました。振り返りでは、経済を発展させようと思うと環境がマイナスになる、社会を改善しようすると自分の利益(お金や時間)は顧みないことが必要だが、そのかわりにやりがい(意思)を得ることができるといった意見が出てきました。また自分の目標が達成されると、周りをみる余裕が生まれるといった意見も多く見られました。カードゲームを通して、現実の社会のあり方や自分の有り様を体感することができたようです。

大庭氏、原氏には松江からお越し頂き、かつ生徒の気づきのきっかけをつくって頂き、大変感謝します。

～生徒の感想より～

○世界はつながっている。そして私も起点という言葉が心に残った。

○日々何も考えず当たり前のようにしていた行動が、世界問題を進行させる原因になっていると知り、日々の生活を見直すきっかけとなった。

○SDGsのことは知っていたが、自分にできることが何かは分からなかった。でも今回のプログラムを通して、フェアトレードマークやエコマークのついている商品を意識して買うことからやってみようと思った。

○ボルネオ島の森林破壊が地球温暖化だけでなく、汚職や児童労働にもつながるということが分かった。表面だけを見ると直接的に環境に悪影響をもたらすことしか分からないけど、深掘りをすると、それが社会にも悪影響を及ぼしていることに気づかされた。

活動のようす



