

# 校長通信 (教職員版) 第12号 R1. 10. 8

## SDGs 研修会の振り返り

### 【1】はじめに

10月4日にSDGsの研修会を開催しました。2人1組の19チーム38名の先生が参加されました。今後、このSDGsを学校の教育に取り入れていこうと私は考えていますので、参加されなかった先生にも、参加された先生方がどのような感想と今後の考えをもたれかを情報共有したいと思います。また、同じ研修を受けられた先生方の中でも感想や今後の考えを共有できればと考えています。

### 【2】研修の感想

★世界中の問題の縮図を体感できたように思う。

★設定されたゴールが「大いなる富」で、条件が「1200M以上保持している」でした。富が条件を満たしてからは、世界の状況メーターを見ながら、よりよい世界を実現するためには、どう行動すればよいかを考えてプレーしました。しかし、現実世界では、大いなる富を持った1%の人々がさらに富を集めている状況にあるのではと思います。

(コメント)

確かに1%の人々に富が集中している状況だと思います。たとえ、大いなる富がゴールであっても世界の状況をみながら今後のことを考えることが出来るわけです、このチームがとった判断のように。ところが、現実世界ではそうならないところに、SDGsの意味があると思います。

★ゲームは単純に面白く、ある程度落ち着きだすと気付くことがたくさんあり、本当によくできていると思いました。自分自身は、生まれてから基本的に関西に閉じこもっており、「国際」とか「環境」というのはどこか遠くのものだと感じていました。ゲーム後の説明等を聞き、感じる事が多く、この教員という立場の重要性も理解しました。

(コメント)

SDGsの本質に「自分が起点になる」ということがあります。そういう意味で、教師という立場である私たちが、世界に及ぼす影響はとてつもなく大きいと感じています。今宮高校でSDGsを取り組んでいけば、毎年240人のSDGs理解者を生み出していきます。そして、彼らが行動を開始すれば、さらに影響は大きくなるでしょう。

★世界の問題を「動画」で見るとインパクトが非常に強いと思いました。カードゲームで問題を知った後に、現地の状況、現地の人々の声がリアルに分かるものが、日本という平和な国にいるだけでは分からないと思いました。

★カードゲームを通して、一つの行動(プロジェクト)によって、社会が変わることを実感しました。ただ、一人一人のマナーアップが必要だと思っています。外国に行ったとき、市民一人一人の環境に対する意識が全く違うと感じました。

★最初からゲームの内容がよくつかめませんでした。終わってからようやくダイナミズムを理解できました。SDGsの問題は、最後のレクチャーで一層身近に感じられました。

★授業で生徒がやっているのを見るだけでしたが、今回カードゲームに参加させていただき、ゲーム自体の楽しさを感じ





じることができました。現実の社会もこんなにすっきり楽しく、うまいくと良いですが……。アクションを起こすことと共に、真実を見ようとする人格を育てることが必要だということを思いました。

★研修参加人数も多く、活気があってとてもよい雰囲気でした。久しくなかったと思います。生徒にそのまま体験させ、各教科も「持続可能な」授業展開へ結びつけていけば、学校として軸のあるものができやすいかなと思いました。

★はじめは自分の目標達成ばかり気にしていましたが、変わりゆく状況の変化が目に見えてわかったので、目標も気にしつつ、

SDGs 実現もめざすことができました。これがこの研修の芯の部分だったのだろうなあと感じました。私のグループの目標は富でした。成功はしましたが、手元には時間が残りませんでした。現実世界と、本当にうまくつながっていると思いました。

SDGs を実現するために、一個人として、例えば eco バッグを使うなどがありますが、せつかく人を対象にする仕事をしているので、SDGs を伝える事、生きられる地球をつくりだす知識を共有すること、教職を通して行いたいと思うようになりました、具体的にはすぐにおもいつかないので、帰りの電車で考えます。

(コメント)

チームが引いた5つのゴールの意味は、「世界には様々な価値観の人がいる」ということを示しています。大いなる富、悠々自適、環境保護の闘士、貧困撲滅の聖者、人間賛歌の伝道師、の5つの価値です。その価値観を否定せずに（ゴールを達成する事）、それぞれの価値観を持ちつつも、持続可能な社会を作り上げていくには、如何に行動すればよいかを学ぶのがSDGsのカードゲームです。もしかしたら、「貧困撲滅の聖者」からすれば、「大いなる富」なんて、まったく許せない存在かもしれません。しかし、そこで対立するのではなく、相手の立場を認めながら、持続可能な社会を作っていくというのがSDGsの精神です。

