



©Akie Hashimoto

# Beyond SDGs

## 人生ゲーム

小学4年生以上のキャリア教育向け授業

補助教材  
授業カリキュラム編

## 目次

はじめに	1
本書の目的と単元の概要	2
ゲーミフィケーションの学習効果	3
Beyond SDGs人生ゲームを通して伝えたい5つのこと	4
Beyond SDGs人生ゲームを活用した授業カリキュラム	5
1时限、2时限（指導案）	6
1时限、2时限の重要用語の説明	7
1时限スクリプト（ゲーム前）	8
2时限スクリプト（ゲーム後）	19
3时限（指導案）	24
参考資料 各ゴールの説明（目指すべき未来と課題）	25
3时限（ワークシート）	26
4时限（指導案）	29
4时限（ワークシート）	30
5时限（指導案）	32
5时限（ワークシート）	33
6时限（指導案）	35
6时限（ワークシート）	36
参考書籍の紹介	38



## はじめに

本書は、「Beyond SDGs人生ゲーム」を教育の場で最大限に活用することを目的とし、同ゲームを使った授業カリキュラムを紹介する冊子です。

SDGsは世界を変革するための国際的な取り組みです。そして、世界の変革を促すための重要な役割を担っているのが教育です。教育において教員はSDGs、そしてそのあとポストSDGs達成の大切なカギを握っています。

SDGsの前身となるMDGsの15年間において、世界中の人人が力をあわせて取り組み、発見した事実の1つが「教育こそが世界変革のカギ」だということです。なぜならば、社会が変わるために個人・組織の行動が変わらなければいけませんが、そのためにはまず意識が変わらなければいけません。

そもそも日本では、SDGsが環境問題のことだととらえられることが多いですが、本来SDGsは「自分の自由」と「他者の自由」を両立させるための取り組みであり、それが欧州を中心としたSDGs先進地域での共通認識です。私たちが美味しいチョコレートを食べるため途上国の誰かの自由が侵害されないようにする仕組み(人権対応など)が必要であり、私たちの子ども世代・孫世代がパンデミック・紛争・災害により自由が侵害されないようにする仕組み(温暖化対策、環境保全など)が必要です。

ここでいう自由とは「人生において自らの意思で多様な選択肢から自分が望む選択肢を選び続けられる」ことを指しています。SDGsをあえて人間中心に考えることで、地球環境や途上国の問題を自分ごとにしていくことが重要です。



そして、誰一人取り残さず地球上の全員が自由を得るために、暗記・インプット重視の教育から、若者たち個々人の秘めた能力を引き出すことを重視する教育へと変わらなくてはいけません。日本では高齢化が進んでいますが、世界では若者がマジョリティです。若者が自分らしく生きていきやすい社会になっているかどうかが、SDGsやその後のポストSDGsを達成するためのカギになります。

このとき、とても大きな役割を担うのが教員のみなさまです。おそらく今後世界では教員を「学校という組織の1つの職業」と認識することはなくなります。もちろん、そうした意味あいも残りますが、どちらかというと「世界の中で最も若者の気持ちを察する力が強く、若者をエンパワーメントできる存在であり、企業や政府などのリーダーと若者を最も効果的につなぐことができる人」という意味あいのほうが大事になってきます。世界のマジョリティである若者がどう世界を変えていくのかは教員のみなさまの双肩にかかっています。

ぜひ、本書を読んで、1校でも多くの学校がゲーム・フィケーション教材を導入し、1人でも多くの児童・生徒たちがSDGsに関心を持ち、SDGsについてもっと知りたい、SDGsのために何か活動したい、学んだことを人にも伝えたいと思ってくれることを願っています。

## 本書の目的と単元の概要

本書では、Beyond SDGs人生ゲームを活用し、SDGsについて楽しく学べる授業カリキュラムを紹介しています。Beyond SDGs人生ゲームをプレイした後に、調べ学習やグループワークを行うことによって、SDGsへの学びをより深めます。また、今回紹介する授業カリキュラムは、未来について考えるワークが多く取り入れられているため、キャリア教育や人生設計にもご活用いただけます。

本カリキュラムは、SDGsに関する基礎的な内容で構成されていることから、全体で6时限(1时限45分を想定)と簡潔にまとめられており、これまでSDGsに取り組んだことがない学校でも導入しやすいカリキュラムとなっています。また、答えがないワークが多いため、小学生(4年生以上を想定)から高校生までどの学年でもお使いいただけます。

小学1～3年生への授業で使えるようにカスタマイズすることも可能なので、ぜひ、Beyond SDGs人生ゲームを最大限に有効活用してください。

### 単元(題材)名

「Beyond SDGs人生ゲーム」を活用した『SDGs学習』と『未来に向けたキャリア教育』

### 単元(題材)の目標

- ① 「Beyond SDGs人生ゲーム」を楽しみ、協力することの大切さを理解することができます。
- ② SDGsとは何か、なぜ学んでいるのかを理解することができます。
- ③ 将来、自分がどのような生活を送りたいか想像することができます。
- ④ 自分の将来のために知っておきたいこと、やつておきたいことを明確にすることができます。

## ゲーミフィケーションの学習効果

金沢工業大学では、楽しく学ぶためにゲーミフィケーションを採用しています。ゲーミフィケーションとは、ゲーム以外の状況にゲームの要素を活用することで意識変容・行動変容を促していくことを意味します。私たちがゲーミフィケーションを採用する理由は、以下の5つです。

### コミュニケーションが促進される

ゲームにすることで、自然とコミュニケーションを図る機会が多くなるため、チームや組織内の仲を深めることができます。

### 主体性が向上する

ゲームにすることで、自分ごと化しやすくなるため、ゲーム後の学びの理解がより深くなります。それにより、児童・生徒の主体性が向上し、自ら進んで調べ学習やアクションに取り組むことができるようになります。

### 心理的安全性が確保される

ゲームには、「ほかのプレイヤーの発言や行動を批判しない」などのルールが設けられているため、心理的安全性が確保されます。結果として、楽しみながら学ぶ環境が整えられ、より多くの発言を促します。

### 実社会での立場が関係ない

ゲームにすることで、実社会における知識・経験量の差がプレイヤー間の対話に影響を与えるくなるため、年齢・性別・立場に関係なく誰でも楽しみながら参加することができます。

### 若者の身近な存在である

若者の多くは、ゲームを経験したことがあります。ゲームは自分たちの身近な存在であり、好感を抱いている若者が非常に多いため、ゲームに関わる事柄にも興味を持ちやすくなります。

## Beyond SDGs人生ゲームを通して伝えたい5つのこと

Beyond SDGs人生ゲームを通して伝えたいことは5つあります。5つのねらいを事前に理解しておくことで、Beyond SDGs人生ゲームの学びがより深くなります。詳細は、「Beyond SDGs人生ゲーム マス目活用編」をご覧ください。

### SDGsをまずは楽しむ！ 詳しく学ぶのはそのあとでOK！

1

学び始めにSDGsは楽しいと感じる機会ができることで、児童・生徒の主体的な行動を引き出すことができます。

### 協力することで共通の目標を達成しやすくなる！

2

ゲームのルール上の工夫により、自然と助け合い、対話を通じた学びを生み出すことができます。

### お金は、みんなが幸せになるために使うことが大事！

3

ゲームのルール上の工夫により、SDGsは経済重視のゆがみを正すための取り組みだと知ることができます。

### SDGsは分岐点！ その先の未来を見据えて考えることも大事！

4

ゲーム中に2030年より先の未来を考える機会を得ることで、小中高生が社会で活躍している時代のことを考え、SDGsやポストSDGs<sup>\*</sup>をより自分事として考えやすくなります。

