先生・ファシリテーターのための

持続可能な開発目標 -SDGs-
アクティビティ集

DEAR

Save the Children

もくじ

はじめに・・ 2
この教材のねらい・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3
持続可能な開発目標（SDGs）とは・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3
SDGs を理解するキーワード ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 4
この教材の使い方・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 6
アクティビティ 1　「部屋の四隅」を使ってみんなの意見を聞いてみよう ・・・・・・・・・・・・・ 8
アクティビティ 2　15 年前の世界と未来（2030 年）の世界を考えよう ・・・・・・・・・・・・・・ 10
アクティビティ 3　こうなるであろう未来・こうなってほしい未来を考えよう・・・・・・・・・・・ 20
アクティビティ 4　カードを使って世界を旅しよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 23
アクティビティ 5　ストーリーを読んで世界の子どもたちの状況を知ろう・・・・・・・・・・・・・ 31
アクティビティ 6　世界の子どもたちのストーリーから SDGs について考えよう　・・・・・・・・・ 41
アクティビティ 7　わたし・わたしたちと SDGs をつなげよう　・・・・・・・・・・・・・・・・・ 43
アクティビティ 8　わたしの 2030 アジェンダをつくってみよう ・・・・・・・・・・・・・・・・・ 45

はじめに

すべての子どもの生きる、育つ、守られる、参加する「子どもの権利」が実現された世界を目指して活動する国際NGO セーブ・ザ・チルドレンは、2015 年に国連総会で採択された「持続可能な開発目標（以下、SDGs）」の策定プロセスに積極的に関わりました。SDGs は、英語の Sustainable Development Goals（サステナブル・ディベロップメント・ゴールズ）の頭文字をとったもので「エス・ディー・ジー・ズ」と読みます。

2030 年までの達成を目指す SDGs には、国内外で広がる貧困や格差、紛争や気候変動の課題、また子どもに対する暴力など、若者や子どもに関連するさまざまな問題が含まれています。

世代や地域を超えて、すべての人々が安心して、満足して暮らせる世界の実現のためには、途上国だけでなく先進国の人々も、そして国際機関や政府、企業関係者だけでなく、子どもや若者を含む世界中の人々が SDGs の達成に取り組む必要があります。中でも、これからの社会の担い手となる子どもたちに SDGs への理解を深めてもらうことは不可欠です。

SDGs を理解し、「自分ゴト」にし、実際の行動につなげるためには、学習者一人ひとりが主体的に学び、考えられる教材が必要だと考え、この度株式会社ファミリーマートより支援をいただき、本教材の作成に至りました。また、教材の内容につきましては開発教育協会（DEAR）とともに、検討を進めました。

SDGs 達成のためのアプローチはさまざまです。本教材を教育現場や企業での研修などにご活用いただき、より多くの方に SDGs に取り組むきっかけとしていただきたいと思います。

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

この教材のねらい

1. **SDGs について理解する**：SDGs 成立の背景にある現状・課題と SDGs について知ること。
2. **SDGs を「自分ゴト」化する**：課題は自分たちの課題でもあることに気づくこと。
3. **SDGs 達成のための行動（アクション）へつなぐ**：自分たちが身近なところでできることを考えること。

持続可能な開発目標（SDGs）とは

2015 年 9 月 25 日、ニューヨークで開催された国連総会「持続可能な開発に関するサミット」において、貧困、不平等・格差、気候変動のない持続可能な世界の実現に向けて、『我々の世界を変革する：持続可能な開発のための 2030 アジェンダ』* が国連加盟国 193 ヶ国の全会一致で採択されました。

このとき、2030 年までに目指すべき 17 の目標として「持続可能な開発目標（SDGs : Sustainable Development Goals）」が示されました。これを機に、途上国だけではなく、**日本のような先進国も含む世界中の国々**がこの目標の達成に向けて動き出したのです。

「持続可能な開発目標（SDGs）」は、**「貧しい人々が取り残され、地球環境は悪化しており、このままでは世界が立ち行かない」**という強い危機感のもとつくられた目標です。経済発展だけを目指すのではなく、**社会、環境、経済の3つの側面のすべてにバランス**が取れた形で対応し、さまざまな問題を生み出す根本的な原因に取り組み、今の**世界の「変革」**を目指すものになっています。

策定にあたっては、各国政府や国際機関のみならず、世界中の市民社会や研究者、企業など、**多様なステークホルダー（関係者）が約3年間におよぶプロセスに参加**し、意見を投じてきました。セーブ・ザ・チルドレンも、すべての子どもの権利の実現の観点から、世界中のメンバーが連携し、国連の交渉の場および各国政府との対話や提言を通して、積極的に策定プロセスに関わってきました。SDGs のキーワードである**「誰一人取り残さない」**を実現するために、ゴール（目標）とターゲット（指標）が「社会のすべての部分で満たされるように」というアプローチは、セーブ・ザ・チルドレンを含む市民社会が粘り強く働きかけた結果、宣言文に盛り込まれました。

