

# BSC×SDGs 出張型 SDGs学習用コンテンツ 教育旅行学習プログラム「マイプラ」 概要資料



produced by...

【滋賀・琵琶湖の自然体験学習施設】

**B S C ウォータースポーツセンター**

〒520-0516 滋賀県大津市南船路4-1

TEL 077-592-0127 / FAX 077-592-1531

教育旅行担当：山本 実璃（やまもと みのり）

TEL : 070-1468-2471 / MAIL : minoriy@bsc-int.co.jp

## ★SDGs学習「マイプラ」とは？

…SDGs（＝持続可能な開発目標）を通して、子供たちが世界や地域の様々な問題について「自分ゴト」として考えるための学習コンテンツです。

## ★世界はつながっている、そして私も起点

・自分の日常生活の些細なことが、地球の問題につながっている。しかし良い意味では、自分の些細な行動で地球を救えるかもしれない。SDGsの可能性から、“自分自身の可能性”にも気づいてもらいたい。

・“マイナス”を“プラス”に変えるために自分ができることは何だろう？ 今後自分が自信をもって地球のためにできる行動って何だろう？ そんな私の誇り（＝“マイプライド”）を見つけてもらいたい。

以上の2つの想いをこめた学習プログラムです。



### ◇特徴①：育ちに合わせた「可能性」を大事にする



自分は  
自分がいい



自分たちの  
ことは  
自分たちで  
できる



私は社会と  
つながっている  
参加している



私は  
世界を  
変えられる



私は  
知を創出する

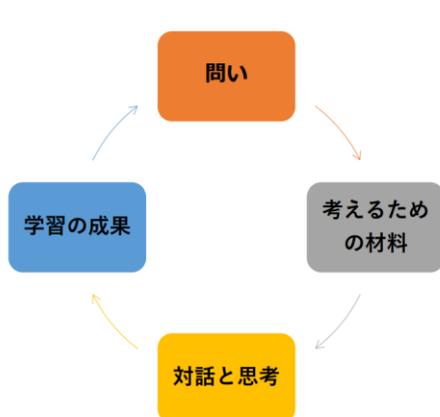


私が私と世界を  
幸せにする

幼保期	小学校期	中学校期	高校期	大学・大学院期
社会人期				

出典：未来教育会議『「21世紀の人一生の育ち」レポート』より

### ◇特徴②：「アクティブ・ラーニング」の視点からプログラム設計を行っている



ポイント

【問い】

誰も答えを持っておらずも、可能性を引き出し、創造していこうとしている状態を目指す。

【考えるための材料】

プログラム中の動画コンテンツの使用、事前・事後学習シートの使用

【対話と思考】－“議論”ではなく、“対話”－

最適解を導くことではなく、各々の気づきによる新しい捉え方、モノの見方を共有する場を目指す。

【学習の成果】－“フィードバック”ではなく、“フィードフォワード”

学んだことを、どんな形でも表現することができる状態を目指す。また、新たな課題や問いを発見し、次の主体的な学びにつなげる。

## コンテンツ①



# つながっている世界 ～スナック菓子が地球温暖化に！？～

概要：「風が吹けば桶屋が儲かる」ということわざがありますよね。風が吹けば土ぼこりが立って失明する人が増え、三味線の需要が高まる...というところから始めて、最終的に桶屋が儲かるというオチがつく小噺から生まれたことわざです。何かがあれば、思わぬところにまで影響が及んでいくというループを示しています。



「風が吹けば桶屋が儲かる」をすることもできます。これをSDGsの視点で捉えるなら、たとえば、こんな標語が考えられます。  
「スナック菓子を食えば、地球温暖化が進む」・・・  
この続きを当日お話しして、皆さんに普段のあたりまえの生活の中にも世界規模の問題につながっていることがあるということをお話しして学んでいただきます。