### SDGs達成のためには、 みんなの得意を結集させることが大事！

5

ゲーム中にカードを集めることにより、SDGs活動の事例を知り、自分が取り組むべき活動のヒントを得ることができます。

\*ポストSDGs…SDGsのあとに設定される予定の目標であり、2031年からの施行が想定されている。

# Beyond SDGs人生ゲームを活用した授業カリキュラム

## 単元(題材)の指導計画と評価計画(全6時間扱い)

※Beyond SDGs人生ゲームのマス目や絆カード、革新カードを用いた学習方法は別冊子で詳しく紹介しています。

また、ESDにおける「7つの能力・態度」や学習指導要領との関係についても別冊子で解説しています。

時限	目標	学習内容	評価規準(評価方法)
1	[主体的な学び・対話的な学び] Beyond SDGs人生ゲームを楽しくプレイし、協力することの大切さを理解することができる。 1…前半 2…後半	●Beyond SDGs人生ゲームのプレイ方法の説明 ●Beyond SDGs人生ゲームの前半プレイ(2021年～2030年)	●楽しんでプレイする(観察) ●協力してプレイする(観察) ●絆カードを集める(ワークシート)
		●Beyond SDGs人生ゲームの後半プレイ(2031年～2050年) ●ふり返りとしてのBeyond SDGs人生ゲームの学びの説明	●楽しんでプレイする(観察) ●協力してプレイする(観察) ●革新カードを集める(ワークシート) ●ゲームを通じて学んだことを確認する(観察)
3	[深い学び] SDGsとは何か、SDGsにおける重要な概念について理解することができる。	●SDGsとは何か、SDGsにおける重要な概念の説明 ●身近なトレードオフの説明とワーク ●SDGsのゴール間におけるトレードオフの説明とワーク ●興味・関心があるSDGsのゴール、調査対象の決定 (宿題:選んだSDGsのゴールについて調べてくる)	●SDGsの意味と成り立ちを学ぶ(観察) ●身近なトレードオフを理解する(ワークシート) ●SDGsのゴール間に発生するトレードオフを理解する(ワークシート) ●自分が興味・関心を持っているSDGsのゴールを把握する(ワークシート)
4	[対話的な学び] 自分の興味あるSDGsのゴールについて調べた内容を整理し、共有することができる。	●調べてきた内容の共有 ●ほかの児童・生徒が調べたゴールについての理解促進 ●ほかの児童・生徒の発表の中から得た新しい発見を共有 ●クラス内の興味・関心が高かったゴールの共有	●調査結果を相手に伝える(観察) ●ほかの人が調査結果から新しい気づきを得る(観察、ワークシート)
5	[主体的な学び・深い学び] ポストSDGsについて、自分の意見を持つことができる。	●Beyond SDGs人生ゲームのマス目が2050年まである理由の考察 ●2030年と2050年の自分の理想像を描く ●自分が大人になるまでに上達したいこと、知りたいことの決定	●持続可能な社会を作る必要があることを認識する(観察・ワークシート) ●バックキャスティングで今やるべきことを考える(ワークシート)
6	[対話的な学び・深い学び] ポストSDGsについて自分の意見を共有し、ともに議論、探求することができる。	●自分が描いた理想像を共有 ●グループ共通の未来を想像 ●クラス共通の未来を想像	●自分や社会の未来について言語化し、人に伝えることができる(観察) ●他者の未来像から共通要素を見つけ、理想の社会を描く(ワークシート)

## 1時間、2時間(指導案)

ゲームプレイ: Beyond SDGs人生ゲームをプレイし、楽しみながら協力することの大切さや自分たちの未来について学びます。

時間	学習内容/学習活動	指導上の留意点/準備	評価規準(評価方法)
導入(20分) 1時間(前半)	<p><b>学習内容</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>授業の説明</li> <li>Beyond SDGs人生ゲームの説明</li> </ul> <p><b>学習活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>本書P8～P18の資料を活用し、Beyond SDGs人生ゲームのプレイ方法を説明する。(20分)</li> </ul>	<p><b>指導上の留意点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>理解を深めるためにスライドを共有しながら説明する。</li> <li>雰囲気良くゲームを盛り上げるためにゲーム中に音楽(フリーBGM)を流す。</li> </ul> <p><b>準備</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>事前にBeyond SDGs人生ゲームの取扱説明書を読み、ルールを理解しておく。</li> <li>授業開始前に各テーブルにBeyond SDGs人生ゲームとチェックシートを用意しておく。絆カードや革新カードなどは事前に切り外しておく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>しっかりと説明を聞いているか(観察)</li> <li>協力して準備を進めているか(観察)</li> </ul>
展開(25分)	<p><b>学習内容</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beyond SDGs人生ゲームの前半プレイ(2021年～2030年)</li> </ul> <p><b>学習活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2030年までに絆カードを集め、SDGsの達成を目指す。(25分)</li> </ul>	<p><b>指導上の留意点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>積極的に見回り、困っているグループや盛り上がりに欠けているグループに入り、ファシリテーションする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>楽しんでプレイすることができたか(観察)</li> <li>協力してプレイすることができたか(観察)</li> <li>絆カードを集めることができたか(ワークシート)</li> </ul>
まとめ(0分)	特になし ※後半のプレイが別日の場合は、写真などで集めた絆カードの枚数、各自の所持金、キャラクターのランクアップ状態、各自のマス目の位置、特殊能力の使用状況などの達成度を記録しておく。		
導入(0分) 2時間(後半)	<p><b>学習内容</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1時間の続き</li> </ul>	<p><b>指導上の留意点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>雰囲気良くゲームを盛り上げるためにゲーム中に音楽(フリーBGM)を流す。</li> <li>2時間続けて授業する場合は、一通りプレイが終了してから休憩を取ることも可能。</li> </ul> <p><b>準備</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>前半のプレイが別日の場合は、記録していた通りに準備しておく。</li> </ul>	
展開(30分)	<p><b>学習内容</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beyond SDGs人生ゲームの後半プレイ(2031年～2050年)</li> </ul> <p><b>学習活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2050年までに革新カードを集め、4つの理想の未来の実現を目指す。(30分)</li> </ul>	<p><b>指導上の留意点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>積極的に見回り、困っているグループや盛り上がりに欠けているグループに入り、ファシリテーションする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>楽しんでプレイすることができたか(観察)</li> <li>協力してプレイすることができたか(観察)</li> <li>革新カードを集めることができたか(ワークシート)</li> </ul>
まとめ(15分)	<p><b>学習内容</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beyond SDGs人生ゲームの学びの説明</li> </ul> <p><b>学習活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>本書P19～P23の資料を活用し、Beyond SDGs人生ゲームの学びを説明する。(15分)</li> </ul>	<p><b>指導上の留意点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>理解を深めるためにスライドを共有しながら説明する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>しっかりと説明を聞いているか(観察)</li> <li>ゲームをプレイしたことでSDGsに親しみを持つことができたか(観察)</li> </ul>

## 1時間、2時間の重要用語の説明

### SDGs



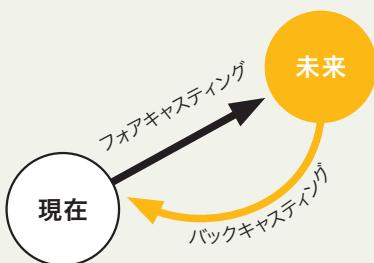
SDGsとは、Sustainable Development Goalsの頭文字をとったもので、国連に加盟する世界193カ国が合意した2030年までに達成すべき17の目標、169のターゲットのことです。日本語訳は「持続可能な開発目標」となります。持続可能=これからずっと、開発=発展していくこと、目標=目指すこと、であるため、「私たちがこれからずっと発展していくために目指すこと」と言い換えることができます。

### ポストSDGs



ポストSDGsとは、SDGsの次の目標のことです。実は、SDGsの前には、MDGsという2000年から2015年までの目標がありました。SDGsは2015年から2030年までの目標です。そして、SDGsが終わってからの2030年から2045年にもポストSDGsが定められるといわれています。

### バックキャスティング



バックキャスティングとは、理想の未来からさかのぼって、今、何をするべきか考える方法のことです。バックキャスティングとは逆の考え方で、現在から未来を予測するフォアキャスティングという考え方があります。SDGsでは、現状の延長線上では、もう持続可能な社会には届かないということが明らかになっていくので、バックキャスティングで理想の未来から逆算することが重要になっています。

## 1時間スクリプト(ゲーム前)

ゲーム開始前: Beyond SDGs人生ゲームのプレイ方法を説明します。

### はじまりのあいさつ

目安の時間  
0分00秒



これからBeyond SDGs人生ゲームを始めます。

0分10秒

**Beyond SDGs人生ゲームとは**

- ・テーマ: SDGs、Beyond SDGs
- ・金沢工業大学と株式会社タカラトミーのコラボレーション
- ・スポンサー組織をはじめ、合計74組織と連携

**KIT**  
金沢工業大学  
×  
**TAKARA  
TOMY**

Beyond SDGs人生ゲームは、「SDGs」とSDGsの先の「Beyond SDGs」をテーマにした人生ゲームです。このゲームは、金沢工業大学と株式会社タカラトミーがコラボし、スポンサー組織をはじめ、合計74組織と連携して開発したゲームです。

## 開発の目的

0分30秒

### 開発の目的

- 1 SDGsを正しく理解する**
  - ・アワード受賞組織、国連など信頼のおけるSDGsコンテンツ
  - ・SDGsアクションの能力（主体性）を身につける
  - ・SDGsアクションまでのプロセスも楽しむ
- 2 ポストSDGsをきめるときの若者の参画を促す**
  - =SDGsの次の目標
  - 2025年大阪万博をきっかけにポストSDGsに関する日本の意見を世界に提示し、世界での本格的な検討に多くの日本人の参画を促す

2分00秒

### 6000万円相当の支援・74の組織と連携

この人生ゲームは、6,000万円相当の支援を受け、74の組織と連携して開発しています。

現在は、全国の小中高校に無償配布され、SDGs教育に活用されています。

この人生ゲームは、6,000万円相当の支援を受け、74の組織と連携して開発しています。

現在は、全国の小中高校に無償配布され、SDGs教育に活用されています。

まず、このゲームを開発した目的についてです。開発の目的は2つあります。

1つ目は、正しいSDGsの理解です。現在、SDGsはさまざまなところで広がっていますが、それと同時に、SDGsに対してネガティブなイメージを持っている人も増えてきています。このゲームでは、野村総合研究所や文部科学省などの信頼性の高い組織が公表している情報をもとにゲームを作ることで、SDGsを正しく理解してもらうことを1つ目の目的としています。また、SDGsを理解した後に、SDGsアクションを起こすための力を身につけてもらうことも目指しています。2つ目は、ポストSDGs策定時の若者の参画促進です。大阪万博が開催される2025年頃からポストSDGsをどのような内容にするのかについて話しあいが始まります。そういった中で、若者が中心となり意見を提示することでポストSDGsを自分ごと化し、アクションしていくようにすることを2つ目の目的としています。

