

SDG s の世界観を体感する

～教職員のための 2030SDG s ゲーム体験会～の報告



【日 時】

2017年11月11日(土)15:00～18:00 受付開始14:45

【場 所】

朝日新聞東京本社新館4FBC会議室(東京都中央区築地5-3-2)

【概 要】

SDG s (持続可能な開発目標)とは何か? 2030SDG s ゲームを通じて、その世界観を体験していただきます。学校教育の現場にどう落とし込んでいくか、一つの事例を通じて考えます。

【当日参加者】

教職員24名。関東圏を中心に、仙台や金沢からの参加者も。

【内 容】

- ・2030SDGs ゲーム(写真1)
- ・授業事例講演(写真2)
「SDGsを「自分ごと化」する授業デザインの試み～新聞作りを通じて、SDGsを家族に伝える～」
都立武蔵高校教諭 山藤旅開
- ・ワールドカフェ
これからの世界のために、このプロジェクトをどう活かしていくか

【事後アンケート】(抜粋)

2・2030SDG s ゲームについて

①参加の動機を教えてください。

- ・学校教育に活かしたいと思ったから(授業・行事・生徒指導)。
- ・社会の仕組みを生徒に楽しく教えたいため。
- ・授業に取り入れることができないか知りたかった。
- ・SDG s が気になっていたけど、いまいち感覚としてつかめていなかったから。
- ・次の学習指導要領で大きく扱われているため(内容を理解しておく必要性を感じた)。

②2030SDGs ゲームを体験して、その世界観は感じることができましたか

- ・よく理解できた。 74%
- ・理解できた。 26%

④本日のワークショップを学校で行いたいと思いますか。

- ・ぜひ行いたい 74%
- ・できれば行いたい 26%

3・事例講演について

①講演の内容はいかがでしたか。

- ・生徒の主体性溢れる授業で感銘を受けた。
- ・すばらしかったです。自分も何かやらねば!という気持ちになりました。

- ・生徒が自主的に課題を見つけ、行動する様子がわかりました。スゴイ。
- ・一緒に進めていきたいと思いました。先生のダイナミックなご経験が生徒を動かす原動力になっていると思います。素晴らしい。
- ・素晴らしかった。自分たちはどうしたらいいのか考えた。

(写真1)

ゲームの様子



(写真2)

授業で2030SDGsゲームを生徒が体験、生徒が「自分ごと化」した後、グループでディスカッション、取材後、まとめたものを新聞にして家族に伝える



【主催】朝日新聞社CSR推進部

【協力】(一社)イマココラボ
都立武蔵高校教諭 山藤旅間

今後も、SDGsを教育にどう取り組んで行くか。先生方と一緒に考えていければと思います。