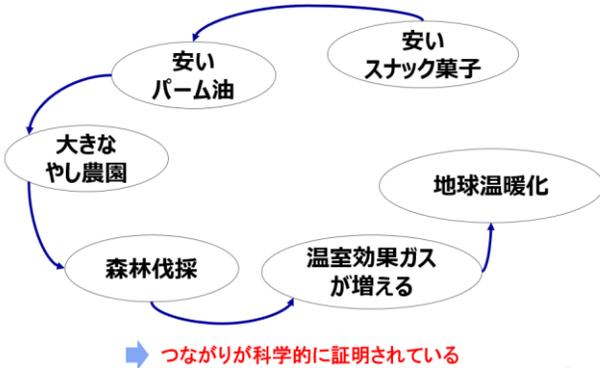
「なぜSDGsがこの世界に必要なのか」「SDGsがあることで生まれる可能性は何か」をみなさんと一緒に考えます。

所要時間：1時間程度 料金：ご相談ください  
※別途発生する出張費、宿泊施設等の会場費は、学校様及び旅行会社様ご負担となります。ご了承くださいませ。

2030SDGsゲーム公認  
ファシリテーター  
山本 実璃

### ◇プログラム内容（一部抜粋）

#### スナック菓子が地球温暖化



#### SDGsの本質①



「世界はつながっている」そして「私も起点」

### ◇事前・事後学習シート（一部抜粋）

◆私たちが住む「日本」が抱える問題は何だろう？  
・・・日本のSDGs達成度は世界で17位！（166か国中）



😊日本が他の国に比べて進んでいる項目



😞日本が課題としている項目



問：では、自分の住んでいる地域や、日々の生活の中で考えられる問題はなんだろう？  
1ページ目の17項目から1つ選んで、具体例を書いてみましょう。

テーマ：  
具体例：

### 事後学習：修学旅行を通して



◆様々な体験を通して、自分たちが住んでいる地域との違いはなんだろう？

◆体験後どのような気持ちの変化がありましたか？

◆わたしの2030アジェンダをつくってみよう！

・・・改めて、17つの目標から1つ選択して、具体的にどのような行動をしてくか書いてみましょう。  
選んだテーマ：

修学旅行を通して、なぜ課題に感じたか：

今後の自分なりの行動「マイブライド」：



「日々感じている課題」と「自分の特技」を重ねてみて  
「できることから」「自分のできる範囲」はじめてみよう！  
自分の得意な行動が  
世界の問題解決につながっているかもしれません。

## コンテンツ①

# 滋賀県版SDGs！「MLGs」とは？

## ～びわ湖を持続可能なものにするためには～

概要：マザーレイクゴールズ（Mother Lake Goals, MLGs）とは、「琵琶湖」を切り口とした2030年の持続可能な社会へ向けた目標（ゴール）です。MLGsは、琵琶湖版のSDGsとして、2030年の環境と経済・社会活動をつなぐ健全な循環の構築に向け、琵琶湖を切り口として独自に13のゴールを設定しています。

持続可能な社会を実現するための目標としてSDGsというものがありますが、国連が定めた世界規模の目標なので、とりわけ自分の地域での行動を考える時、児童・生徒様にとっては、随分遠いことのように感じられることもあります。

そこで、より多くの多様な主体が、琵琶湖を守るための自発的、主体的な取組を通じてSDGsをより自分ゴトとして捉えられるよう、SDGsと地域・現場の取組との間におく目標がMLGsです。BSCウォータースポーツセンターでは、この「MLGs」に賛同をし、琵琶湖を守るための様々な取り組みを行っています。

毎日琵琶湖で働く現地のスタッフからの話を基に、自分たちの地域の環境を守るために自分たちにはどんなことができるのかという「可能性」を考えるきっかけづくりを目指します。