この人生ゲームは、6,000万円相当の支援を受け、74の組織と連携して開発しています。

現在は、全国の小中高校に無償配布され、SDGs教育に活用されています。

## Beyond SDGs人生ゲームの3つの魅力

2分20秒

**Beyond SDGs人生ゲームの3つの魅力**

- ①多くのパートナーシップ  
国連（マスはアジア8か国の社会起業家23社）、ジャパンSDGsアワード受賞組織をはじめとしたSDGsの先進組織74組織が参画している。
- ②信頼度の高い引用元  
野村総合研究所（NRI）未来年表、総務省・文部科学省が公開している資料をもとにマスやカードを作成している。
- ③4つの拡張版による幅広い学習  
・ニッセイアセットマネジメント（金融）  
・UNDP、シティ・ファウンデーション（社会起業家）  
・ユネスコ（地域連携）  
・クオン（企業との共創）  
4つの拡張版により、教育機関における幅広い学習を可能にしている。

Beyond SDGs人生ゲームには3つの魅力があります。

1つ目は、多くのパートナーシップによって開発したことです。連携したパートナー組織はジャパンSDGsアワード受賞組織をはじめとするSDGsの先進組織となっています。

2つ目は、信頼度の高い引用元です。日本を代表するシンクタンクである野村総合研究所や総務省、文部科学省が公表している資料をもとにマスやカードを作成しているため、SDGsの正しい情報を得ることができます。

3つ目は、4つの拡張版による幅広い学習です。この人生ゲームには、4つの拡張版があり、それぞれ金融教育や地域連携といった専門性の高い教育の提供を可能にしています。エリアをカスタマイズすることで、幅広い分野について学ぶことができます。

## Beyond SDGs人生ゲームの説明

3分20秒

**Beyond SDGs  
人生ゲーム**  
-遊び方-

ここからは、Beyond SDGs人生ゲームの中身について説明していきます。

3分30秒

みんなが知っている人生ゲーム → Beyond SDGs人生ゲーム

**対戦型** → **協力型**

プレイヤー同士で協力し、理想の未来を目指すゲーム

みなさんが知っている人生ゲームは、ゴールした時点で誰が1番お金を持っているのかを競いあう対戦型の人生ゲームだと思います。

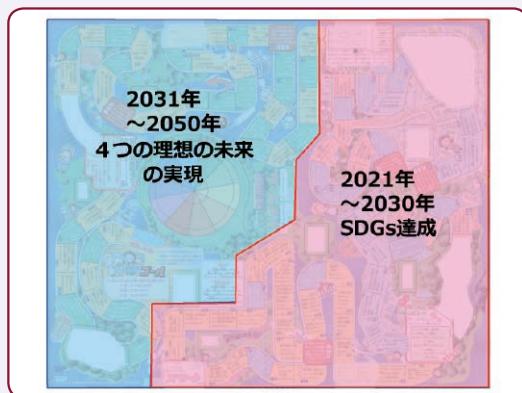
しかし、Beyond SDGs人生ゲームは、プレイヤー同士で協力し、理想の未来を目指す**協力型**の人生ゲームです。

3分50秒



みなさんにはこれからグループになり、2つのミッションの達成を目指してもらいます。そのミッションとは、「SDGs達成」と「4つの理想の未来の実現」です。

4分00秒



Beyond SDGs人生ゲームでは、2021年から2030年までの前半と2031年から2050年までの後半に分かれています。

前半では、SDGsの達成を目指してもらい、後半では、4つの理想の未来の実現を目指してもらいます。

4分20秒



前半部分(2021～2030年)の説明をします。

4分30秒



前半は、1つ目のミッションである「SDGsの達成」を目指します。

SDGsとは、サステナブル ディベロップメント ゴールズの略です。日本語に訳すと、持続可能な開発目標ということです。

4分50秒



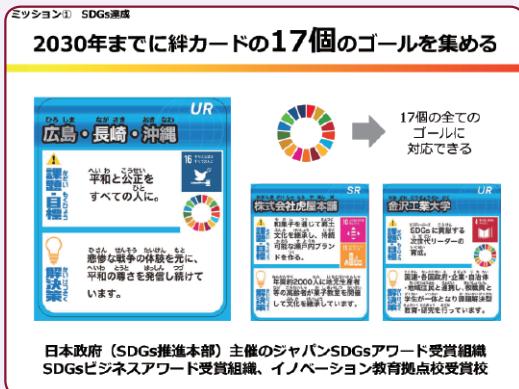
もっと簡単に言うと、これからずっと人類が発展していくために目指さないといけないことです。

5分00秒



SDGsは、17のゴールと169のターゲットから構成されています。たとえば、2番の飢餓をなくすための目標や、5番の男女差別をなくすための目標、13番の気候変動に関する目標など、世界共通の目標が掲げられています。

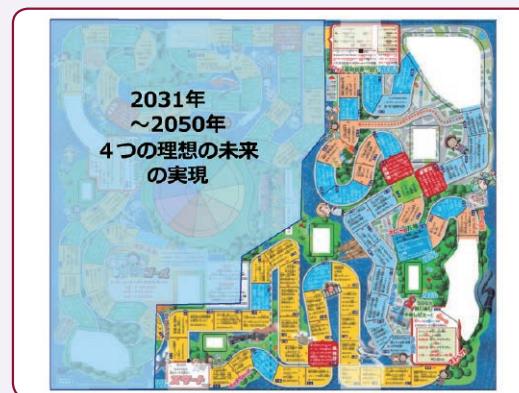
5分20秒



ミッションの話に戻ります。

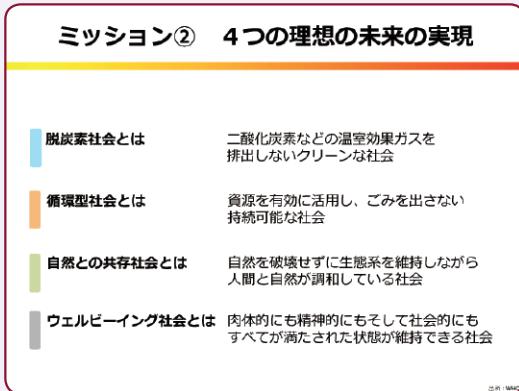
前半は、1つ目のミッションであるSDGsの達成のために、この青色のカード「絆カード」を集めてもらいます。絆カードには、ジャパンSDGsアワードを受賞した組織などが、どの問題に対してどんな取り組みをしているか、そしてそれはどのゴールに貢献しているかが書かれています。絆カードを手に入れて、2030年までにこのゴールを17種類集めてください。ちなみに、SDGsホイールは何番にも対応できるものなので、2030年に到達した時点で持っていないゴールを埋めることができます。

5分50秒



次に、SDGsの達成を目指したあとの後半部分(2031～2050年)の説明をします。

6分00秒



6分20秒



6分40秒



6分50秒



後半は、2つ目のミッションである「4つの理想の未来の実現」を目指します。

4つの理想の未来とは、「脱炭素社会」「循環型社会」「自然との共存社会」「ウェルビーイング社会」です。「脱炭素社会」とは、二酸化炭素などの温室効果ガスを排出しないクリーンな社会、「循環型社会」とは、資源を有効に活用し、ごみを出さない持続可能な社会、「自然との共存社会」とは、自然を破壊せずに生態系を維持しながら人間と自然が調和している社会、「ウェルビーイング社会」とは、肉体的にも精神的にもそして社会的にもすべてが満たされた状態が維持できる社会です。

この4つの理想の未来の実現のために、革新カードを集めます。革新カードは、1種類のスキル(イノベーションのための能力)と4種類の技術(脱炭素社会技術、循環型社会技術、自然との共存技術、ウェルビーイング技術)で構成されています。

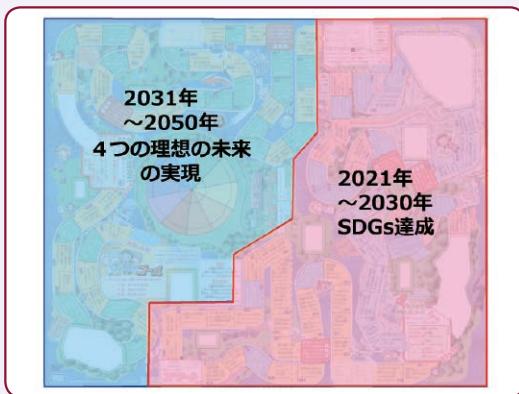
これは、総務省や文部科学省などが公表している情報をもとに作られています。

2050年までに、この革新カードを4枚ずつ、計20枚を集めることができます。この達成条件を満たすことがゲームの目標になります。

さらに、達成よりも高い目標として完全達成があります。全部で9枚あるスキルカードをすべて集めた場合は完全達成となります。

まずは、みんなで協力して達成を目指しましょう。そして、その先にある完全達成を目指しましょう。

7分10秒



7分20秒



7分40秒



8分00秒



ここまで、前半後半に分けてこのゲームを説明してきましたが、先ほど説明した達成、完全達成を目指すには、2030年までのSDGs達成度合いがポイントとなります。

ボードの上部中央より少し右に中間ゴールである2030年のマス目があります。プレイヤー全員が2030年に到達したら、SDGsが達成できたかどうか、つまり、17個のゴール全種類を集められたかどうかを確認します。

