

第 214 回 暮らしの SDGs 学習会 議事録

1. **出席者** (敬称略) 増永、吉永、横田、大塚、前崎、黒島、古山、古市、笠原、筒井
2. **日時** 2025 年 10 月 10 日 (金) 13:30 ~ 15:00
3. **場所** 生涯学習センター 3 階 第 4 会議室
4. **テーマ** カード&ボードで楽しむ SDGs 体験会
5. **講師** 佐藤 秀樹氏 (まつど地域活躍塾つながりの会)
6. **内容**

(1) 日本における SDGs の主な学習教材の解説

- ・ 講師より、パワーポイント「日本における SDGs の主な学習教材(書籍、カードゲーム、ボードゲームやウェブサイトからダウンロードできる教材等)」を用いて、日本で広がる SDGs 学習の流れと主な教材の特徴が紹介された。
- ・ 冒頭で講師は、松戸市における SDGs 普及活動(写真コンテストや消費生活展など)の事例を紹介し、地域に根ざした実践の重要性を強調した。
- ・ 紹介した教材は、遊びや対話を通して SDGs の相互関連性や意思決定の難しさを体験できる点に特徴があり、教育現場・行政研修・市民講座など多様な場で活用が進んでいる。
- ・ 講師は、これらの教材が「学びの入口」として、地域活動や日常の行動変容へとつなげる契機になることを強調した。

(2) SDGs のすごろくとカードゲームの紹介・体験

- ・ 次に、参加者 10 名が 2 グループに分かれ、以下の教材を順に体験した。
- ・ 市販の①SDGs すごろく、②アクションカードゲーム「クロス」、③SDGs かるた(1 グループのみ)。体験中は活発な対話が行われ、笑顔の絶えない雰囲気で行進。特に「アクションカードゲーム「クロス」」では、日常の小さな行動を持続可能性の視点で再解釈する発想の面白さが共有された。

(3) まとめ・振り返り

- ・ 「まとめ・振り返り」のセッションでは、講師より、配布資料「SDGs カード／ボードゲームの動向と課題」に沿って解説。
- ・ 配布資料では、体験型教材を通して SDGs の 17 目標を“自分ごと化”し、相互のつながりや利害調整を体験的に学ぶことの重要性が示された。教材には、シミュレーション型・アクションカード型・地域課題型などがあり、対話や合意形成、行動化につなげる力が育まれるとされた。一方で、表層的理解や時間不足などの課題もあり、体験を「入口」として地域や日常の実践へ発展させることが学びの鍵であるとまとめられた。
- ・ 次に、参加者による体験を振り返る時間が設けられた。参加者からは、SDGs 教材は“入口”であり、導入部としては活用ができる。また、体験後に地域や学校、職場でどう活かすかも鍵である等の意見がだされた。

<次回予定>

- 日時 = 2025 年 11 月 14 日 (金) 13:30 ~ 15:00
場所 = 生涯学習センター 3 階 会議室
内容 = 電力システム改革の検証と再エネの未来 (CAN-Japan 開催のセミナーの解説)
説明 = 筒井 義憲 (OBN 会員 学習会担当)