* 外務省（仮訳）
https://www.mofa.go.jp/mofaj/files/000101402.pdf
※ URL は変更されている場合があります。

セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンの web サイトもご参照ください。
http://www.savechildren.or.jp/lp/sdgs/

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

SDGs を理解するキーワード

SDGs の根底にある理念や考え方について、特に重要なキーワードをご紹介します。
ワークショップを実施する前に、必ずご一読ください。

「続かない＝持続不可能な」社会を「続く＝持続可能な」社会に

今ある資源をすべて使ってしまい、未来の人々に何も残さない社会や、環境破壊が引き起こした負の遺産を次の世代に残すような社会は、持続可能ではありません。持続可能な社会とは、世代を超えて共に成長するため、他者を思いやり、環境を大切にする社会です。

持続可能な社会の実現のためには、各国のリーダーが取り組みに対する約束を行うとともに、私たち個人もより公正（かたよらず、正義があること）で衡平な社会に向けて協力をし、社会全体に関わる大きな変化をもたらしていく必要があります。

目標を達成するための「野心」と「変革」

上記の「誰一人取り残さない」という理念を達成するには多くの困難が伴い、従来通りの発想やアプローチで成し得ることはできません。この点に関し、「我々の世界を変革する：持続可能な開発のための 2030 アジェンダ」の前文では、「我々は、世界を持続的かつ強くしなやかな道筋に移行させるために緊急に必要な、大胆かつ変革的な手段をとることに決意している」と記載されています。SDGs で示されている目標の達成を、最も貧しく脆弱なすべての人々に到達させるためには、現実から目をそむけず、世界中のすべての人がこの活動に野心的に、そして変革を促す主体として取り組む必要があるのです。

「誰一人取り残さない」社会に

DGs には、17 のゴール（目標）と、それらの目標の詳細内容および実施手段を定めた 169 のターゲット（指標）* が設定されています。これらの目標とターゲットを 2030 年までに達成することを目指しているのが SDGs ですが、目標達成の過程において非常に重要な観点が「誰一人取り残さない―Leave no one behind―」という考え方です。

社会・経済開発や技術発展、また支援の手が最も届きにくい人々も誰一人取り残さず、世代を超えたすべての国、すべての社会の人々が、人権を享受し、人としての尊厳が守られる社会を、SDGs を通して目指します。

この背景には、過去の開発や支援のあり方に対する反省があります。国際機関や各国政府は、SDGs の前身であるミレニアム開発目標（Millennium Development Goals：MDGs／エム・ディ・ジー・ズ）を土台に、2000 年～2015 年にかけて貧困削減や飢餓の根絶に向けた取り組みを行ってきました。その成果は大きく、貧困率は大幅に減少し、教育へのアクセスも拡大しました。しかし、取り組みやすい活動や、より見えやすい課題に優先的に取り組んだ結果、開発や支援から取り残される人々が出てきてしまいました。この反省を踏まえ、SDGs では、「誰一人取り残さない」をその理念に掲げています。

*169 のターゲットについては、外務省のサイトをご確認ください。
http://www.soumu.go.jp/main_content/000562264.pdf
※ URL は変更されている場合があります。

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

子ども

「国連子どもの権利条約」によると、子どもとは、18 才未満の人のことをさします。

衡平（こうへい）

衡平さは、世界がより発展し、平和で公正（かたよらず、正義があること）な場所になるために大事な考え方です。衡平さとは、違いを大切にしながら、みんながそれぞれの権利を平等に得られるようにすることです。

貧困

食べ物や、健康な体、学校に行くことなど、生きていくのに必要なものが十分にない状態のことです。貧困にはさまざまな定義がありますが、1 日 1.90 ドルの貧困ラインを下回る状況での生活を強いられる「絶対的貧困」と、所属する社会の一般的な生活レベルと比べて一定以下の生活を強いられている「相対的貧困」があります。SDGs ではこのどちらにも取り組む必要があります。

国

国とは、領土、国民、政府、法律などによって成り立つものです。これらがもとになって、各国の政策や制度がつくられます。

政策

国がさまざまな問題に取り組むため、また、国民の利益のために行う計画、および、それに向けた行動のことです。

目標

努力の結果として得ようとするものです。SDGs では、17 のゴール（目標）がどのように、あるいは、どの程度達成できているかを知るために、より詳しい 169 のターゲット（指標）を定めました。