このゲームでは、SDGsの達成度合いで後半の難易度が変わります。実は、現実世界でも同じで、SDGsの達成度合によって、2030年以降の私たちの生活が大きく変わるのであります。SDGsの目標年である2030年は私たちの未来の分岐点になっているのです。

絆カードと革新カードを手に入れる手順は、

- ①絆・革新カードをもらえるマスに止まる。
  - ②絆・革新カードを選ぶor引く。
  - ③手に入れたカードをシートに「正」の字で記入する。
- の3ステップです。ちなみに、カードを引く際にはランダムに引く機会と好きなカードを選ぶ機会の2つがあります。

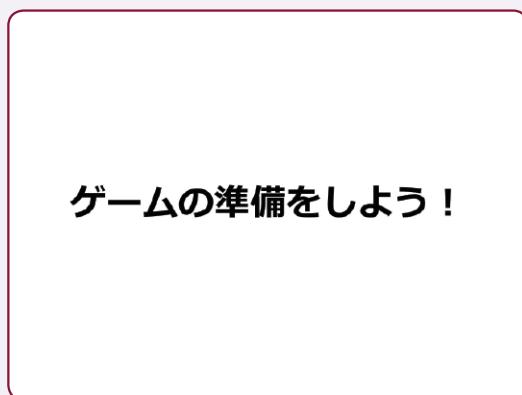
理想の未来を達成するためのヒントとして、レアリティを覚えておいてください。机の上にある絆カード、革新カードから、どのカードでも良いので手に取ってみてください。

カードの右上に書かれている、N (ノーマル)、R (レア)、SR (スーパー・レア)、SSR (スペシャル・スーパー・レア)、UR (ウルトラ・レア)は、カードのレア度を表しています。

レアリティが高いほどカード枚数が少ない種類のカードになっています。カードの枚数が少ないということは、ランダムでカードを引いても当たりにくいことを意味しています。したがって、好きなカードを選べる機会にレアリティが高いカードを選ぶとミッションが達成しやすくなるので、カードを選ぶときの参考にしてください。確認したら各自カードを山札に戻して、シャッフルしておいてください。

## ゲームの準備

8分20秒



早速ゲームの準備をしていきましょう。

8分30秒



まずは、カードを並べましょう。

※並べ終わったら次に進みます。

9分30秒



次にプレイヤーのコマ(靴)の色を選びましょう。

※色を選んだら次に進みます。

10分30秒



キャラクターを振り分けます。ランダムでも良いですし、能力を見て決めて良いです。

※キャラクターの詳細は次のページです。

12分30秒

**キャラクターカードについて**

**ミッション達成に重要な役割を果たす**  
Beyond SDGs人生ゲーム

**協力型**

いずれかのキャラクターになり特殊能力を使って仲間を助ける

プレイヤー同士で協力し、理想の未来を目指すゲーム

ミッションの達成に重要な役割を果たすキャラクターについて説明します。

みなさんには、4人のうちの誰かになりきって助けあいながら理想の未来の達成を目指してもらいます。

12分40秒

**各キャラクターが持つ特殊能力**

**テラくん**  
自分以外の人がカードを引くとき、3枚引いてそのうち好きなカードを選ぶことができる

**りくちゃん**  
自分以外の人がルーレットを回すとき、3回回し、そのうち好きな数字を選ぶことができる

**そらちゃん**  
自分以外の人がお金やカードを失ってしまうときそれを回避することができる

**うみちゃん**  
自分が持っているお金\$20,000ドルあげることができる

キャラクターの特殊能力について説明します。

まずはテラくんです。テラくんは、「**自分以外の人がカードを引くとき、3枚引いてそのうち好きなカードを選ぶことができる**」です。後半になるとSDGsのゴールや技術がかぶってしまうので、そうなったときにテラくんの能力を使うと良いでしょう。

次は、りくちゃんです。りくちゃんは、「**自分以外の人がルーレットを回すとき、3回回し、そのうち好きな数字を選ぶことができる**」です。給料日マスやカードがもらえるマスなど、止まりたいマスに止まれる可能性が大きくなります。

次にそらちゃんです。そらちゃんは、「**自分以外の人がお金やカードを失ってしまうとき、それを回避することができる**」です。お金やカードを失いそうなどき、それを回避することができます。

最後はうみちゃんです。うみちゃんは、「**自分以外の人に自分が持っているお金を\$20,000あげることができる**」です。特殊能力を使いたいけどお金が足りないというときに使うと良いでしょう。

13分40秒

**キャラクターカード使用するときのルールは3つ**

①**自分以外**の人に使用できる  
②使用回数×\$20,000を支払う  
1回目:\$20,000、2回目:\$40,000、3回目:\$60,000・・・  
③給料日にぴったり止まればランクアップ！

裏返し

キャラクターを使用するときのルールが3つあります。

①**自分以外**の人だけ使うことができます。

②特殊能力を使うときは、**使用回数×\$20,000**

**支払わなければいけません。**1回目使うときは\$20,000、2回目使うときは\$40,000、3回目使うときは\$60,000と高くなっています。また、特殊能力を使うたびにコマ(靴)に白いピンを指してください。ピンの数が特殊能力の使用回数の目印になります。

③給料日にぴったり止まればランクアップし、カラ一面になります。ランクアップすると、給料と能力がアップします。

※給料日を通り過ぎるだけでも給料を受け取ることができます。特殊能力をうまく使って、ゲームクリアを目指しましょう！

14分40秒



キャラクターが決まったら、コースを選んでください。せっかちコースとのんびりコースの2つのコースがあります。コースは1人ひとりが選んでください。  
※コースが決まつたら次に進みます。

15分40秒



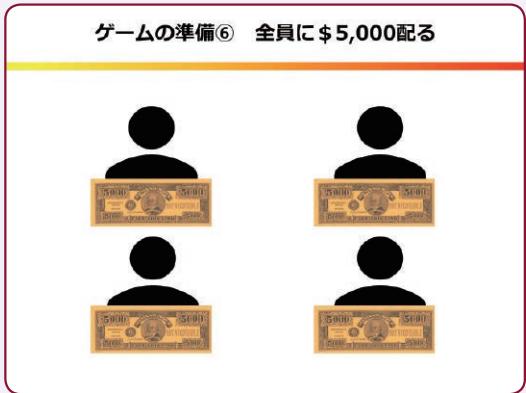
次に、役割を決めます。役割は2つあります。

1人は、銀行役です。お金の受け渡しを担当してください。

もう1人は記録係です。手に入れたカードの枚数を正の字でチェックシートに記入してください。

※役割が決まつたら次に進みます。

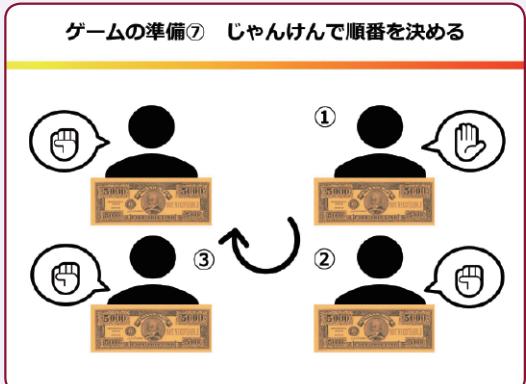
16分40秒



全員\$5,000受け取ります。

※\$5,000受け取つたら次に進みます。

17分10秒



じゃんけんで順番を決めます。勝った人から時計まわりに進めていきます。

※じゃんけん以外の決め方でもかまいません。

18分10秒

### ゲームの約束

このゲームは競争ではありません。  
他プレイヤーの発言や行動を批判せず、  
積極的に協力して理想の未来の達成を  
目指しましょう。

ゲームを始める前に、約束があります。

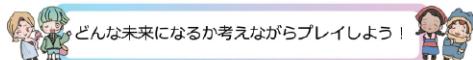
このゲームは競争ではありません。ほかのプレイヤーの発言や行動を批判せず、積極的に協力して理想の未来の達成を目指しましょう。

18分30秒

### Beyond SDGs人生ゲームのマスについて

野村総合研究所が公開している「未来年表」の出来事を採用！

実際に起こると予測されている  
出来事がマスになっている



この人生ゲームのマスは、野村総合研究所の「未来年表」を参考に政府機関や国際機関などが公表している信頼のにおける情報をもとに作成されています。実際に起こると予測されている出来事がマスに書かれているので、どんな未来になるか考えながらプレイしてみましょう！

(マス目の詳しい内容は別冊子を参照してください)

18分40秒

## ゲームスタート！

理想の未来を目指そう！



それでは、スタートです！

理想の未来の達成を目指してがんばってください！

## 2時間スクリプト(ゲーム後)

ゲーム終了後: Beyond SDGs人生ゲームの学びを説明します。

### ゲーム終了

0分00秒



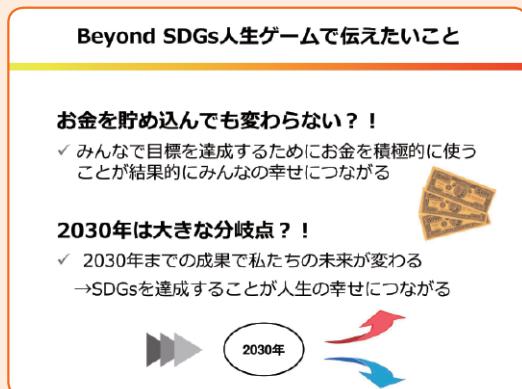
はい、終了です。

みんなが理想の未来を達成できたかどうか、結果を聞いていきます！ではまず、完全達成も含め、理想の未来を達成できたチーム(革新カード5種類を4枚ずつ集めることができたチーム)手を挙げてください！おめでとうございます！(拍手)