所要時間：1時間程度 料金：ご相談ください

※別途発生する出張費、宿泊施設等の会場費は、学校様及び旅行会社様ご負担となります。ご了承くださいませ。



2030SDGsゲーム  
公認ファシリテーター  
兼  
インストラクター  
山本 実璃

### ◇プログラム内容（一部抜粋）

BSCウォータースポーツセンター



### ◇事前・事後学習シート（一部抜粋）

#### ◆私たちが住む「日本」が抱える問題は何だろう？

・・・日本のSDGs達成度は世界で17位！（166か国中）



#### 事後学習：修学旅行を通して



#### 😊日本が他の国に比べて進んでいる項目



#### 😞日本が課題としている項目



問：では、自分の住んでいる地域や、日々の生活の中で考えられる問題はなんだろう？1ページ目の17項目から1つ選んで、具体例を書いてみましょう。

テーマ：  
具体例：

#### ◆様々な体験を通して、自分たちが住んでいる地域との違いはなんだろう？

#### ◆体験後どのような気持ちの変化がありましたか？

#### ◆わたしの2030アジェンダをつくってみよう！

・・・改めて、17つの目標から1つ選択して、具体的にどのような行動をしてくか書いてみましょう。  
選んだテーマ：

修学旅行を通して、なぜ課題に感じたか：

今後の自分なりの行動「マイブライド」：



「日々感じている課題」と「自分の特技」を重ねてみて「できることから」はじめてみよう！  
自分の得意でない当たり前の行動が世界の問題解決につながっているかもしれません。

## コンテンツ①

# 「マイクロプラスチック」問題を考えよう in びわ湖

概要：現在、世界中で海洋プラスチックゴミが問題視されており、SDGs（＝持続可能な開発目標）でもこの問題が掲げられています。プラスチックは分解されないため、小さく目に見えないほどのサイズになっても半永久的に海を漂い続けます。

小さく軽い「マイクロプラスチック」は海流に乗って世界中の海に拡散されてしまいます。近年、琵琶湖でも「マイクロプラスチック」が琵琶湖に住む魚たちからも発見されています。マイクロプラスチックは海洋生物だけではなく、私たち人体にも悪影響を及ぼす可能性があることも危惧されています。

実際にその問題解決に向けて行動している「海洋ゴミの回収に人生を捧げるハタチの青年」についての動画から、「自分にも何かできるかもしれない」という自分の可能性について考え、マイクロプラスチック問題から、地域や日本、そして世界の環境問題を自分ゴト化することを目指します。

所要時間：1時間程度 料金：ご相談ください  
※別途発生する出張費、宿泊施設等の会場費は、学校様及び旅行会社様ご負担となります。ご了承くださいませ。



2030SDGsゲーム公認  
ファシリテーター  
山本 実璃

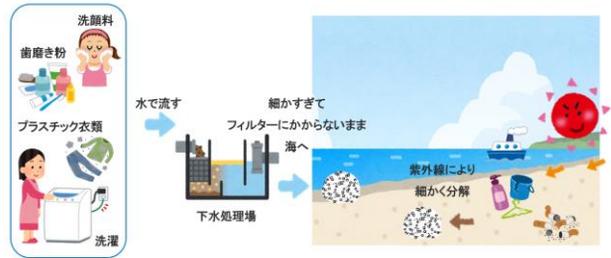
### ◇プログラム内容（一部抜粋）

#### 環境学習：マイクロプラスチックについて

- ①マイクロプラスチックとは？
- ②マイクロプラスチックができる流れ
- ④びわ湖×マイクロプラスチックの現状(どれだけあるのか)
- ③マイクロプラスチックが及ぼす影響
- ⑤びわ湖×マイクロプラスチックの課題(なぜこの問題が起きてるのか?)
- └発生源を考えてみよう┐
- ⑥びわ湖×マイクロプラスチックの解決策(どうやったら減らすことができるのか?)
- ⑦BSCでの具体的な取り組み例
- ⑧みんなが今日からはじめること



