

## 〈探究学習「カードゲームで学ぶSDGs」〉

10月2日、本校第1演習室にて校外探究学習『カードゲームで学ぶSDGs』が行われました。進行と講義は公認ファシリテーターである外部講師の上野篤史さんをお願いしました。

いまや世界の新常識、とも言えるSDGsとは何なのか？カードゲームを通じて理解・体感する絶好の機会となりました。

今回体験したカードゲーム「2030SDGs」は、2030年の世界がどうなっているかをシミュレーションするゲームです。教室のチーム全体を世界と見なし、各チームが目標達成に向けて2030年まで活動します。ゲームの目標である「ゴール」は「大いなる富」「悠々自適」「環境保護の闘士」というように、チーム毎にそれぞれ異なった内容が設定されています。各チームには「お金」「時間」「プロジェクト活動」を表すカードがあらかじめ与えられており、お金と時間を使ってプロジェクト活動を行うことでゴールの達成を目指します。また現実世界と同じく、カードやプロジェクトの交換交渉は、プレイヤー間で自由に行うことができます。

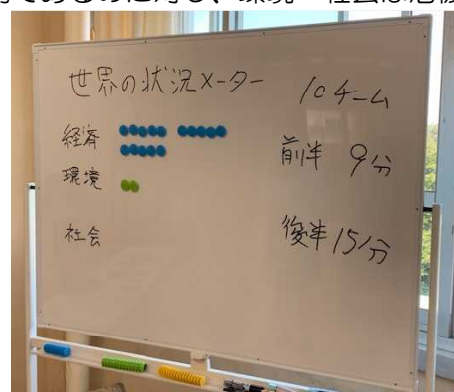


このゲームの特徴のひとつは、チームで選択した行動の結果が、教室前方に用意された「世界の状況メーター」に如実に反映されていく、という点です。「世界の状況メーター」では3つの指標（経済・環境・社会）によって世界の現状が表され、参加者のプロジェクトの遂行によって刻々と変化していきます。

参加者20名を10チームに分けての前半戦（9分）では、どのチームも自分達の目標達成のためにプロジェクトを遂行し、「お金」のカードを集めようとする行動が見られました。特に序盤は手持ちのカードで達成できるプロジェクトのみを行うチームがほとんどで、生徒達はペアで相談することはあっても、まだまだチーム間で話し合う様子はありませんでした。また「世界の状況メーター」も、気にしているチームはほぼありませんでした。

結果、前半戦終了時の世界の状況は、経済が絶好調であるのに対し、環境・社会は危機的状況でした。

講師の上野さんから前半の世界状況の説明がなされた後、後半（15分）が始まると、チーム同士の話し合いが増え、「世界の状況メーター」についても気にする生徒が増えました。互いにコミュニケーションをとり、「欲しいカードはありますか？」「達成できそう？」という声かけがあちこちから聞かれ、カード交換を行う様子が見られました。前半低調だ



った「環境」「社会」のメーターも徐々に増えていきました。生徒達はチームのゴールと「世界」全体のメーターのバランスを見ながら動いているようでした。多くのチームが互いの良さを活かして、利他的に行動していましたが、終盤、前半戦の影響で「世界の状況メーター」も「社会」のプロジェクトの達成も停滞してしまいました。



ゲーム終了時の世界の状況は、経済は変わらず絶好調、環境・社会は一部に課題あり、という状態にまで改善されました。



ゲーム終了後、振り返りの時間がとられ、各自がワークシートへ記入しながら行動や気持ちを振り返っていました。その後グループに分かれ、「前半」「後半」、変化の「きっかけ」の3つの観点で意見を申し合いました。

自分達のチームの利益だけを考えて行動すると、世界のバランスがいかに崩れていくか、そしてそのことに気付いた後、慌てて利他的に行動したとしても、一度バランスを崩してしまった世界を立て直すのは決して容易ではないということを実感したという意見が多く見られました。さらに、それぞれが足りないものを補い合うパートナーシップが世界を変えるということもゲームを通して得られた気づきでした。

自分達のチームの利益だけを考えて行動すると、世界のバランスがいかに崩れていくか、そしてその

生徒達はゲームの体験を通じて、世界を動かす起点は自分だということを実感できたようです。日常生活や社会に目を向け、自ら課題を設定することは、自分なりの社会との関わり方を考えることに繋がります。今回も探究学習を通じてこれからの世界を生き抜く力・未来を創っていく力を身に付けることができたようです。