次に完全達成できたチーム(技術カード4種類4枚ずつとスキルカード9種類すべて集めることができたチーム)手を挙げてください！おめでとうございます！(拍手)

### Beyond SDGs人生ゲームを通して伝えたいこと

2分00秒



この人生ゲームで伝えたいことが2つあります。1つ目は**お金を貯め込むだけでは、目標達成には近づかない**ということです。みんなで目標を達成するために積極的にお金を使うことが結果的にみんなの幸せにつながります。2つ目は、**2030年は大きな分岐点**であるということです。2030年までの成果で私たちの未来が変わります。つまり、SDGsを達成することが人生の幸せにつながるのです。たとえSDGsが達成できなくても、できる限り達成に近づくことが大切です。

### 学び

2分30秒



Beyond SDGs人生ゲームは、「SDGs」とその先の「Beyond SDGs」がテーマになっています。

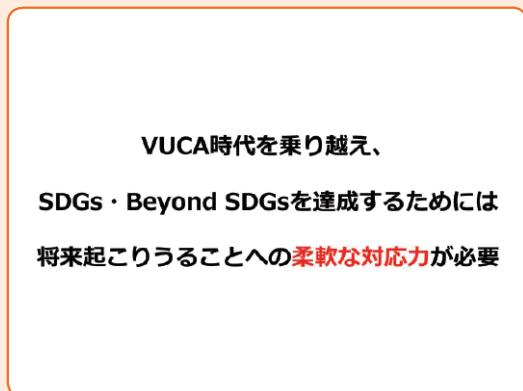
SDGsとBeyond SDGsに共通しているのが、どちらも**人類が幸せに生きるために掲げた共通目標**であるということです。

2分50秒



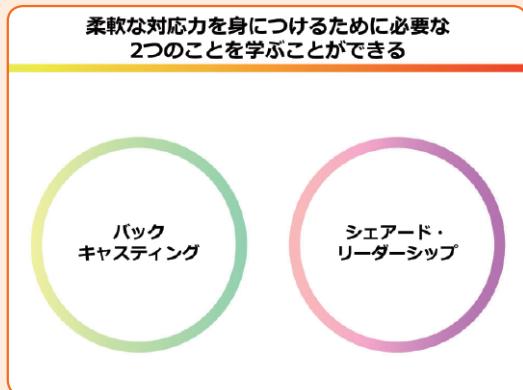
今は、VUCAの時代と言われています。VUCAとは、変動(Volatility)、不確実(Uncertainty)、複雑(Complexity)、曖昧(Ambiguity)の4つの英単語の頭文字をとったものです。みなさんはこうした変化の激しい時代を生き抜いていかなければなりません。

3分10秒



そんなVUCA時代を乗り越え、SDGsとその先のBeyond SDGsを達成するためには将来起こりうることへの柔軟な対応力が必要になります。

3分30秒



このBeyond SDGs人生ゲームでは、重要な対応を身につけるために必要な2つのことを学ぶことができます。その2つとは、「バックキャスティング」と「シェアード・リーダーシップ」です。

## バックキャスティングについて

3分50秒

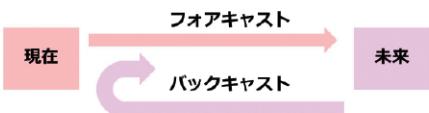


まずは、バックキャスティングについて説明します。

4分00秒

バックキャスティングとは

皆が妥協をしない未来を描き  
今行うことを考える

現在  未来

現状の延長線上では、もう持続可能な社会には届かない

バックキャスティングとは、理想の未来からさかのぼって、今、何をするべきか考へる方法のことです。バックキャスティングとは逆の考え方で、現在から未来を予測するフォアキャスティングという考え方があります。SDGsでは、現状の延長線上では、もう持続可能な社会には届かないことが明らかになっているので、バックキャスティングで理想の未来から逆算することが重要になっています。

4分40秒

バックキャスティングを身につけると、  
今後の世界の動き・需要がわかるようになる

7 エネルギーをみんなに  
そしてクリーンに

ガソリン車・ディーゼル車の販売禁止を宣言している国・都市

国・都市	開始年
イギリス	2030
オランダ	2030
ノルウェー	2025
中国	2035
フランス	2040
日本	2035
東京	2030

すべての人々の、安価かつ確実できる持続可能な近代的エネルギーへのアクセスを確保する

実際に、バックキャスティングを身につけると今後の世界の動き・需要がわかるようになります。たとえば、ガソリン車・ディーゼル車の販売禁止です。すでに2030年～2040年に販売禁止を宣言している国・都市があり、今のうちから電気自動車や水素自動車にシフトチェンジするなど、私たちの行動を変えなくてはいけないことがわかります。

5分00秒

理想の未来を達成するために、  
どのマス目に止まるべきか、  
バックキャスティングで考へる

また、狙った数字が出なかつたときは、  
目標の達成に向け、その時能力を使うかを  
考へながら、行動する。

それにより、バックキャスティング能力  
を自然と身につけることができる

Beyond SDGs人生ゲームでも、理想の未来を達成するために、どのマスに止まるべきか、考へたのではないでしょうか。また、狙った数字が出なかつたときは、目標の達成に向け、いつ能力を使うかを考へて行動したのではないでしょうか。

みなさんは、ゲームを通して、このバックキャスティング能力を自然と身につけることができました。

## シェアード・リーダーシップについて

5分30秒

柔軟な対応力を身につけるために必要な  
2つのことを学ぶことができる

バック  
キャスティング

シェアード・  
リーダーシップ

次に、シェアード・リーダーシップについて説明します。

5分40秒

**リーダーシップとは**

リーダーシップ研究の第一人者  
ニューヨーク州立大学ピングム校のバーナード・バスが定義

“リーダーシップとは、状況あるいはメンバーの認識・期待の構成・再構成が  
しばしば行われる（2人以上のメンバーから成る）グループにおける、  
メンバー間の相互作用のことである。  
この場合、リーダーとは「変化」を与える人、すなわち他者に対して、  
影響を与える人のことを指す。”

“グループ内のある人が他メンバーの  
モチベーション・能力を修正するとき、  
それをリーダーシップという”

（世界経済の研究会議 入山博士著）

出所：世界経済の研究会議

そもそも、リーダーシップとは何でしょうか？

リーダーシップ研究の第一人者であるバーナード・バスの定義によると、“グループ内のある人がほかのメンバーのモチベーション・能力を修正するとき、それをリーダーシップという”と提唱しています。つまり、まわりの人の能力を最大限に発揮できるよう促すということです。

6分00秒

**今までの  
リーダーシップ**

グループの1人が  
リーダーシップをとる

**シェアード・  
リーダーシップ**

グループの何人か、  
時には全員が  
リーダーシップをとる

今まで、グループの1人がリーダーシップをとっていました。

しかし、SDGsでは、リーダーをシェアする「シェアード・リーダーシップ」の考え方方が重要になってきます。シェアード・リーダーシップとは、グループの何人か、ときには全員がリーダーシップをとることです。

6分20秒

**Beyond SDGs 人生ゲームでは、**  
それぞれが主体的に、  
強みを生かして、協力しながら  
シェアード・リーダーシップを発揮し、  
目標の達成を目指した。

Beyond SDGs人生ゲームでは、1人ひとりがキャラクターになりきって協力しました。それが主体的に、強み（特殊能力）を活かして、協力しながらシェアード・リーダーシップを発揮し、目標の達成を目指したと思います。

6分40秒

2つの力を身につければ、多くの選択肢を考えることができ、1つがダメになっても他のルートから理想の未来を目指すことができる

**理想の  
未来**

バックキャスティング  
シェアード・リーダーシップ

このバックキャスティングとシェアード・リーダーシップの2つの力を身につけると、多くの選択肢を考えることができ、ある方法がうまくいかなくても、ほかの方法から理想の未来を目指すことができます。

7分00秒

## これをどのように現実世界でも 実践していくのか？

では、これをどのように現実世界でも実践していく  
けばよいのでしょうか。

## ikigaiを見つける

7分20秒

### みんなのやりたいことを 内包した目標を定めることが重要

各個人の  
ikigaiや  
ビジョン  
を見つける

みんなの  
ikigaiや  
ビジョンを  
内包した  
目標を定める

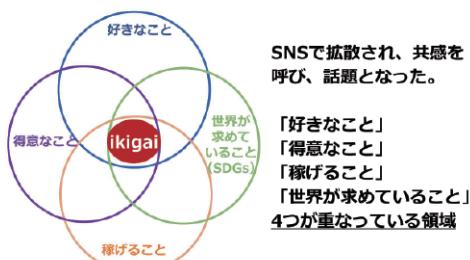
それぞれの  
強みを活かし  
ながら協力し  
目標の達成を  
目指す

- ・目標の達成を目指す過程で自然と助け合いが起きる
- ・他のアクシデント等が発生してもブレずに目標に向かって進むことができる

1つの例として、みんなのやりたいことを内包した目標を定めることが挙げられます。まず、各個人のikigai(次のスライドで説明)やビジョンを見つけて、みんなのikigaiやビジョンを内包した目標を定めることで、目標を自分ごと化でき、それぞれの強みを活かしながら協力し、目標の達成を目指すことができます。それにより、目標の達成を目指す過程で自然と助け合いが起きたり、ほかのアクシデントなどが発生してもブレずに目標に向かって進むことができます。

