



湘北短期大学の SDGs について ご紹介するニュースレターです

～発行者からのお知らせ～

23 年度から、Web サイト湘北 SDGs を開設し、授業や大学全体の取り組みを紹介しています。

ニュースレターでは、Web サイトに掲載した記事の中から、学科の授業や部門ごとの活動を、カテゴリ別にご紹介していきます。

今後とも湘北短期大学は地域に根ざした教育機関として「Think Globally, Act Locally」を合言葉に、社会課題の解決にむけて持続可能な未来の創り手を社会に送り出していきたいと思います。



ゲーム概要

*「Get The Point」は、厚木市版 SDGs を活用し、学生が SDGs に関する知識を深め、持続可能な社会を築くためのゲームです。



厚木市版 SDGs を活用し、学生が SDGs に関する知識を深め、持続可能な社会を築くためのゲームです。



資料: Get The Point 厚木市版ファシリテーションスライドより

湘北 SDGs

Think Globally, Act Locally.

2024 年度 第 6 号

(通算第 21 号)

今回の発行人 築瀬千詠

yanase@shohoku.ac.jp

学校法人ソニー学園 湘北短期大学

生活プロデュース学科・リベラルアーツセンター

〒243-8501 厚木市温水 428 TEL:046-247-3131 FAX:046-247-3667

【授業紹介】「Get The Point 厚木市版」を体験 (2024 年 7 月)

「生活と SDGs」(生活プロデュース学科 1 年生必修科目)では、厚木市企画政策課がすなばコーポレーションと共同開発した、学習ボードゲーム教材「Get The Point 厚木市版」をお借りし、ワークショップ型のゲーム体験を通して持続可能な暮らしのあり方について学びました。

このゲームは、地球上に存在する資源のうち 6 つを活用して、衣食住に必要なアイテムを作り、ポイントを集めて個人やチームで合計点を競うゲームです。ゲームに登場する資源には「復活するもの」と「復活しないもの」の 2 種類があり、持続可能性の意味の理解につながります。小学校中学年から大人まで参加できるシンプルなルールであるため、高校で SDGs を学んだ経験に違いがある本学 1 年生も不安なくプレイすることが可能です。

ゲームは、ルールを変えて 2 回実施。1 回戦は個人プレイで、復活しない資源を早いもの勝ちで使い、高得点のアイテムを作って自分の得点ができるだけ高くなるよう競います。2 回戦はチーム戦に変わります。資源を使い切らず 10 周終了時点で 11 周目まで継続できるという条件を満たしつつ、チーム全体の合計得点を競います。

厚木市版では、厚木市特産の「とん漬け」、「せせらぎ米」、「鮎」、「フルーツ」などを使った食品アイテムがあり、授業に参加した厚木市在住の本学職員による特産品の解説コーナーも設けて、地域の農産品への理解を深める機会を作りました。学生のふりかりを紹介します。

■サステナブルカードに掲載されている厚木市の SDGs 達成に向けた取

組みを知り、地域の課題解決のために自分たちにできることを考えることができた。

■ルールを変えて 2 回対戦することによって、競争型の個人プレイよりも、協働型のチームプレイのほうが、結果として総合得点が高くなることを体験した。人と協力して行うことのメリットが理解できた。

■資源をあまり使わないようにしてプレイすることの難しさが理解できた。実際の生活も似ていると思った。

(生活プロデュース学科 築瀬千詠)



【授業紹介】「ゼミナール I」（築瀬ゼミ）学外活動で JICA 地球ひろばを訪問（2024 年 7 月）



「ゼミナール I」（生活プロデュース学科 2 年生前期必修科目）、SDGs を学ぶ築瀬ゼミでは、東京の市ヶ谷にある JICA（ジャイカ；独立行政法人国際協力機構）の SDGs 体験型施設「地球ひろば」を訪問し、地球案内人（JICA 海外協力隊経験者）によるレクチャー受講と体験ゾーンの展示を見学するプログラムに参加しました。

レクチャーでは、ウガンダに駐在していた地球案内人の方から、日本が国際協力を行う理由や意義、派遣先のアフリカが直面する課題や人々の暮らし、日本の協力隊員の活躍の様子などを学びました。首都では街並みや交通機関も発達しており、日本と似た風景がみられる一方、水や電気、トイレといったインフラの遅れや、タンパク質摂取のための昆虫食の話聞き驚きました。後半は体験ゾーンに移動し、飢餓や貧困、健康、安全な水やトイレの現状、紛争と地雷、貧弱な学校施設など、現物に触れる展示を通じて、SDGs 達成の困難さや国際協力の重要性を学びました。

学生のふりかえりを紹介します。

■ 母子健康手帳は、日本で始まり、世界中で母子の健康管理に役立てられていることを知り、妊娠から子どもの成長までの記録を一冊にまとめ、予防接種や健康診断の履歴を追跡するのに非常に便利なもので、妊産婦や乳幼児の死亡率が低下させる効果がとても印象的だった。（M.K.）

■ 今回、発見したことは SDGs の目標は繋がっているということです。一つの問題は他の問題と繋がっているのも一つを解決することは大変だが、一

つでも解決することは SDGs の目標を達成するために大幅に近づくんだという事を知りました。（Y.N.）

■ 世界の国 200 ヶ国中、開発途上国が 80 パーセントであると知りとても驚きました。停電して授業が行えなかったり、栄養価の低い給食しか食べられなかったり、学校できちんと教えられる教員が不足していたり、学校に行くのが辛いと答えた子がいたというのが印象的で、私もいつか力になりたいと思いました。（R.N.）

【授業紹介】「Demopolly」で主権者教育（2024 年 7 月）

「現代女性の社会学」（生活プロデュース学科 2 年生選択科目）では、すなばコーポレーションが開発した学習用ボードゲーム教材「Demopolly」を使った主権者教育のプログラムを体験しました。グループに分かれ、アニマルタウンの住民として生活を営みながら、選挙による政権交代、政策変更が暮らしに与える影響を体験し、民主主義とは何か、市民社会における合意形成のあり方を考えます。事後課題では、自分が必要だと思う政党と実施したい政策も検討しました。

■ 動物のキャラクターの人生をゲームとして体験できてとても楽しかったです。選挙を通して国の制度が変化し、その制度が良いキャラクターもいれば困るキャラクターもいて、選挙における一人一人の意見の重要性に加えて、自分のことだけでなくみんなのことを考えた投票をする必要があるなと思いました。（中略）このゲームを機に自分も社会の一員だということを自覚し、積極的に参加していきたいなと思いました。（N.M.）

■ 大学生としてこのゲームをやってみると、楽しいという感情と同時に自分も一国民としての責任があるという風に思いました。ゲームを通して、政治に関する興味や知識をもっと広げて日本に住む 1 人としての自覚を持ちたいと考えることができました。またデモポリーをやる機会があったらやりたいと思いますし、今後も 1 年生やこれからの入学生に行って欲しいと思いました。（R.N.）

（生活プロデュース学科 築瀬千詠）

