SDGsゲームから広げる 「総合的な探究の時間」

~京都市版SDGsボードゲームを活用した学習プログラムについて~

SDGサポーターズ

> 本資料の目的

本資料は、高等学校学習指導要領の2018年の改訂に伴う<u>「総合的な探究の時間」の検</u> <u>討・実施</u>にあたり、教科横断型の学習を充実させるとともに、実社会・実生活の中での成 長や多様化していく社会の中で自己の在り方・生き方を考えるきっかけとして、<u>「京都市</u> <u>版SDGs* ボードゲーム」を入り口としたプログラム</u>についてご紹介するものです。

当該ボードゲームは、SDGsのスローガンにもあります<u>「誰一人取り残さない」の理念を</u>理解し、実践できる次世代の担い手を京都の地で育むことを目指して、京都市内で実際にSDGs達成に向けて取り組まれている様々な分野の活動事例や紐づく課題についてゲームを通じて知り、自身や自身を取り巻く環境などについて<u>「考える姿勢」を養うとともに、</u>実社会の事象についての「学び」を深めていただくことを目的としています。

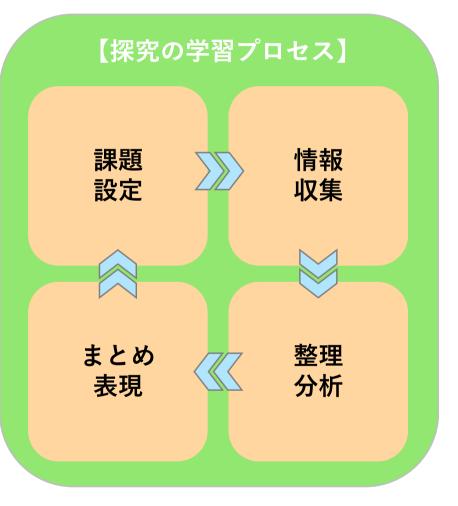
※SDGs(エスディージーズ)とは

「Sustainable Development Goals (持続可能な開発目標)」の略称。 2015年9月の国連サミットで採択され、2030年に向け17の目標(ゴール)と、それらを達成するための具体的な169のターゲットで構成されている行動計画。



> 本案内にかかる背景

高等学校学習指導要領が2018年3月に改訂され、 「社会に **開かれた教育課程** | の実現に向けた枠組みの下、「**総合的な 探究の時間** | 2022年4月以降から段階的な適用が決定してお ります。各学校が目標や内容を定め、実社会や実生活と自己 の関りから「課題設定しから「まとめ・表現しまでのプロセ スを通じた、**実社会や実生活からの学びを深める見方・手法** や、多様な課題から**社会全体や自己の在り方を見出し・解決 していく力**を育成することが教育課程の中で求められており、 教科横断的かつ実社会等と結びついた学びの場の創出が必要 となってきております。しかしながら**京都市が2019年度SDGs** ナンバー1都市に選定されたことはあまり知られていません。 地域創生の活動が身近なところで活発に行われている京都の 事例を知ることと、仕事に対して興味を持つツールとして京 都市版SDGsゲームをお勧めいたします



参考:高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説 総合的な探究の時間編、2018年7月、文部科学省

> 京都市が目指す2025年の学校教育

京都市では「はばたけ未来へ!京プラン2025(京都市基本計画(第3期)」を2021年3月に策定し、自治意識を醸成する参加と協働によるまちづくりの実現に向け、人口減少や科学技術の進展、SDGS、レジリエンスの重要性の高まりなどの時代潮流を踏まえながら、市民力・地域力・文化力を生かし、生活者を起点に参加と協働で未来を切り拓くことが理念として掲げております。

教育の場においては、2025年を目標年度として以下の①<u>市民ぐるみ・地域ぐるみの教育</u>による「生きる力」を育むこと、②京都の文化力・市民力等を最大限に生かした学びと通じ、<u>持続可能な社会の担い手が活躍</u>すること、③<u>誰一人取り残さず</u>、子どもたちの可能性の最大限に伸ばしていくこと、④<u>教職員がいきいきと活躍できる環境</u>が整備されることが挙げられています。上記の目標を達成するために、この度ご紹介する京都市版SDGsボードゲームが最適なツールと考えます

