

文部科学省 2021 年度 SDGs 達成の担い手育成（ESD）推進事業

ゲーミフィケーションを活用した SDGs 教材・カリキュラムについて教員同士の学びあいを促す
学習コミュニティの創造

SDGs イノベーション教育実践者コミュニティ 参加者募集

1. 背景・目的

金沢工業大学は、SDGs 達成の担い手を育成する教育が高く評価され、第 1 回ジャパン SDGs アワード官房長官賞を受賞しています。

2030 年を期限として、国連が掲げた目標、それが「SDGs」。SDGs とは、Sustainable Development Goals(持続可能な開発目標)の略称です。誰一人取り残さない社会の実現を目指し、国際社会全体で積極的な役割を果たすことが期待されています。2020 年度より、学習指導要領において「持続可能な社会の創り手と育成」が求められ、ESD 教育 (Education for Sustainable Development) の導入が開始されています。文部科学省では SDGs 達成のための教育の推進に向けたニーズを踏まえ SDGs 達成の担い手に必要な資質・能力の向上を図る優れた取組みに対する戦略的な支援として SDGs 達成の担い手育成 (ESD) 推進事業を展開しています。

金沢工業大学では文部科学省から推進事業の採択を受け、SDGs ゲーミフィケーション教材の開発、そして開発した SDGs ゲーミフィケーション教材活用のための教員向け人材育成を展開しています。ジャパン SDGs アワードを受賞した金沢工業大学の SDGs イノベーション教育カリキュラムをベースとして開発した小学生・中学生・高校生向けの教材を活用できる教員を ESD 研修により全国で育成すると共に、教員が各地域に適した授業を行えるように教材のカスタマイズを促しています。

昨年度は全国から「SDGs イノベーション教育拠点校」を募集し、ゲーミフィケーションを活用した SDGs イノベーション教育カリキュラムや教材を活用しながら、ハンズオン型(個別事情に合わせた支援形態)で持続可能な社会の担い手の育成 (ESD 教育) を支援しました。拠点校の先生方はご自身の授業計画を重視した上で、各種ゲーミフィケーション教材を取り込み、結果として、生徒・児童がより高い学習効果を得、これまで以上に素晴らしい成果をあげることができました。また、生徒・児童からの視点を強く反映したゲーミフィケーション教材を使うことで、教員と生徒・児童の間の絆が強化され、先生が生徒・児童の夢と一緒に探し応援することにとどまらず、生徒・児童が先生の夢を応援してくれる関係が構築されていったことは、SDGs の達成につながるとても大きな社会変容であったと考えられます。

こうした社会変容のきっかけとなる成果をより多くの教育機関に生み出してもらうことを目的とし、本年度は教育拠点校の先生方を核とした各種ゲーミフィケーション教材に関する教育実践者コミュニティを創設いたします。

本コミュニティでは、子どもたちが自分たちの理想とする 2030 年の社会を描く能力を身につけ、自らが進みたいと思う道を歩み、人生をより楽しめるようになること、そして、教員の皆様も子どもたちに応援されながら人生をより楽しめるようになり、これからの人生がよりワクワクするような夢を見つけられるようになることを目指します。具体的には、各種ゲーミフィケーション教材を授業内で活用し ESD/SDGs イノベーション教育を行っている教育機関との連携や学び合い、ゲーミフィケーション教材の授業での活用事例の共有等を展開いたします。

2. SDGs イノベーション教育実践者コミュニティの特徴

全国の小学・中学・高校・学習塾の教員の皆様から構成される SDGs イノベーション教育実践者コミュニティにご参画いただくことにより、以下のようなメリットを得ることができます。

SDGsイノベーション教育実践者コミュニティに参加することによるメリットの例

- (1) ゲーミフィケーション（様々な取り組みにゲームの要素を組み込む工夫）を活用し、金沢工業大学が開発した SDGs 教材の授業内での活用方法に関する情報を得ることができます。なお、SDGs ゲーミフィケーション教材は金沢工業大学のウェブサイトから無償でダウンロードが可能です。
- (2) SDGs ゲーミフィケーション教材を既に授業に取り入れている SDGs イノベーション教育拠点校の実例を元に、小中高・学習塾、それぞれでの授業内での活用方法・カリキュラム例を知ることができます。例えば、実践事例を紹介する冊子の配布や、拠点校の先生方の取り組みを聞くことが出来る機会・交流をすることが出来る機会に参加することが可能です。
- (3) 金沢工業大学が新たに開発するゲーミフィケーション教材をいち早く体験する機会に参加することが可能です。例えば、現在株式会社タカトミーと開発している SDGs 版人生ゲーム（仮称）のβ版のモニター校に応募することが可能です。β版モニター校に選定された学校には金沢工業大学が SDGs 版人生ゲーム活用拠点として認定するとともに、今年度末に完成予定であるオリジナル版の SDGs 版人生ゲーム（仮称）を無償贈呈いたします。
- (4) 実践事例を参考に先進的なモデル授業に取り組むことで、新しい取り組みに挑戦する校内の機運醸成や対外的な PR に繋がります。（文部科学省 2021 年度 SDGs 達成の担い手育成(ESD)推進事業 ゲーミフィケーションを活用した SDGs 教材・カリキュラムについて教員同士の学びあいを促す学習コミュニティの創造 SDGs イノベーション教育実践者コミュニティメンバーの名称を活用いただけます）
- (5) 生徒一人ひとりが主体性を持ち、楽しく SDGs を学ぶ環境作りが実現します。