7分50秒

### ikigaiを知っていますか？



ikigaiとは、自分の好きなこと、得意なこと、稼げること、世界が求めていることの4つが重なっている領域のことです。これはSNSで拡散され、共感を呼び話題となりました。

自分のikigaiを見つけることで、人生を豊かにすることができます。

## おわりのあいさつ

8分20秒

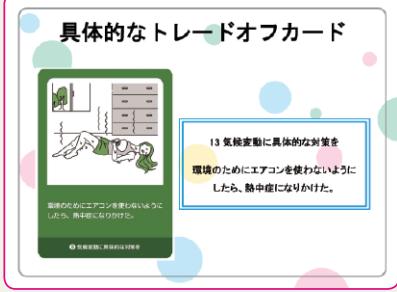
本日はありがとうございました！



これで、Beyond SDGs人生ゲームの体験は以上です。ありがとうございました。

## 3時間(指導案)

SDGsとは何か、SDGsを達成する上で重要な概念であるトレードオフについて学びます。  
トレードオフについて詳しく学ぶ際には、「X(クロス)」を用いて学ぶことができます。

時間	学習内容/学習活動	指導上の留意点/準備	評価規準(評価方法)
導入(12分)	<p><b>学習内容</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>SDGsとは何か、SDGsにおける重要な概念の説明</li> </ul> <p><b>学習活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>SDGsは、2030年までに達成すべき、私たちがこれからずっと発展していくために目指す17のゴールであることを説明する。(2分)</li> <li>『10歳からの図解でわかるSDGs「17の目標」と「自分にできること」がわかる本』のP34～P67または、P25の表「各ゴールの説明」を確認し、各ゴールの理想像と具体的な課題を説明する。(7分)</li> <li>SDGsの理念「誰一人取り残さない」とSDGsを達成するために重要な概念となるトレードオフについて説明する。(3分)</li> </ul>	<p><b>指導上の留意点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>P25の表「各ゴールの説明」に記載されているSDGsの説明を1つ1つ説明すると時間がかかるため、複数個選択して説明する。(表に★マークがついているゴールがおすすめ)</li> <li>P25の表「各ゴールの説明」は、児童・生徒が興味のあるゴールを把握するために使用する。</li> </ul> <p><b>準備</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>『10歳からの図解でわかるSDGs「17の目標」と「自分にできること」がわかる本』のP34～P67を確認しておく。または、本書P25の表「各ゴールの説明」を確認しておく。</li> <li>SDGsとトレードオフを説明するためのスライドを用意しておく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>SDGsの意味と成り立ちを学ぶことができたか(観察)</li> </ul>
展開(28分)	<p><b>学習内容</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>身近な事例の説明</li> <li>SDGsのゴール間におけるトレードオフの説明</li> </ul> <p><b>学習活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>身近な生活の中で発生しうるトレードオフをワークシートの事例を用いて説明する。(5分)</li> <li>事例のほかにどのようなトレードオフがあるかワークシートに記入する。(10分)</li> <li>P26のワークシートの事例を用いて、SDGsのゴール間で発生しうるトレードオフを説明する。(5分)</li> <li>各ゴール間のトレードオフ関係を理解するため、ワークシートの問題を解く。(5分)</li> <li>トレードオフを解消するためには、イノベーション(新しいアイデア)が必要であるということを説明する。(3分)</li> </ul>	 <p>具体的なトレードオフカード</p> <p>13 気候変動に具体的な対策を 環境のためにエアコンを使わないように したみ、熱中症になりかけた。</p> <p>環境のためにエアコンを使わないように したら、熱中症になりかけた。</p> <p><b>指導上の留意点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>児童・生徒が自分で考えることによって、トレードオフの関係性を見いだすことが目的であるため、明確な回答やヒントは与えない。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分のまわりにどのようなトレードオフが存在するかを理解することができたか(ワークシート)</li> <li>SDGsという大きな目標に取り組む上でゴール間に発生するトレードオフを理解することができたか(ワークシート)</li> </ul>
まとめ(5分)	<p><b>学習内容</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>興味・関心があるSDGsのゴール、調べたい内容の決定</li> </ul> <p><b>学習活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>これから調べてみたいSDGsのゴールをワークシートに記入する。(5分)</li> <li>(宿題:選んだSDGsのゴールについて調べてくる。その際、絆カードを説明している別冊子で、気になるゴールの調べ学習に活用することができる。)</li> </ul>	<p><b>指導上の留意点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>調べるゴールが決まらない場合は、自分の好きなことに関係しているものを選んでもらうように誘導する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分が興味関心を持っているSDGsのゴールについて、把握することができたか(ワークシート)</li> </ul>

## 参考資料 各ゴールの説明(目指すべき未来と課題)

	SDGsのゴール	目指すべき未来	ゴールの課題
1	貧困をなくそう	経済格差が少なくなり、誰もが幸せになる可能性がある未来を創る	世界に10人に1人が絶対的貧困。日本では35人クラスの5人は相対的貧困と言われている。
2	飢餓をゼロに	「コレ、おいしい!」「感謝をこめていただきます!」と笑顔で言い続けられる未来を創る	日本国内で作った農作物だけだと3分の1しかごはんが食べられない。
3	すべての人に健康と福祉を	私たちが新たに身につけた創造性によって、みんなでいっしょに元気に外で遊び学び続けられる未来を創る	人間は何か制限がある状況にいるとき、創造力が40%高くなるという研究結果が出ている。
4 ★	質の高い教育をみんなに	自分の好きなことをし続けることが応援され、「きれいごと」を実現することで達成感を得られる未来を創る	世界では、5人に1人の子どもが学校に行っておらず、18歳までの子どもの半数以上は文字が読めず、簡単な計算もできない。
5 ★	ジェンダー平等を実現しよう	男性女性関係なく、みんなで希望や感動を共有し、尊重しあえる男女平等の未来を創る	世界各国の男女格差を示す、ジェンダー・ギャップ指数は、日本は、156カ国中120位。特に政治分野の男女格差が大きく、日本は147位(2021年)。
6	安全な水とトイレを世界中に	きれいでおいしい水がタダで飲み続けられる未来を創る	私たちの体の70%が水でできている。その水がどんな水かで成長のしかたが変わる。
7 ★	エネルギーをみんなにそしてクリーンに	未来を明るくする自然エネルギーを使った人が経済的にも得をする未来を創る	ヨーロッパでは自然エネルギーの比率が3割を超える国も多く、なかでもデンマークのコペンハーゲンでは、自然エネルギーが84%。2025年の脱炭素実現を目指している。
8	働きがいも経済成長も	環境と社会に優しくやりがいのある仕事があふれ、大人になることが楽しみになる未来を創る	2011年度にアメリカの小学校に入学した子どもたちの10人のうち6.5人は、大学卒業時に今は存在していない職業に就くと予想している。
9	産業と技術革新の基盤をつくろう	マンガやアニメの中でしか描かれてなかった幸せな未来を、"当たり前"に変えていける未来を創る	世界人口のおよそ2人に1人(約36億人)がインターネットにアクセスできない。
10	人や国の不平等をなくそう	自分にはない能力をもっている人といっしょに活動できることを楽しむ毎日を過ごせる未来を創る	全人類の100人に1人が紛争や迫害により故郷を追われている(2019年)。
11	住み続けられるまちづくりを	あらゆる人が「将来自分が住むまちはこうなってほしい」を語りあい「いいね!」をしながら日々のアクションを楽しむ未来を創る	世界では都市住民の4人に1人がスラム等で暮らし、53%しか便利な公共交通へのアクセスをもたず、10人に9人が汚染された空気を吸っている。
12 ★	つくる責任つかう責任	私たちが生活する中で行う買い物という日々の「投票」によって、ごみという言葉がない未来を創る	世界で生産されている食品の約3分の1(13億トン)が捨てられている。
13 ★	気候変動に具体的な対策を	毎日のように起こる自然災害に不安を感じずに楽しむ生活できる未来を創る	気候変動にともなう自然災害が年々深刻化。2018年には被災者が6177万人を上回っている。
14 ★	海の豊かさを守ろう	魚や海と人類が共存する中で、人々がおいしいお刺身やお寿司を食べ続け、そのおいしさを世界中の人に伝えられる未来を創る	私たちは1週間でクレジットカード1枚分のプラスチックを食べている。
15	陸の豊かさも守ろう	人間と動植物が同じ自然界に暮らす存在として、意思疎通ができる、助けあえる未来を創る	日本の森林は10本に4本は人間が植えた人工林。手入れをしないため年をとって光合成をしなくなっていく森が増えている。
16	平和と公正をすべての人に	相手の暴力や嫌がらせを気にすることなく、誰に対しても自分の思っていることをすなおに伝える未来を創る	世界のどこかで5分に1人、子どもが暴力によって亡くなっている。
17	パートナーシップで目標を達成しよう	自分のためだけではなく、地球のため、未来のために活動すれば、世界中の人が助けてくれる未来を創る	SDGsは世界で1000万人以上の人�が参加して作ったのに、日本は専門家以外ほとんど興味をもたず参加しなかった。

