

2回のゲーム
点数がまったく違う！

特別授業は124人を対象に、3〜4人グループに分かれてゲームを計2回行いました。資源カードを効率よく、より多くのアイテムカードに交換し、より高い得点を目指す簡単なルールですが、1回目と2回目での異なる仕組みが、SDGsを考えるために重要な要素となります。

1回目は、グループ内で一人一人が自分の点数を高めることを考え、2回目はグループの合計得点を最大化するように協力。その結果の違いは、右下の画像のようになりました。



1回目には聞こえなかった「話し合い」が鍵？

「その資源（カード）は残した方がいいんじゃないかな？」「木材カードはまた増えるから、今のうちにアイテムカードと交換しよう」。2ゲーム目に入ると、グループ内での話し合いが活発に。限りある資源カードを有効活用するため、あるいは無駄遣いをしないためグループ内で協力し、一

一人一人がグループの得点を最大化するために知恵を出し合いました。

するとほとんどのグループで、生徒それぞれが点数を稼ごうと臨んだ1ゲーム目のグループ合計点より、2ゲーム目の方が高い点数を記録。この結果がカードゲームの真価であり、SDGsを考える上で大切なことが表れています。

このカードゲームは、1ゲーム目はいわば「奪い合い競争する社会」である一方、2ゲーム目は「持続させるために協力する社会」。一人一人が自分のことだけを考えた1ゲーム目。資源はすぐに底を尽き、アイ

生徒らはこの体験を通して、持続可能な社会のためには、資源の有効活用などはもちろん、何よりも社会全体がSDGsに掲げられたゴールへ向かい、協力を続けることが重要であることを学びました。



自分たちに身近なことから取り組んでいくことが大事だと分かった。みんなと協力して考えて、実行に移したい。



白澤 隼空さん



村松 百々花さん

SDGsを楽しく学ぶことができた。自分のことだけでなく、みんなが豊かになるように考えることが大切だと思った。

特別授業を終えて

カードゲームは
2つの社会の縮図？

チーム6	13,100	3,4組 合同チーム	11,600
	16,700		20,300
チーム7	11,800	ドラゴンス	11,600
	20,600		16,800
チーム2	12,700	70ちゃん	12,600
	18,100		18,200
こあらん	12,200	ドラえもん	12,200
つばね	18,400		19,700

ゲームの結果。各チーム名の右横、黒字の数が1ゲーム目、赤字が2ゲーム目の点数

テムと交換することができなくなり、ほんのわずかな時間でゲーム、つまり社会が終わってしまいました。グループでの高得点獲得という目標に向かい、資源の使い方を考えた2ゲーム目。グループで「協力」することでゲームを長く続けて高い得点、つまり豊かな社会を長期間続けることに結び付けました。



エスディージーズってなんだ？
～矢巾中で特別授業～

カードゲーム「Get The Point」

6種類の「資源カード」と10種類の「アイテムカード」があり、資源カードを消費して、アイテムカードに交換する。4人1グループで、1ゲーム目はグループ内で個人のポイント最大化、2ゲーム目はグループでのポイント最大化を目指す。

- ①交換するアイテムごとに得点が異なる
- ②周回ごとに資源カードのうち「木材」「動物」「植物」は枚数が回復するが、「鉄」「レアメタル」「化石燃料」は回復しない
- ③資源カードが枯渇した時点で終了

町のSDGsに関する事業として1月12日、矢巾中2年生を対象に実施。カードゲームを通して、SDGsが自分たちにとっての何かに関わってくるのか、持続可能な社会に向けて一人一人ができることは何かについて学びを深め、意識を高めていきました。