★カードゲームは楽しかったです。その後の映像もうまく編集されていて、そのまま授業とかでも使えそうです。

★真剣に地球のことを考える機会を与えてもらえて良かったです。2030年ということでしたが、時間が残されていない大変な状況であると感じました。

★SDGsについての理解が深まりました。カードゲームで話しながらだったので、2時間という時間も、それほど負担には感じませんでした。

★世界がこんなに危機的状況であることは、頭でわかっていたつもりでしたが、実際に言葉で、映像で見ることで、本当に再認識させられました。どこか自分とは遠く離れたことだと無責任に思っていた自分があったなと感じさせられた研修でした。これは、全世界のすべての人々が見るべきもので、全校生徒に対しても実施すべき研修だと強く感じました。自分ができる事を今日からやっつけていかねばならないと思いました。

★SDGsについては、個人の意識を変えることも大事ですが、それは、国や企業等大きな影響力を持つものが、本気でとりくむ意志や覚悟がなければ、偽善にすぎないポーズになります。国、企業など本気にさせる方向のとりくみをもっと真剣にやる必要をさらに強く感じました。

(コメント)

アメリカはさておき、ヨーロッパや日本はSDGsに熱心に取り組んでいます。国は外務省を中心に宣伝活動をかなり行っていますし、地方自治体も行っています。企業も様々な形でSDGsに関わっています。最近では、コンビニ大手がこぞって食品ロス問題に取り組むことを表明しました。一番遅れているのは、教育界ではないかと思っています。特に公立学校です。SDGsの取り組みの発表会で参加してくるのは、私立の学校がほとんどで、この夏に初めて埼玉の公立中学校の発表を聞きました。今宮高校でも、私が「SDGs!」という前にどれだけの人がこの取り組みを知って、どれだけの人が行動を起こしているのでしょうか？教師としてのSDGsの取り組みの「起点」は、教育現場でSDGsを取り上げることです。国や企業やという前にこの視点が重要と思います。

★自分の国だけがゴールをめざすのではなく、皆でゴールをめざすというのが、結局社会を良くする一番の近道だと思

いました。

★ゴールが「大いなる富」だったので、このゴール設定に疑問があると思いました。社会貢献のためには、富の再配分も含め、自国だけが富むことをゴールにすると、無理があります。

SDGs のゲームでゴール①に「大いなる富」???

時間と交換して、ゴールできましたが、社会貢献のため、薬とワクチンの供給を達成しましたが、時間はお金と交換したので0です。

(コメント)

「2030 SDGs カードゲーム」は現実世界を反映したカードゲームです。先のコメントにも書きましたが、5つのゴールが設定されているのも、現実社会を反映させているからです。世の中には「大いなる富」をめざす人もいます。そして、実際に「大いなる富」を手に入れている人もいます、ZOZOの前社長の前澤氏のように。彼は月に旅行に行くために自分の資産を使うようですが、彼のような人間に、この地球環境をよくするための金の使い方を考えさせるのもSDGsの取り組みの一つだと思いますよ。富を得たい人には、持続可能な社会の中で富を得る方法を考えてもらうことが大事です。「大いなる富」を持つこと自体が悪ではないと思います。

★ゲームでは自国のことを優先して行動し、世界全体のことを考える観点が欠けていることに気付いた。自国の目標が達成できなくても資源を提供すれば、全体は良くなることに気付いたころには遅かった。映像の効果を感じたので、授業でも活用したい。

(コメント)

自国の利益を優先して世界をないがしろにすることはよくありませんが、自国のゴールを達成することは大事なことです。そうでないと、国民を裏切ることになるからです。「どちらか」ではなく「どちらも持続可能にする」というのが、SDGsです。



★考えれば考えるほど難しいアクションだと思う。達成目標の多くが相反する目標で、結局どこのレベルに合わせるのかを考えるのが大切で、そうすると国によっても個人によっても満足するレベルはちがうので、また、個人によっても人生のいつかの時点でもかわるので合意することの困難さを感じる。

地球温暖化の原因がCO<sub>2</sub>だと決めつけることはどうかと個人的には考えている。今後の太陽の活動が低下する可能性が高いと考えている学者もいることですし。

(コメント)

いろいろ考えていただくのはありがたいことですが、SDGsの大事なことは、「ジブンゴト化」することでもあります。言い換えれば、「自分が起点になる」ということです。この意味で、思案も必要ですが、行動することが必要です。教師としてやるべきことは何かを考えることが必要なのではないでしょうか？2番目の問いに「思い浮かびません」と書かれていますが、本当にそれでいいのでしょうか？