#### ③マイクロプラスチックはどのようにできるの？



家庭、オフィスや工場から小さなプラスチックは、下水処理センター施設では十分に除去されずそのまま海に放流されてしまいます。浜辺に捨てられたゴミ捨てごみや、船からの海洋への不法投棄などで大きなプラスチック廃棄物は、自然の力(太陽からの紫外線、波の力、石や砂の打撃力)で小さく劣化してしまうことでマイクロプラスチックとなり、海に蓄積されていきます。

### ◇動画：海洋ゴミの回収に人生を捧げるハタチの青年



### ◇事前・事後学習シート（一部抜粋）

- ◆様々な体験を通して、自分たちが住んでいる地域との違いはなんだろう？
- ◆体験後どのような気持ちの変化がありましたか？
- ◆わたしの2030アジェンダをつくってみよう！  
・・・改めて、17つの目標から1つ選択して、具体的にどのような行動をしていくか書いてみましょう。  
選んだテーマ：
- 修学旅行を通して、なぜ課題に感じたか：
- 今後の自分なりの行動「マイブライド」：



「日々感じている課題」と「自分の特技」を重ねてみて「できることから」はじめてみよう！  
自分の何気ない当たり前の行動が世界の問題解決につながっているかもしれません。

## コンテンツ①



概要：SDGsの17の目標を達成するために現在から2030年までの道のりを体験するゲームです。さまざまな価値観や違う目標を持つ人がいる世界で、我々はどうやってSDGsの壮大なビジョンを実現していくのでしょうか。

このゲームはSDGsの目標を1つ1つ細かく勉強するためのものではありません。「なぜSDGsが私たちの世界に必要なのか」、そして「それがあってによってどんな変化や可能性があるのか」を体験的に理解するためのゲームです。そのためSDGsという言葉聞いたことがない人やあまり興味関心がない人でもゲームが持つとつきやすさと面白さで知らず知らずのうちに熱中し、楽しみながらSDGsの本質を理解することができます。

2030SDGsゲーム公認  
ファシリテーター  
山本 実璃

所要時間：1.5時間～3時間程度 料金：2,750円（税込）  
※価格は変更になる場合がございます。また、別途発生する出張費、宿泊施設等の会場費は、学校様及び旅行会社様ご負担となります。ご了承くださいませ。

### 【2030SDGsのルール】

ルールはいたってシンプルです。  
与えられたお金と時間を使って、プロジェクト活動を行うことで、最終的にゴールを達成するというものです。  
ゴール例：  
・「大いなる富」というお金が一番大事という価値観を持った人  
・「悠々自適」という時間がたっぷりあるのが幸せだという人 など

つまり、現実の世界と同じように、ゲームの場の世界にもさまざまな異なる価値観をもった人達がいる、ということです。

それではどのようなプロジェクトがあるかご紹介します。→  
これはたくさんあるプロジェクトの1つで「交通インフラの整備」というものです。  
このプロジェクトを実行するために、「使うモノ」としてお金500と時間3が必要で、それらを使うことでプロジェクト活動を行います。

交通インフラが整備されることで、移動時間が短縮されるので、「もらえるモノ」としてお金1000と時間1がもらえます。

それと同時に次のプロジェクトカードと意思カードがもらえます。  
ここで言う意思とは、やりがいだったり情熱だったり無形のものを表します。

プロジェクトを実行する時にもう1つの大きなポイントは、参加者全員が右の写真のように→  
ホワイトボードに張り付けられたマグネットを共有しています。

これは参加者全員で創り出す世界の状況を表していて、青は経済、緑は環境、黄は社会を意味しています。

もう1度プロジェクトカードを見てみると、プロジェクトを実行した場合、カードの一番下にある「世界の状況メーターの変化」に書かれたパラメーターが変化します。

例えば先ほどの「交通インフラの整備」の場合であれば、青の経済がプラス1、緑の環境がマイナス1になり、ホワイトボードのそれぞれのパラメーターの数が変わります。

つまり、どのプロジェクトを行うかで世界の状況が刻々と変わっていき、参加者全員が行うプロジェクトの結果、2030年の世界があらわれていく、という風にゲームが進んでいきます。

