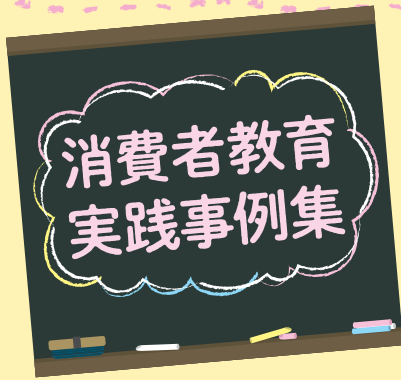


遊び×知で学ぶSDGs

—SDGsを「自分事」にするSDGsすごろく—

赤木 祥夏 Akagi Yoshika 今田 有哉 Imada Yuya
西尾 和浩 Nishio Kazuhiro 藤田 朱音 Fujita Akane

追手門学院大学 経営学部 宮崎崇将ゼミ 学生プロジェクト“OTMs”メンバー
社会的課題に関するプロジェクトに取り組みながら他者性や企画力を身に付けている



学生プロジェクト“OTMs(オーテモンズ)”は「遊びを通して学ぶ」をコンセプトに、近年言葉は知っていてもどこか他人事のように感じている「SDGs」を「自分事」として捉えるきっかけを作りたいという目的で活動に取り組んでいます。

当初、中学生を対象にした授業に取り組み、その過程で「遊び」と「知」を融合させたOTMsオリジナルコンテンツの「SDGsすごろく」を作成しました。その後、それを活用して大阪府茨木市内の商業施設でイベントを2回行いました。今回は、それらの取り組みについて紹介します。

中学生への授業

2021年度、併設校の追手門学院中学1年生(3クラス約60人)を対象に、社会科で計3回の授業を実施しました。具体的に何を、どのように教えるのか決まっていませんでしたが、前述のように「SDGsを自分事として捉える」を目標に、大学生らしいユニークな授業として「遊びを通して学ぶ」をコンセプトに、中学校の先生と話し合いを重ねた結果、「SDGsすごろく」を作ることになりました。

1回目の授業では、SDGsを「自分事」として捉えるきっかけになってほしいという思いから、自分たち大学生が中学生に、SDGsの基本的な説明だけでなく、実際に身近にあるSDGsの紹介などを行いました。

2回目は、中学生が実際に行ったSDGsに関する行動(例えば、ご

みの分別をしているところなど)を写真に収めて、すごろくのマス目に組み込むことで自分だけの盤面を作成しました(写真1)。これは、マス目を作るために中学生に実際に身近にある簡単なことから行動してもらうことで、SDGsに貢献することがねらいです。この取り組みは、授業時間だけでなく夏休みの宿題としても実施しました。行動を促すためにゲーム性を取り入れ、写真1枚につき1ポイントのポイント制として、上位3人の生徒には景品としてSDGsバッジをプレゼントしました。

3回目は、分別の一環として余ったペットボトルのキャップを利用して、すごろくに使うコマを作成しました。キャップに身近なSDGsをテーマにした絵を描いたり、シールで飾り付けたりするなどで、自分だけのオリジナルコマが出来上がりました(写真2)。

中学生に3回の授業を実施して、一方的に教えるだけではなく、大学生である私たちも中学生から学ぶことがあり、お互いに成長すること

写真1 完成した「SDGsすごろく」



ができました。また「SDGsが身近にあるとは知らなかった」「少しでも貢献できるように簡単な事から始めようと思った」と期待以上の感想を中学生から聞くことができました。

地域での親子連れ向けイベント

中学生への授業を大学からプレスリリースしたところ、地域の事業者からの申し出があり、2つのイベントを実施しました。

1つ目は2022年8月27日、イオンタウン茨木太田で行いました。このイベントでは、授業に参加してくれた中学生と一緒に参加者にSDGsクイズを行い、ペットボトルキャップを利用したオリジナルコマを作成してもらいました。そして、インスタントカメラで記念写真を2枚撮影し、1枚は持ち帰り用、もう1枚は会場に展示しました。また、時間のある参加者には実際にすごろくで遊んでももらいました。最終的に100人以上と、予想よりも多くの人に参加いただけたことで大盛況となり、大きなトラブルも起こることなく成功しました。

2つ目は2022年10月22日、阪急電鉄・茨木市駅に併設された商業施設のロサヴィアいばらきで行いました。このイベントでは、まずSDGsについて大学生が身近な例を挙げて説明を行った後、参加者の身近なSDGsの例ですごろくのマスを作り、それからオリジナルコマ作りへとという流れで作業をしてもらいました(写真3)。当日は市内の学校で運動会が開かれるということもあり、参加者が少ないことが懸念されましたが、実際には50人以上もの子どもたちが参加しました。

この2つのイベントを実施して感じたことは3つあります。まず、幼稚園児から大人まで幅広い年代の人が対象になったので、SDGsに関する知識の差など、さまざまな違いに臨機応変に対応する必要があり、その難しさを学びました。2つ目は、普段あまり交流することのない企業の方々との事前連絡や、どんな状況になっても

写真2 実際に作成したコマ



写真3 子どもたちに説明するようす



対応できるようなシミュレーションを行う体験などを通して、1つのイベントを作る大変さを実感しました。最後に、私たちから教えるだけでなく、私たちの知らない点を逆に参加した人から教えてもらうことができ、お互いにSDGsの理解を深められたと感じました。

SDGsの学びで得た達成感

これらの活動を通して、私たちは特に子どもたちへ伝えることの難しさを知りました。子どもによって知識の差があるなかでの説明はうまく伝わらないこともありましたが、子どもたちの熱心に学ぶ姿勢を感じ、私たちもそれに応えようと、理解してもらうために子どもたちに寄り添いました。

その結果、目標であった「SDGsを身近に感じた」という声を多くもらいました。そのほかにも、「SDGsのことを全然知らなかったけど、説明を聞いて理解した」「普段の生活から心がけようと思った」などの感想をもらえて、一緒にSDGsを学び合えた達成感でいっぱいになりました。