★ワークショップで行ったカードゲームはゲームとしておもしろかったですし、実際の世界での国際関係の成り立つ様子を疑似体験することができ、外交について考えるきっかけになった。

★活動をする目的の伝え方、「落とし所」の見極め、実際の行動に移すまでの指導、「気づき」の場面、自由に気づきを話し合う場面、身近な行動や意識から変えていく必要性+地球規模での視点を持つことの大切さ(=自分本位だけではなく、他人の立場に立って考える習慣づけ)など、進行役は必要な情報を整理して伝えなければならない。

進行役も生徒がすれば、より深い学びになると思いました。

SDGsの目標に反する「外国語外部試験」や「教師の働き方改革」など、教師自身も変えていくべきだと感じました。

(コメント)

ファシリテーターとして素晴らしい見識をお持ちのようです。是非、次は先生がファシリテーターとなって研修を実施していただきたいと思います。「開発貿易ゲーム」の案もお持ちのようですから。

★SDGsが少しわかりました。何故JTBなのかわかりません。旅行業会で取り組んでいるのかな？

★実際色々な目標があり、自分たちだけの目標を達成しようとするとうりが出てしまい社会全体のバランスが失われま

した。各国々が協力して1つの目標に向かい行動していくことは、世界の状況を改善するためにとっても大切だと感じた。学校運営に関しても1人1人が行動することはもちろん、たくさんの視点を持って協力することが必要だと感じた。

★訳のわからないままスタートしましたが、カードゲームを進める中で、経済、環境、社会、そして自分の生き方・価値観が整理されて、世界を疑似体験することが出来ました。他国との交渉も、社会貢献や環境について考える貴重な機会となりました。児童労働のカードのような社会の問題をつきつけるものも含まれており、考えさせられました。私のチームは、富をゴールとしていましたが、それだけでは人間として本当のゴールではないことをつくづく感じる事ができ、今の自分に出来る事はないのかと思いました。

★研修やカードゲームでも思ったことは、自らの目標や、生活の安定等が達成できて、やっとなわりが見えてくることです。これらの問題に取り組むためには、多くの人々に考えてもらうことが必要であることと、行動をまわりに知ってもらうことで協力が必要であると思いました。

★カードゲームを入りに使って、地球の“<sup>いま</sup>現在”を肌身で感じるようで、最後は道徳的なことまで考えさせられる2時間でした。

★最初は自分の目標を達成するためにプロジェクトの内容や与える影響を考えずに実行していましたが、途中で世界のバランスがとても悪いことに気が付いて自分たちの目標を一旦あきらめることにして、環境や社会が良くなるプロジェクトを実行してから、自分達のプロジェクトに戻りました。個人であれば私たちがしたような立ち止まることができるかもしれませんが、一企業や国が走り出したとき、止まることができるのだろうか？と思いました。もちろん個人でこのような取り組みや勉強することは大切で必要な事だと思います。でも一度に多くの人を動かすことのできる国の要人や大きな会社の上の人たちが、表面的に取り組むのではなく、心からSDGsについて向き合ってほしいと思いました。もちろん自分もできることから考えて取り組みたいと思いました。まずは、ごみの分別を完璧にしようと思います。

★JTB 教育旅行を使って、宿泊行事（スクーリング）をいいものにしたいと思います。

★興味深かったです。が、もっと広い範囲で考えられることもたくさんありそうです。

### 【3】終わりに

先生方の研修のコメントを掲載しましたので、次回の通信では、「SDGsを教育の中でどのように取り込んでいくか？」という先生方のアイデアを紹介していきたいと思います。因みに私が朝日新聞のSDGsの教育実践報告会で聞いた立命館守山高校の世界史の先生は、教える單元ごとに「学習する内容が、SDGsの何と関連しているのか」をプリントに17のマークを示しているということです。その先生は、世界史を教える意義をSDGsと絡めて次のように言うておられました。

「SDGsは、2030年に持続可能な社会をめざしています。ということは、現在は持続可能な社会ではないということ。世界史を勉強するのは、そういう持続可能でない社会が形成された過程を勉強して、未来の在り方を考える事です。」

「なるほどなあ・・・」と感心しました。SDGsと教科学習との関連では、こんな捉え方もあるんですね。それぞれの教科でSDGsとの関連を模索できるかもしれません。