『10歳からの図解でわかる SDGs「17の目標」と「自分にできること」がわかる本』をもとに作成

## 3時間(ワークシート)

身边に発生するトレードオフ、SDGsのゴール間で発生するトレードオフを学ぶことができます。また、自分の興味のあるSDGsのゴールを見つけ、選んだゴールを理解することができます。

【記入例】

組名前 \_\_\_\_\_

**ワーク①**

身近な生活で「良いこともあるけど、そのかわり悪いこともある」と考えてみよう！

良いこと：友達と楽しい時間を過ごすためにゲームをしていたら、悪いこと：宿題が終わらないくらいたまってしまった。

良いこと：テストの点数を上げるためにずっと勉強ばかりしていたら、悪いこと：友達と遊ぶ時間が減ってしまって、仲が悪くなってしまった。

良いこと：健康ために嫌いな野菜を食べていたら、悪いこと：ごはんの時間が嫌いになってしまった。

**ワーク②**

何かのゴールを達成するために取り組んだ結果、別のゴールが犠牲になってしまう関係を線でつなげてみよう！

```
graph TD; C(( )) --- G1[13.気候変動に適応]; C --- G2[12.持続可能な都市]; C --- G3[14.漁業の持続可能]; C --- G4[3.健康な生活]; C --- G5[3.健康な生活]; C --- G6[11.住まいと都市]; C --- G7[3.健康な生活]; C --- G8[11.住まいと都市];
```

環境のためにエアコンを使わないようにしたら 熱中症になりかけた

ものを大事にしようと心がけていたら 花粉症の人が増え始めた

フカヒレ漁を規制したら 家がごみ屋敷と呼ばれ始めた

友達の悩み相談にのっていたら 自分もネガティブになりかけた

森林を増やしたら 観光客が減り始めた

組名前 \_\_\_\_\_

**ワーク③**

自分の興味のあるSDGsのゴールを調べてみよう！

調べたSDGsのゴール

2 きがをゼロに

なぜそのゴールを調べようと思いましたか？

おじいちゃんが農家だから

現在、起こっている問題は何ですか？

- 日本国内で作った農作物だけだと3分の1しかごはんが食べられない。
- 日本は、食料自給率が低く、多くを海外からの輸入に頼っている。
- 日本では、農業をする人の高齢化が進み、農業をやめる人も増えている。
- 形がふぞろいというだけで、捨てられる農作物がたくさんある。

2030年はどうなったら良いと思いますか？

- 形がおかしくても美味しい野菜・果物を作っている農家を応援できる。
- 若い人も農業が楽しい、かつこいいと思えるような仕事になっていたら良い。

良い未来にするために自分にできることは何ですか？

- 地元の野菜を買う
- おじいちゃんのお手伝いをする
- 家庭菜園を始めてみる



## ワーク③

自分の興味のあるSDGsのゴールを調べてみよう！

調べたSDGsのゴール

2030年はどうなつたら良いと思しますか？

なぜそのゴールを調べようと思いましたか？

現在、起こっている問題は何ですか？

良い未来にするために自分にできることは何ですか？

## 4時限(指導案)

同じグループのメンバーが調べたSDGsのゴールについて共有しあいます。

時間	学習内容/学習活動	指導上の留意点/準備	評価規準(評価方法)
導入 (17分)	<p><b>学習内容</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自分が調べた内容の共有</li> </ul> <p><b>学習活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3~4人のグループを作る。(2分)</li> <li>課題で記入したワークシートの内容について、1人3分程度で共有する。(15分)</li> </ul>	<p><b>指導上の留意点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ほかの人が発表した内容をメモするよう誘導する。</li> <li>発表した人に拍手をしてから次の人に進む。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分が調べてきたことについて相手に伝えることができたか(観察)</li> </ul>
展開 (25分)	<p><b>学習内容</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ほかの児童・生徒が調べたゴールについて理解を深める</li> <li>ほかの児童・生徒の発表から得た新しい発見を共有する</li> </ul> <p><b>学習活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>グループ内でほかの生徒のワークシートを確認し、新しい気づきを記入する。(15分)</li> <li>ほかの生徒が調べてきたゴールの中で、興味があったものを1人2分程度で共有する。(10分)</li> </ul>	<p><b>指導上の留意点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>調べた内容の中で興味があるもの、新しく知ったことをメモするよう誘導する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ほかの人がゴールについて調べてきた内容を理解し、自分の新しい気づきとして認識できたか(観察、ワークシート)</li> </ul>
まとめ (3分)	<p><b>学習内容</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>クラス内の興味・関心が高かったゴールの共有</li> </ul> <p><b>学習活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>クラスの生徒たちがどのゴールに興味・関心を高く持っていたのか先生がまとめて共有する。(3分)</li> </ul>	<p><b>指導上の留意点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>クラスの中で、1番多く調べられていたゴールだけでなく、少数のゴールについてもコメントするようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>しっかりと話を聞いているか(観察)</li> </ul>

## 4時間(ワークシート)

同じグループメンバーがSDGsのどのゴールに興味・関心があるのか知ることができます。

【記入例】

組名前 \_\_\_\_\_

### ワーク①

同じグループのメンバーの発表をメモして、良かったと思うところを書こう！

Aさん(ゴール 13)

【問題】

- ・地球温暖化の影響で自然災害が年々ひどくなっている。

【未来】

- ・自然災害を怖いと思わず楽しく暮らせるような未来。

【じぶんたちにできること】

- ・節電節水をする。
- ・マイバックを持つ。

Cさん(ゴール )

良かったところ・初めて知ったこと

- ・みんなの興味あることが知れてよかったです。

- ・インターネットを使えない人が世界人口の約半分であることを初めて知った。

- ・実際に○○さんと一緒に家庭菜園をすることになって楽しみ。

Bさん(ゴール 9)

【問題】

- ・世界人口のおよそ2人に1人(約36億人)がインターネットにアクセスできない。

【未来】

- ・全世界の人といつでもインターネットでつながることができる。
- ・自分で考えたものを作ることができる。

【じぶんたちにできること】

- ・SNSで悪口を言わない。

## ワーク①

同じグループのメンバーの発表をメモして、良かったと思うところを書こう！

\_\_\_\_\_さん(ゴール )

\_\_\_\_\_さん(ゴール )

\_\_\_\_\_さん(ゴール )

良かったところ・初めて知ったこと

## 5 時限(指導案)

なぜ2030年と2050年を分けて考える必要があるのかを考察し、そのときの自分たちはどうなっているのか想像することで、ポストSDGsに対する自分の理想の世界を描きます。

時間	学習内容/学習活動	指導上の留意点/準備	評価規準(評価方法)
導入 (16分)	<p><b>学習内容</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●人生ゲームが2050年まである理由の考察</li> <li>●ポストSDGsの説明</li> </ul> <p><b>学習活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●SDGsは2030年までの目標であることを再確認し、なぜ人生ゲームが2050年までのマスになっていたか考察し、ワークシートに記載する。(8分)</li> <li>●ポストSDGsの存在を説明する。(3分)</li> </ul>	<p><b>指導上の留意点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●自分たちで理由を考えるときには、考えること自体が目的であるため、あまりヒントは与えずに、どんな理由でも良いということを伝える。</li> </ul> <p><b>準備</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ポストSDGsについて説明できるようにしておく。</li> </ul> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;"><b>ポストSDGsとは</b></p> <p>ポストSDGsとは、SDGsの次の目標のことです。</p> <p>実は、SDGsの前には、MDGsという2000年から2015年までの目標がありました。SDGsは2015年から2030年までの目標です。</p> <p>そして、SDGsが終わってからの2030年から2045年にもポストSDGsが定められるといわれています。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●SDGsの存在意義について考え、SDGsが終わった後もその時代に存在する社会課題を解決し、持続可能な社会を創っていく必要があることを認識できたか(ワークシート・観察)</li> </ul>
展開 (27分)	<p><b>学習内容</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●2030年と2050年の自分の理想像を描く</li> </ul> <p><b>学習活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●2030年と2050年の今日(授業実施日)の自分の年齢を記入する。(2分)</li> <li>●それぞれの年齢のその日は、自分がどこに住んでいるのか、何をしているのか、理想像を描いて記入する。(10分)</li> <li>●描いた理想像の内容と関連しそうなマスの内容 or SDGsのゴールと選んだ理由をワークシートに記入する。(10分)</li> <li>●関連しそうなことをふまえると、描いた理想像の内容の生活にどのような変化がありそうかワークシートに記入する。(5分)</li> </ul>	<p><b>指導上の留意点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●本当にこうなっていたら良いなという理想的の姿を描くことを徹底する。それがどんな未来でもポジティブに肯定し、自分が腹落ちしている未来を描くことに慣れてもらう。</li> <li>●自分の未来の姿とマスの内容・SDGsのゴール・未来技術の結び付けにつまづいている生徒がいたら、積極的にサポートに入る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●自分の2030、2050年について想像し、確実性が高い未来を関連づけることによって、未来に対する解像度を上げることができたか(ワークシート)</li> </ul>
まとめ (2分)	<p><b>学習内容</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●次の授業で続きをを行い、グループで共有することを伝える。(2分)</li> </ul>		

