

優秀賞

みんなで作る「SDGs かるた」

岡 慧隼（会社員：東京都）

●目的 次世代の子供たちが地球環境に対する課題意識をゲームを通して醸成・定着すること。

●特徴

- ・学生（10代）が主な対象
- ・SDGsのテーマを扱う
- ・「数字」と「説明」のかるた形式
- ・自分たちで「調べる」→「作る」→「遊ぶ」体験

●概要 SDGsの17の目標の中から、生徒がグループになり目標を任意で選ぶ。（先生等がファシリテーション）

選んだ目標にまつわるデータを生徒が調査し、読み札には先生が読む用の「数字」を記載、取り札の表には数を、説明を裏に入れる。出来たかるたについては、他班もしくは他クラスと共有し、幅広い知識をゲーム感覚で学べるようにする。紙とペンさえあれば、家でも教室（授業としても）実施が可能。

※作成例は画像添付

●QA

・SDGsというテーマである理由 →国連加盟193か国が2016年から2030年の15年間で達成するために掲げた目標であるSDGs。長い年月を要するその目標達成に不可欠なのが、次世代の子供たちへの周知である。そのため、彼らの身近に導入しやすい形式にブレイクダウンする工夫を凝らし、彼らにとって「当たり前」の常識にする必要がある。

・「かるた」の形式をとる理由 →16世紀末頃から日本に定着する文化的な遊びの一つであり、「犬も歩けば棒に当たる」など”常識の定着”という観点でも教育現場に導入しやすく、SDGsという新たな”常識の定着”にあたって、相性の良い形式であるため。また、その手軽さと分かりやすいゲーム性はどの世代にも浸透を図りやすい。子供が祖父母にSDGsを「かるた」を通じて教える時代も訪れるかもしれない。

・自分たちでつくる理由 →自分たちで「遊び」をつくる主体性・能動性を生むため。SDGsの目標達成にも不可欠な姿勢でありつつ、教育では養いづらい主体性と能動性をゲーム制作と実施で補完することが狙い。そして形ある成功体験を積む機会にもしていきたい。