教職員がこどもといきいきと 向き合うことが出来る環境が 構築されている 子どもたちが伝統と文化を受け継ぎ、持続可能な社会の担い手として活躍している

【2025年の目指す姿】

社会の宝である子どもたちを 市民ぐるみ・地域ぐるみで育 んでいる 誰一人取り残さない、多様な ニーズ等に応じた教育が展開 されている

参考:はばたけ未来へ! 京プラン2025(京都市基本計画(第3期))、2021年3月、京都市

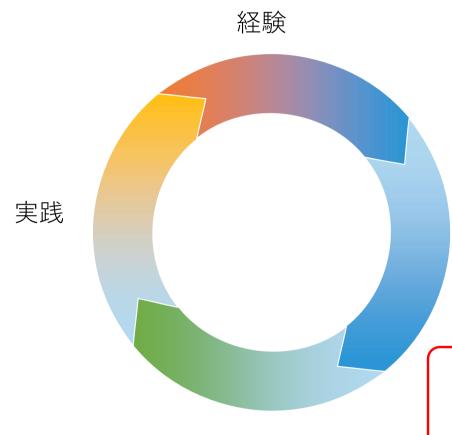
➤ "探究の時間"とSDGsの親和性



SDGsが示す17のゴールおよび付随するターゲットは、それぞれが独立したものではなく相互に関連しており、分野横断的な視座や考え方を獲得する上で、重要な概念となる。また、SDGsと実社会・実生活との紐づきを理解していく過程は、自己の在り方・生き方についての問いや課題解決能力、協働を養う

➤ "経験学習サイクル"と体験学習の親和性

内省



概念化

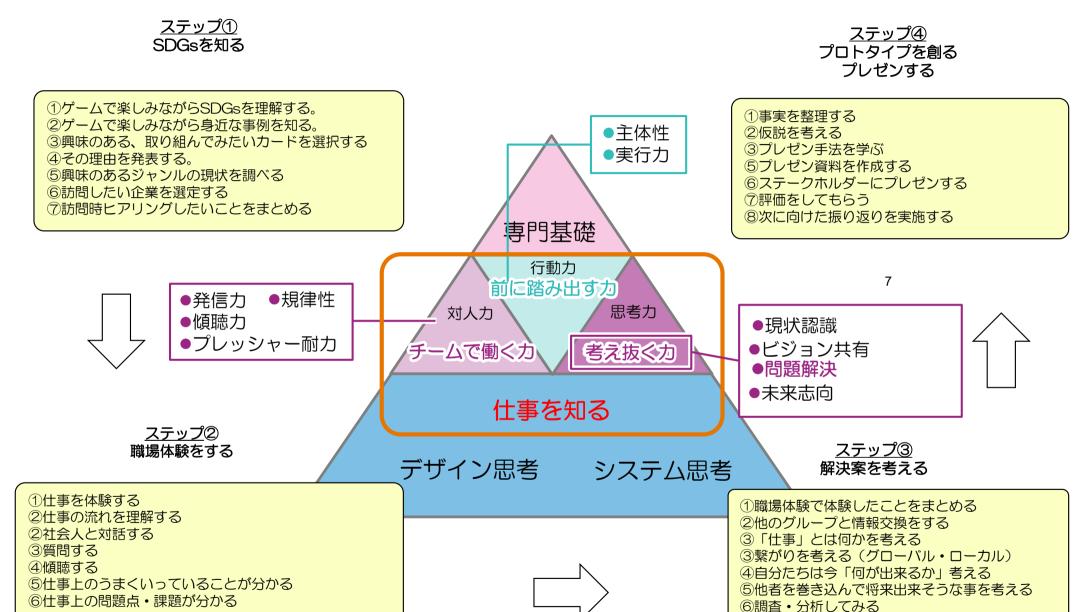
修学旅行や職場体験の事前学習にSDGsを知るだけでは、深い「内省」に繋がらない。SDGsボードゲームは実際に行われている身近な解決事例を仲間と共にインタラクティブに学ぶことが出来る。事前学習でSDGsに興味を持ち、仮説立案や問対ので、実際に社会人とのお出来るので、ポジティブな思考でのおり、おり深い内省は、新しい方で、より深い内省は、新したことが出れ、概念とを感じ、おり、事後学習におって体験したことを感じ、から、また、事後学習におって体験したことを感じ、カウハウをつかむことが出来、「生き」に対する前向きな思考が生じ、「社会

