

2018 年度 立命館附属校・提携校 第 2 回中堅研修

附属校教育研究・研修センター

2月26日(火) 朱雀キャンパスにおいて、附属校・提携校 第2回中堅研修を実施した。

今回は「SDGs (Sustainable Development Goals[持続可能な開発目標]) カードゲームを通して、SDGsの本質を理解し授業のありかたを考える。」というテーマで研修を実施した。講師は2030SDGs公認ファシリテータ資格を有される立命館守山中学校・高等学校 倉本龍先生にお願いした。また、SDGsを学校の教育活動の中心に取り上げられている立命館守山中高の実践報告を同校田辺記子先生から発表いただいた。

参加者は講師と実践報告者を含めて21人(立命館宇治中高8人、立命館小4人、立命館守山中高2人、初芝立命館中高2人、平安女学院中高2人、育英西中高1人、教職大学院2人)であった。

《研修内容》

(1) 倉本先生講義

そもそもSDGsって知っているかというテーマで30秒間ディスカッションを行った。参加者は概ね同じ程度の理解であった。

Sustainable Developmentという言葉は1993年リオサミット頃から言われている。Think Globally Act Locallyもこの頃に言われている。17個のアイコン(大目標)と169個のターゲット(個別目標)に分か



れている。1～6は開発途上国に多い課題。7～12は先進国に多い課題。13～17はボーダレスな課題になっている。近年は多くの企業がそれぞれどの目標を掲げてどのように達成していくのかということに使われている。吉本興業、アート引越センター、小川珈琲などなど多くの企業が活用している。立命館大学でもSUSTAINABLE WEEKというSDGsのお祭りを行なっている。

カードゲームのふりかえり

(2) ゲーム

2030年の人生のゴールを書かれたカードが配られた。5種類の価値観「悠々自適」「大いなる富」「貧困撲滅」「人間賛歌」「環境保護」。他には「お金」「時間」「プロジェクト」「意思」のカードがある。プロジェクトをお金と時間をかけて達成しようというルールである。様々なプロジェクトを行なっていく中で

世界の状況が変化していく。ゲームをやってみて、早々に目標を達成する人がいる一方で、より豊かな社会の実現と目標の達成の両立に奮闘する人もいた。恐らく、この両立をいかに目指すかがこ

(1) 人生の目標は何でしたか? (2) 目標は達成されましたか? ポイントは何でしたか?

--	--

(3) 自分たちの行ったプロジェクトのうち、印象的なものは何ですか? なぜですか?

--

(4) あなたは2030年の世界を迎えるにあたって、具体的にどのような貢献をしましたか?

--

(5) 他者と話を共有してみて、気づいたことはありますか?

--

のゲームの醍醐味と思った。どの参加者もゲームに熱中している様子だったが、リフレクションの中でゲーム中には気づかないことに気づける場面が多々あった。

(3) 田辺先生実践

以前の自校の状況を振り返られた。

- ・学校内で色々なことをやりすぎて、全体として「見える化」できていない。
- ・点が面になっていない。
- ・ユネスコスクールに認定されているが何をやってもESDになってしまっていて意義が見えてこない。

そこで、ESDを達成するためにホールスクールアプローチをとった。ボトムアップの手法で結果や成果を急がず、プロセスを大事にする内発的な改革に取り組んだ。

まず組織としてキャリア教育部が取り組むことになった。ESDの観点から教育活動を再構築し、これまでの学校教育で行なってきたことにSDGsのタグ付けを行うことで、教員のハードルを低くした。ワークショップも開催した。ワークショップの中で「猛暑」とSDGsを関連させてもらっても教員によってつけるアイコンが異なる様々な見方があった。

現在、守山では94%の教員がSDGsを授業で使いたいと考えている。さらにSDGsをすでに活用している教員に原稿執筆を依頼し実践報告書を作成した。結果SDGsに興味のない先生が動き出すことになった。様々な教員が同じことを伝えることで、それが『重要だ』というメッセージ発信になった。これがホールスクールアプローチの大きな意義である。

教師の学びと成長→生徒の変容→社会の変革。教師の学びと成長が変革の基盤ではあるが、まだまだステップ1。生徒の横断的な学びのためにSDGsを活用していく。いろんな教員がそれぞれの活動で気軽に活用してくれるようになった。「〇〇さんだから、できるんですね。」からの脱却し、「一旦みんなでやってみませんか。」の動きになっている。

(4) 金沢工業大学 SDGs クロス

妄想をして自分ができるアイデアを出しアクションを起こすきっかけにするためのワークショップ。アイデアソン（アイデア+マラソン）ワークシート。②のテーマを考える。その後②を実現するために関係するアイコンを選ぶ。③・④アイテムを選び解決策を考える。

講師の倉本先生からは「自分達の持っているものだけでなく、外の世界と繋がりながら課題を解決するという発想を持って欲しい。」とメッセージを頂いた。

（記録：立命館宇治中高 川本健太郎、編集：教育研究・研修センター 羽田澄）