3. SDGs イノベーション教育実践者コミュニティで活用する教材

SDGsゲーミフィケーション教材

2019年度のSDGs達成の担い手育成（ESD）推進事業に採択された取組みにおいて、金沢工業大学では5つのSDGs教材を開発しています。

- THE SDGs アクションガードゲーム X（クロス）
- ファクト
- シェアアンドサルベージ
- サバイバル 体育館で生き残れ！
- タイムリープ Beyond SDGs
- ESG インベスターズ 未来社会への投資

上記SDGsゲーミフィケーション教材は全て金沢工業大学SDGs推進センターウェブサイトから無償でダウンロードいただけます。なお、THE SDGs アクションガードゲーム X（クロス）については有償の製品版も販売しております。

その他、サーキュラー・エコノミーに関するゲーム、ポストSDGsに関するゲーム、脱炭素に関するゲーム等が開発中です。

SDGsに関する副教材

SDGsゲーミフィケーション教材と連動して、副教材の書籍として「10歳からの図解でわかるSDGs「17の目標」と「自分にできること」がわかる本」（著者：金沢工業大学SDGs推進センター長平本督太郎）を出版しています。

https://www.amazon.co.jp/dp/478042495X/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_89NQZ2NJB8Z28EDEAMZA



4. SDGs イノベーション教育実践者コミュニティで想定している活動

SDGsイノベーション教育実践者コミュニティの活動は、主にオンラインを主体として展開します。

SDGsゲーミフィケーション教材の活用方法を学ぶ機会の提供

- (1) SDGsゲーミフィケーション教材を体験する機会の提供
- (2) SDGsゲーミフィケーション教材の活用事例の共有
 - SDGsゲーミフィケーション教材の活用事例を紹介した冊子（オンライン）の提供

- SDGs ゲーミフィケーション教材を活用している拠点校による活用実態のプレゼンテーションを聞く機会の提供（リアルタイム/オンデマンド）
- (3) 開発中の SDGs ゲーミフィケーション教材のβ版体験機会の提供

教員同士の相談しあい、学び合いの機会の提供

- (1) SDGs ゲーミフィケーション教材を活用している拠点校と接点を持つ機会の提供
- (2) SDGs ゲーミフィケーション教材を活用している教育機関同士の情報交換の機会提供

SDGsゲーミフィケーション教材に関するメールニュースの提供

SDGs イノベーション教育の関連情報や SDGs ゲーミフィケーション教材の活用ノウハウに関する情報、関連イベントに関する情報が記載されたメールニュースを毎月1回提供

SDGs実践者による活動実態を知る機会の提供

金沢工業大学が運営に関わる日本政府によるジャパン SDGs アワード受賞組織による講演イベントに対する優先案内

生徒・児童による発表機会の提供

金沢工業大学が運営に関わる「ポスト SDGs 全国作文コンテスト」、SDGs イノベーション教育サミット、Beyond SDGs イノベーション学会（2021年9月9日設立）の全国大会等での生徒・児童の発表機会の提供

国際的なSDGsの取り組みに関する参加支援

上記以外に、各校の活動において優秀な成果を出した生徒・児童に対しては、新型コロナウイルス感染拡大収束後に金沢工業大学が参加する国連関係のイベントに対する参加支援を実施

5. SDGs イノベーション教育実践者コミュニティへの参加募集内容

応募要件

SDGs イノベーション教育実践者コミュニティへの参加者は、下記に示す要件すべてを満たすものとします。

- (1) 小学校・中学校・高校・学習塾に所属する教職者であること
- (2) オンライン環境が整備されていること

参加する教員の方が有する IT 環境として①オンラインミーティング環境（PC、Zoom など

のオンラインミーティング可能なソフトウェアを導入した PC)、② YouTube 閲覧環境が必要となります。

- (3) 本取組みに関するインタビュー、アンケートの提出にご協力いただけること
- (4) 各活動や他の参加者に対して批判をせず、前向きな姿勢でご参加いただけること
- (5) 積極的に SDGs ゲーミフィケーション教材を活用いただけること
- (6) 金沢工業大学が実施するユースイベントの参加者募集にご協力いただけること
- (7) 積極的に活動成果を共有いただけること
- (8) 学校名、取組内容について本学ホームページで公開することに承認いただけること（写真・動画撮影対象者等の事前許可を得ていただくこと）
- (9) 実践例等を整理した普及啓発冊子への掲載に承認いただけること
- (10) 各地域において他校からの視察受け入れ、導入に向けた相談にご協力いただけること
- (11) 関心があるお知り合いの教員の方に対して本コミュニティの活動を積極的に紹介いただけること

実施期間

文部科学省 2021 年度 SDGs 達成の担い手育成（ESD）推進事業「ゲーミフィケーションを活用した SDGs 教材・カリキュラムについて教員同士の学びあいを促す学習コミュニティの創造」としての推進は 2022 年 2 月頃までとなりますが、その後も金沢工業大学として運営を行っていきます。

参加費

無料

応募方法

応募要件をすべて満たしていただけることを確認の上、下記の申請内容をご記入の上、電子メールにて提出してください。

- (1) 申請内容（申請様式あり）
 - (1) これまでに取組まれた SDGs 教育や探究学習の成果と概要（これまでに実施していない場合は活動なしと記載ください）
 - (2) これからどんな風に SDGs 教育や探究学習を行いたいのか
 - (3) コロナ禍で特に力をいれている取組み
 - (4) オリジナル版の SDGs 版人生ゲーム活用拠点への登録希望
* 必要に応じて添付資料をご提出頂いてもかまいません。
- (2) 提出先
金沢工業大学 SDGs 推進センター kit-sdgs@kanazawa-it.ac.jp
- (3) 応募期限
2020 年 9 月 30 日（木）