

国連が掲げるSDGs（持続可能な開発目標）についてボードゲーム「人生ゲーム」を使って学ぶ体験授業が1日、玉野高で開かれた。生徒たちは予想され得る未来が記されたマスに駒を進めながら、知識を深められるカードを仲間と協力して集め、SDGsの達成期限である2030年、さらにその先の2050年に設定されたゴールを目指した。（多田和代）

# 人生ゲームで理想の未来へ

## 玉野高生が体験授業

ム。ルーレットを回して出た目の数だけ駒を動かす仕様は一般的な「人生ゲーム」と同じだが、億万長者を目指すのではなく、プレイヤー同士が協力して理想



使用したのは、金沢工業大が玩具メーカーのタカラトミー（東京）と共同開発し昨年完成した「Beyond SDGs人生ゲーム」

## 金沢工業大など開発 楽しみ知識深める



「Beyond SDGs人生ゲーム」を体験する玉野高生

の未来を目指す内容になっている。

マスには、国や民間シンクタンクが公表しているデータ

を基に「有人の火星探査のお手伝い」「世界の食用魚53%が養殖に」などの

「未来予想」が書かれており、対応する金額の紙幣を得たり、支払ったりする。2021～30年を期間とする前半では、SDGsの17の目標達成に向けた取り組みを紹介する「絆カード」

の目標達成に向けた取り組みを紹介する「絆カード」

を集め、50年が最終地点となる後半では「脱炭素」「循環型社会」などの実現に結びつく技術事例を記した「革新カード」を獲得していく。最終的に集めた技術やスキルの量によって、理想の未来の達成度が変わる。

全国の教育機関や企業などの実践例を取り上げている「絆カード」には、同大が20年度に全国から募った「SDGsイノベーション教育拠点校」の最優秀に選ばれた玉野高のカードも。体験授業でゲームに取り組んだ1年石田葉瑠さん(16)は、「ドイツで原子力発電所を閉鎖する」など、SDGsの実現に合わせて「そうになっているかもしれない国内外の未来」を学べたと話した。

ゲーム開発に携わった同大SDGs推進センター非常勤研究員の青木啓人さん(25)も来校し「楽しみながらSDGsに関心を持ってもらえれば」と話した。