



HoneyBears

SAGE JAPAN
ANNUAL REPORT 2019-2020

Moe Akeno

Erika Ito

Sayaka Ueno

Riko Uchiyama

Rina Takatsuka

HONEY BEARS' Objective

“2030年に着実にSDGsを実現するために、
『10年後のおとな＝現在の子どもたち』
にSDGsをより深く理解し、身近なものにする”

問題点

SDGsについて皆さんをご存知だろうか。SDGsは2015年にニューヨーク国連本部において開催された、「国連持続可能な開発サミット」の成果文書として「我々の世界を変革する：持続可能な開発のための2030アジェンダ(課題項目)」が採択されたのが始まりだ。これは、人間・地球及び繁栄のための行動計画として、宣言および目標を掲げた。この目標が、それ以前の目標であるミレニアム開発目標(MDGs)の後継であり、17の目標と169のターゲットからなる「SDGs(持続可能な開発目標)」である。しかし掲げられてから5年が経った現在でも、SDGsの実態について知っている者は少ない。最近では電車の広告や町中の掲示ポスター等でSDGsについて見かけることも多い。しかし、それを見かけても、『へえ…』というその場限りの関心で終わることも多いのではないだろうか。

SDGsの認知度の低さについては、下のグラフ三つを見ても一目瞭然だ。15～69歳を対象に行ったアンケートでは、SDGsを聞いたことがある人が27%と前回より増えているが、まだ50%にも満たない。また、私たちの在籍校に行ったアンケートでは、82%の生徒が、教員では39%知らないと答えている。教育機関である学校でさえこの状態である。SDGsは2030年までに達成しなければならない目標だが、現状のままで本当に可能なのだろうか。このような状況の中で、子供たちにはどう教えればいいのか、また教える方法としてどのような教材教具を使えば、興味を引き出し

て実際にSDGsに対して、積極的に考えてもらえるだろうか。このままでは目標達成に向けた具体的な取り組みすら定まらないのではないだろうか。

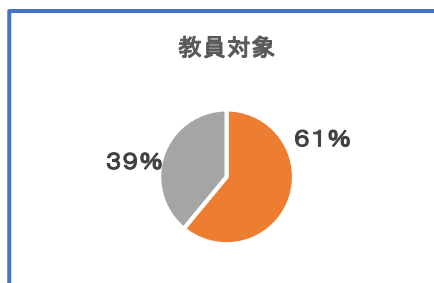
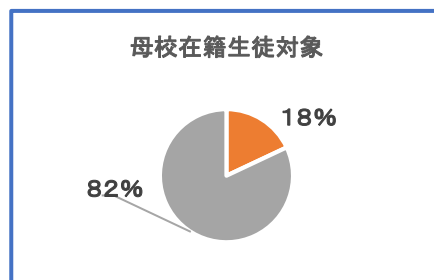
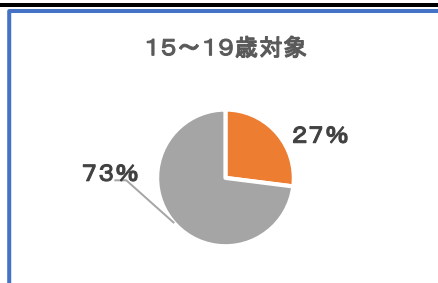
そこで、この問題を解決するために、私たちは、まずは「知る」ための機会を作り出すというところから始めようと考えた。SDGsを知る機会があれば、そこから学びという次のステップに進むこともできる。また、先述の広告の例のようにその場限りの関心ではなく、継続した行動とすることができるはずだ。知る機会を作る手段として、子供から大人まで誰でも行うことができるカードゲームを取り入れる。その理由としては、楽しみながら学べるという点もあるが、私たち自身が学校での総合学習の時間で実際にカードゲームを通してSDGsについて学んだことが大きい。

私たちも初めはSDGsについて何も知らなかったが、カードゲームというきっかけを得たことによって「SDGsとは何か」を把握して、そこから学びへと進み、文化祭での発表にまで繋げられた。そして、SDGsが自分たち自身の未来のための目標だと考えられるようになったのである。私たちのように、ひとつの知る機会から次へ、更にその次の段階へと至ることが出来るということを感じてもらいたいとともに、自分たちの未来のため、そしてこれから先ずっとこの世界が続くように今、自分たちにできることを2030年にはおとなになっている、現在の子どもたちを中心に、皆でSDGsについて考えてもらいたい。