## 5 時限(ワークシート)

2030年と2050年の自分の姿を想像することで、ポストSDGsに対する自分の理想の世界を描きます。

【記入例】

組名前 \_\_\_\_\_

**ワーク①** SDGsは2030年までの目標ですが、なぜ、Beyond SDGs人生ゲームは、2050年がゴールだったのでしょう？

- ・開発者がそうしたかったから
  - ・SDGsの次の目標がきそだから
  - ・人生のゲームだから
- など

**ワーク②** 2030年、2050年のときのあなたの年齢は？ また、それぞれの年齢の今日であなたは何をしていますか？ 理想の生活を描いてみよう！

- 2030年は 20 歳 : 有名プロゲーマーになって、ゲーム配信をしている！  
2050年は 40 歳 : プロゲーマーは引退して、コーチとして世界で活躍する選手を育成する！

**ワーク③** 描いた理想像と関係しそうな「マスの内容」、「SDGsのゴール」を記入し、その理由を書いてみよう！ マスとゴールどちらでもOKです。

- マス: 高性能のAI同時通訳を活用し、仕事を世界展開！ \$46,000もらう。  
理由: 日本だけでなく、いろんな国の人とゲームをプレイしたり、自分のプレイを世界中に配信することができるようになるから。  
ゴール: 5番、10番  
理由: 国を超えて、ゲームのプレイを楽しむことで、文化、価値観が共有される。 など

**ワーク④** ワーク③によって、描いた理想像にどんな変化があるか考えてみよう！

ゲーム配信を世界に向けて発信することができるようになるだけでなく、言葉の壁を超えてさまざまな国の人とチームを組むことができるようになる。

組名前

## ワーク①

SDGsは2030年までの目標ですが、なぜ、Beyond SDGs人生ゲームは、2050年がゴールだったのでしょうか？

## ワーク②

2030年、2050年のときのあなたの年齢は？ また、それぞれの年齢の今日であなたは何をしていますか？ 理想の生活を描いてみよう！

2030年は \_\_\_\_\_ 歳 :

2050年は \_\_\_\_\_ 歳 :

## ワーク③

描いた理想像と関係しそうな「マスの内容」、「SDGsのゴール」を記入し、その理由を書いてみよう！ マスとゴールどちらでもOKです。

マス：

理由：

ゴール：

理由：

## ワーク④

ワーク③によって、描いた理想像にどんな変化があるか考えてみよう！

## 6時限(指導案)

自分の理想の世界を達成するために上達したいことを考え、理想の未来を共有しあうことで、  
バックキャスティングの考え方を習得し、多様性の尊重の大切さに気づきます。

時間	学習内容/学習活動	指導上の留意点/準備	評価規準(評価方法)
導入 (22分)	<p><b>学習内容</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●5時限の描いた理想像の振り返り</li> <li>●自分が大人になるまでに上達したいこと、知りたいことの発見</li> <li>●自分が描いた理想像を共有</li> </ul> <p><b>学習活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●5時限に描いた理想像を思い出す。(5分)</li> <li>●5時限で描いた理想像の内容をふまえて、自分が大人になるまでに上達したいこと、知りたいことをワークシートに記入する。(5分)</li> <li>●3~4人のグループを作る。</li> <li>●5時限で記入したワークシートの内容について、1人3分程度で発表する。(12分)</li> </ul>	<p><b>指導上の留意点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●本当はやりたくないことを書かないように注意を払う。授業が終わり、家に帰ってからすぐにでも知りたい、実践したいことを書く。</li> <li>●次のワークで、グループの未来像を一言にまとめるため、それぞれがどのような発表をしていたのかメモするように誘導する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●自分の未来に対する解像度を上げ、バックキャスティングで今やるべきことを考えることができたか(ワークシート)</li> <li>●自分や社会の未来について言語化し、人に伝えることができたか(観察)</li> </ul>
展開 (20分)	<p><b>学習内容</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●グループ共通の未来想像</li> </ul> <p><b>学習活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●全員の発表を聞いて、グループの理想の社会を一言にまとめる。(10分)</li> <li>●グループごとの2050年の社会を1分程度で発表する。(10分)</li> </ul>	<p><b>指導上の留意点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●誰かの意見が取り残されずに、すべての人の意見がきちんと反映された2050年の社会が描けるように注意喚起する。</li> <li>●発表方法は自由。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●他者の意見や未来像を理解し、共通要素を見つけ、グループ単位、クラス単位で2050年の社会を描くことができたか(ワークシート)</li> </ul>
まとめ (3分)	<p><b>学習内容</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●クラス共通の未来想像</li> </ul> <p><b>学習活動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●それぞれのグループの2050年の社会について先生が総括する。(3分)</li> </ul>	<p><b>指導上の留意点</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●それぞれのグループの意見がきちんと反映されるように総括する。</li> </ul>	

## 6 時限(ワークシート)

グループメンバーがどのような理想の未来を掲げているのかを理解し、多様性の尊重の大切さに気づきます。

【記入例】

組名前 \_\_\_\_\_

**ワーク⑤** 描いた理想像を実現するために、自分が大人になるまでに上達したこと、知りたいことを書いてみよう！

- ・プログラマーにどんな人がいるのか調べてみる。
- ・今ある、AIの翻訳を試してみる。
- ・ゲームをたくさんプレイする。など

**ワーク⑥** グループメンバーの発表をメモしよう！

**Aさん：** 40歳で公務員になって、まちづくりの計画を立てています。行政サービスはデジタル化されていることを考えて計画しています。  
まちづくりを通して、11番に貢献しています。

**Bさん：** 40歳で漫画家になって、自分が書いた漫画のアニメ放送されているのを見ています。ロボットがアシスタントして一緒に働いてくれています。  
漫画家の忙しい働き方が解消されるので、8番が関係していると考えています。

**Cさん：** 40歳でプロサッカー選手になって、プレミアリーグで活躍しています。6Gが実現しているので、VR上でサッカーのプレイを見ることができます。  
リアルにサッカーを体験することによって、スポーツする人が増えて、3番に貢献することができると考えています。

**ワーク⑦** グループの2050年の世界を一言でまとめてみよう！

自分のしたい仕事でSDGsに貢献し、それをデジタル技術がサポートしてくれている世界

ワーク⑤

描いた理想像を実現するために、自分が大人になるまでに上達したいこと、知りたいことを書いてみよう！

ワーク⑥

グループメンバーの発表をメモしよう！

\_\_\_\_\_さん：

\_\_\_\_\_さん：

\_\_\_\_\_さん：

ワーク⑦

グループの2050年の世界を一言でまとめてみよう！

## 参考書籍の紹介

本教材で紹介したカリキュラムは、初めてSDGsを学ぶ方にもわかりやすい内容となっています。本カリキュラムを作成するにあたり、『10歳からの図解でわかるSDGs「17の目標」と「自分にできること」がわかる本』(メイツ出版 平本督太郎 著(金沢工業大学SDGs推進センター所長))を参考にしています。

SDGsの「17の目標」と「自分にできること」を4章立てで紹介。「SDGsって何ですか?」から始まり、「SDGsに取り組むことで身につく力」までを取り上げています。ぜひ手に取って、授業にご活用いただければ幸いです。

### 【書籍名】

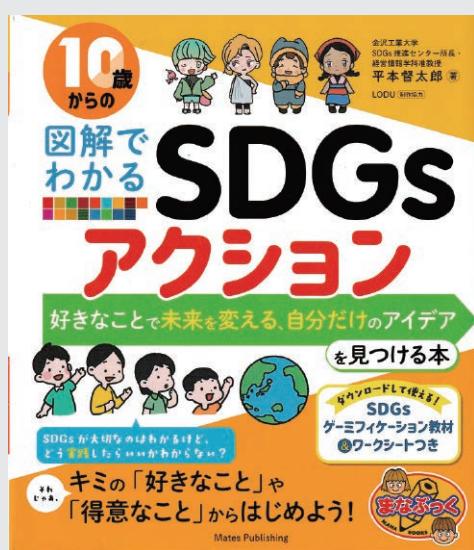
10歳からの図解でわかるSDGs  
「17の目標」と「自分にできること」がわかる本

### 【著者】

金沢工業大学SDGs推進センター所長 平本督太郎

### 【発行者】

株式会社メイツユニバーサルコンテンツ(メイツ出版)



### 【書籍名】

10歳からの図解でわかるSDGsアクション  
好きなことで未来を変える、自分だけのアイデアを見つける本

### 【著者】

金沢工業大学SDGs推進センター所長 平本督太郎

### 【発行者】

株式会社メイツユニバーサルコンテンツ(メイツ出版)

また、「SDGsに貢献するようなアクションを生み出したい」、「子どもたちが楽しみながらSDGsに取り組める方法を具体的に知りたい」といった声に応えるために、第2弾を刊行しました。

第2弾では、SDGsアクションを生み出すプロセスをできる限り詳細に描き、自分たちのオリジナルのSDGsアクションを生み出せるように、企画と実施に役立つワークシートが用意されています。

【文部科学省 令和4(2022)年度】SDGs達成の担い手育成(ESD)推進事業

発行年

2023年

発行者

金沢工業大学  
SDGs推進センター

お問い合わせ先

金沢工業大学  
SDGs推進センター

お問い合わせフォーム

<https://www.kanazawa-it.ac.jp/sdgs/contact/>