

# 南高×SDGs 令和6年度活動報告



## □11月16日『カードゲームで学ぶSDGs』

『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。

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。

参加者を14チームに分けての前半戦（9分）開始時に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。その結果、前半戦終了時には「世界の状況メーター」の「環境」・「社会」が危機的状況になりました。

講師の上野さんから前半戦終了時点での世界の状況説明がなされた後、後半（15分）が始まると、チーム同士の交渉が盛んに行われるようになりました。互いにコミュニケーションを取り、既に目標達成したチームが他チームに協力したり、無償で必要なカードを提供したりする光景があちこちで見られました。

ゲーム終了時の世界の状況は、「経済」は変わらず絶好調、「社会」は人々が協力しあい、教育の行き届く豊潤な社会、「環境」も良好、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つの観点で意見を出し合いました。

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を実感できたという意見や、世界の状況が悪化していても諦めずに改善しようと他のチームと助け合うことや助けてほしいと声を挙げることが大切だという意見が出ました。それぞれが足りないものを補い合うパートナーシップこそが世界を変えるということも、ゲームを通して今回得られた大きな気づきだったと思います。

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。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。