*アンケート内容<SDGsについて>

- SDGsについて、初めて知ったのはいつ頃ですか。
- SDGsについて、何を通してしりましたか。
- ご自身が所属されている会社企業団体等で、SDGsや環境問題に対し具体的に取り組まれていることはありますか。
- 今後、SDGsや環境問題に対して、個人としてどのように取り組んだら良いとお考えですか。

(2020年1～2月実施、総数生徒722名・教員47名分)



知っている 知らない

— 解決策 —

私たちは、SDGsの目標を小学校高学年の生徒と中学校1、2年生の生徒の皆さんにもっと知ってもらい、ひとつでも目標を解決できるようにするために次のように考えた。

この対象者は、あと10年くらいでおとなになる。そういった人たちがSDGsを知っていることによって、今後の将来に繋がると考えたからだ。こどもたちに楽しみながらSDGsのことを学んでもらうためにも、カードゲームを選択した。

【カードゲーム作成の目的】

- ・このカードゲームを小、中学校の授業に取り入れて、SDGsを知ってもらい、SDGs達成のための対策を自分たちで考えてもらう。
- ・このカードゲームでSDGsについての講演会や体験会を実施し、こどもたちだけではなく、学校の教師を初め、社会人の方にも知ってもらうきっかけにする。

【カードゲーム作成上の工夫】

- ・カードゲームのルールを自ら考えながら作成した。
- ・解答の選択肢にはこどもたちに分かりやすい言葉を選んだ。
- ・カードゲーム本体の表紙や全体のデザインも考案した。

【カードゲームを通したSDGs理解】

- ・講演会や体験会は私たちが実際に行い、こどもたちだけでなく、おとなの方にも分かるように説明する。
- ・小、中学校の道徳や総合の授業に取り入れる。また、ゲーム終了後グループで課題となったSDGsカードの内容を話し合う。



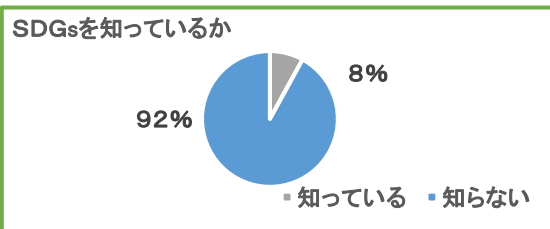
— 進捗状況 —

1: SDGsについてのアンケート結果

私たち5人の母校でSDGsについてアンケート調査を行った。

2: 講演会

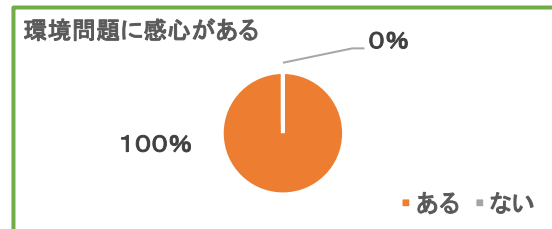
食べ残しNOゲーム、ゲームマーケット、エコプロ、未来の先生展、こどものためのジャズコンサートなどに参加して、SDGsについて自分たちも学び、考え、そしてこどもたちに伝えた。



3: 世代間交流会に参加

2月9日に埼玉県ふじみ野で定期的に行われている世代間交流会に参加した。そこでもアンケート調査を実施した。

「①SDGsを知っているか ②環境問題に関心があるか」集計した結果、環境問題に関心があるにも関わらずSDGsを知らないのはもったいないと感じた。



— 当初の計画(本来やろうとしたこと) —

自分たちの作成したカードゲームが、意図したようにこどもたちに使ってもらえるのか、検証作業を予定していた。検証作業は以下の通り。

- ①実施日時、場所を確定させる
: 白岡南小学校の先生方と一緒にSDGsカードゲームの試供品で遊んでもらう。
- ②生徒が遊んでいる様子を動画として制作をする
: 生徒に実際に遊んでもらってその場でのSDGsの目標に対して考えや意見をまとめた動画を作る。
- ③アンケートによる感想をとりまとめる
: カードゲームについての改善点やアドバイスなどを実際の体験者として答えてもらう。
- ④アンケート結果を反映させて改善する
- ⑤SDGsカードゲームの販売価格を設定する
: 手に取りやすく、更にUnicefなどに寄付することができる価格としたい。