ポイント:実践(変革)するためには、「内省」と「概念化」が必要である。修学旅行や職場体験を経験しただけで、「内省」「振り返り」をしないと「概念化」に繋がらない。「概念化」が出来て初めて「実践」「変革」に繋がる。このサイクルに必要なスキルは「コミュニケーション」スキルであり、「思考力」をあげるためには、多様な人たちとの「対話」が重要となる。

人基礎力」が培われる。

SDGsボードゲームは体験学習の最適な道具として使うことが出来る

社会人基礎力とSDGsゲームを起点とした学習の流れとの関係



➤ 京都市版SDGsボードゲームの概要

Sustainable World BOARDGAMEとは



このゲームは、あなたと SDGsを繋ぎ、社会課題 を自分ゴト化する体感型 ゲームです

年間予算の 獲得 スコア変動 自己投資 ミッション カード獲得

1ターンを1年として活動します。 まず銀行から予算を受け取り、自己 投資、イベント、ミッションの実施 を経てSDGsのスコアが変動します。 2030年までに自己の成長とスコ アを最大にすることが目的です。 ターンを繰り返し行い、数々のミッ ションにチャレンジすることにより、 SDGsの基礎知識や課題と解決方法 に触れることができます。

1*タ*ーン (1年)

イベント

ゲームのルールはこちらの Youtube動画をご参照ください (音声が流れますのでご注意ください)



SDGsに関する世界の課題解決事例を楽しく学びながら「SDGs達成」と「自己成長」を目指します。小学生高学年から大人まで、SDGsの理解だけでなく、協力の大切さや広く深く考える思考力、現場感や課題感を養うことができます。新たに地域版として京都市版、滋賀県版、神奈川県版がリリースされました。京都市版ではゲームに留まらず、フィールド体験可能な企業・NPO・大学・市民との連携が進行中です。











ミッションカードには「環境」「社会」「経済」の3種類があり、実際に取り組んだSDGsの課題と解決方法、実現するためのコストと実現すると17の目標のどのスコアに影響があるかが記載されています。

ワークショップの流れ

オープニング



SDGsについて のインプット



ボードゲームの プレイ



振り返り

- ★振り返り例:・どんな学び・気づきがあったか?・関わりたいカードを選択
- ・解決事例の深堀・・他の解決案のアイデア出しトレードオフを考える等
- ★所要時間:90分~150分(振り返り内容によって変化します)
- ★開催人数:最低4名~120名程度

ボードゲームを活用したプログラム構成(例)

【短期的なプログラム】

<u>ステップ①</u> インプット(1コマ)

SDGsに関する

知識を深める

<u>ステップ</u>② ボードゲーム体験(1コマ)

> 身近な事例を通じ、 課題を「自分ゴト」に 置き換える

<u>ステップ③</u> リフレクション(2-3コマ)

> 課題や事例の背景 から問題の繋がり や本質を学ぶ

<u>ステップ④</u> アウトプット(2-3コマ)

> 学びを整理し、 外部に発信する

【長期的な年間プログラム】

ステップ① SDGsを知る

SDGsに関する知識を深める

什事や社会課題に関心を持つ

ス<u>テップ</u>② 職場体験をする

関心を持った企業の 職場体験し、問題や課題をヒ アリングする <u>ステップ③</u> 解決案を考える

問題の繋がりや本質を 捉え、調査・分析し、 解決に向けたアイデア をまとめる ステップ④ プロトタイプを創る

> チームでプロトタイプ を作成、プレゼン資料 を作成し、発表する