更に実際の販売に向けて、以下の点も検討していく予定だった。

- ⑥販路について模索する
: ここまでにご助言をいただいた様々な団体の方に相談させていただく。
- ⑦売り上げ目標を設定する
: 計算に基づき達成可能な具体的な目標を掲げる。
- ⑧広報活動について検討する
: 後述するSNSを活用した広報活動を展開する。

今回、これらは感染症拡大防止のため中止になり、9月頃からの半年間、SDGsの認知度を高める工夫を考えてきたが、残念ながら、その多くは実行に移すことができなかった。今後は他の講演会や体験会を通して、私たちが意図していたことやSDGsについて知ってもらえないかと考えている。

—展望—

まずはこどもたちに向けての活動として計画しているが、今後、よりたくさんの人にSDGsカードゲームから、SDGsを知ってもらい私たちのような探究活動や個人の活動に移してもらったり、カードゲームをよりよくするために以下の事柄を考えている。

＜今後できること＞

- ・点字をカードにつける
- …SDGsに基づいての平等や障がい者の方々の立場からの意見を知らいたため
- ・大人数と少人数でルールを変える
- …大人数より少人数のほうがSDGsについて深く理解できるようなルール内容にするため

- ・英語版を作成する
- …日本以外の人たちにも自分たちの活動を知ってもらうため、また英語の学習という側面にもなるため
- ・リサイクル紙を使う
- …SDGsカードゲームの本体の説明の紙をリサイクルしたり、今後たくさん使えるようにするため

まずは、以上のようなことに取り組んでカードゲームをもっと幅広い方向に進めていきたいと考えている。

—SDGs との関連性—



これまでは学校では生徒は勉強を学ぶ、教員は勉強を教えるだけの場になりがちだったが、社会に出てから必要になっていくものを学ぶ手段の一つとして、このカードを届ける。



カードゲームのイラストはジェンダー仕様になっていてカードゲームのイラストを通してジェンダーへの理解が深まることが出来る。また、男女の差別、LGBTへの関心も深め、考えるきっかけにする。



将来的には、英語や点字、色、そしてユニバーサルデザインを採用して、誰もが利用して、SDGsを理解する人たちが増えるだけでなく、あらゆる差別や偏見が減り、人と人との輪が広がる。



今回このような活動をするに当たり、普段関わることのない様々な方や沢山の学校のご協力で、このプロジェクトは実現した。ここではパートナーシップの新しい形態を提示できたのではないかな。

—プロジェクトの影響力—

私たちはインスタグラムを使って自分たちの活動を発信している。インスタグラムでは、遊んでいる風景だけではなく、SDGsについての投稿や動画なども作りアップしている。SNSを使うことにより若い世代がSDGsを学ぶことができ、よりこのプロジェクトについて、SDGsについて知ってもらえると考えている。今後は、

ルール説明など動画を使ってできるようにして、先生方が単独でもゲームを展開させていけるように活用していきたい。



honeybears.5_sdgs

〈企画・リーダー〉

明野 萌

〈カードデザイン〉

伊東 英里佳

〈ゲーム制作〉

上野 朝香・内山 莉子

〈アンケート・集計〉

高塚 里菜

【Honey Bears について】

私たち5人は、文化祭でSDGsについての発表後もっとたくさんの人たちにSDGsを伝えたいという思いでこの活動に取り組んでいる。時に意見がぶつかることもあったが1人1人が大きな目標に向かって努力し続けた。SAGE JAPAN としての活動が終わっても、私たちは1人でも多くの人にSDGsを知ってもらえるようにこれからも活動を継続していく。

〈アンケートにご協力頂いた方々〉

- ・台東区立上野小学校
- ・川口市立幸並中学校
- ・白岡市立南小学校
- ・白岡市立南中学校の先生方、生徒の皆さん
- ・文京区立明化小学校
- ・世代間交流に参加していただいた皆さん

https://miraimedia.asahi.com/sdgs_survey05/