ジェンダー

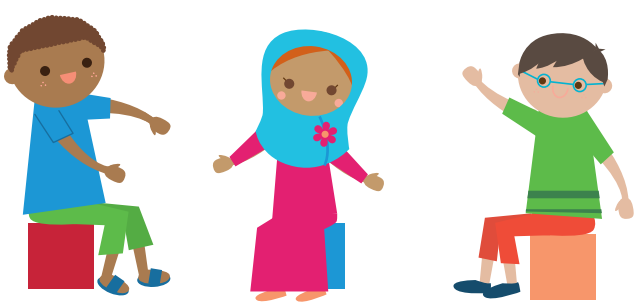
社会で考えられている男性と女性の違いのことです。人間も他の生物と同じように、男性と女性の 2 つに分けられますが、そうした生物としての「男女の違い」とは異なり、社会から求められる「男ならこうあるべき」「女ならこうあるべき」といった違いのことを指します。

人権

すべての人間が生まれながらに与えられている権利です。人権は、「平等」と「尊厳（そんげん）」（とても大切で、だれからも奪われないこと）という 2 つの主な考え方に基づいています。

参加

自分が感じたこと、聞いたことを、自分の意見で表したり、その意見を聞いてもらうことはわたしたちの権利です。参加することは、「今」、「ここで」、「何かをする」、すべてのことを指します。



この教材の使い方

全体構成

- 本教材には８つのワークショップ用教材（アクティビティ）が収められています。
- １から順に実施しなくても、すべてを実施しなくてもかまいません。
  それぞれのアクティビティは、単体でも実施できるようになっています。
- 対象者や所要時間、ねらいに沿って、自由に組み合わせて活用してください。

対象年齢と人数

- 小学校高学年以上が対象です。大学生や大人を対象にしたプログラムにもご利用いただけます。
- 参加者の人数は 20 ～ 40 名での実施を想定して作成していますが、最小 10 名程度からご利用いただけます。

参加型学習（アクティブ・ラーニング）について

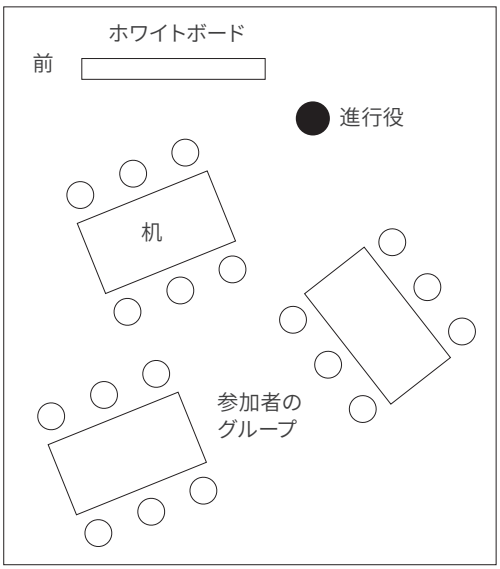
- 本教材はすべて、参加型学習（アクティブ・ラーニング）形式ですすめるものです。
  参加者同士が対話しながら、**学習の過程（プロセス）で気付きや学びが生まれる**ように作成しています。「正しいひとつの答え」があるわけではないので、**「答えに導く」ことよりも、学習の過程（プロセス）を重視してください。**
- そのためにも、「導入→アクティビティ→ふりかえり」の流れで実施してください。
  導入および、ふりかえりについては次頁をご参照ください。
- ファシリテーター（進行役）は、参加者が意見を出しやすい雰囲気をつくるよう、心がけましょう。参加者同士が、上下関係をつくることなく、他者の意見に耳を傾け、自分の意見を表明できるよう、まずはファシリテーター自身がそのような態度で参加者に接してください。

導入
（参加のルール）
↓
アクティビティ
↓
ふりかえり

部屋のレイアウト

- 基本的に、３～６人のグループワークで進めます。
- 全員が前を向く「講座形式」ではなく、机を囲んでグループワークができるレイアウトを推奨します（下図参照）。

レイアウトの例



本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

導入（「参加のルール」の紹介）

「参加のルール」とは

参加型学習の場では、参加者が不安を感じることなくその場にいることができ、安心して発言できる環境づくりが大切です。その環境をつくるためには、ファシリテーターだけでなく、参加者全員の協力が必要です。

ワークショップの冒頭に、大きな紙に書いた3～5点程の「参加のルール」を紹介し、プログラム終了まで、全員から見えるところに貼っておきます。参加者が低学年の場合は、イラストを描いたり、手書きにしたり、目を引く工夫をしてもよいでしょう。

参加のルールには、「相手の話をよく聞く」「相手の意見を否定しない」「楽しんで参加する」などを挙げることができますが、参加者自身に、どんなことに協力してほしいか、どのような傾向があるのか、どんなルールがあると安心できるのかを聞き、その環境に応じた「参加のルール」をつくることもできます。

まずファシリテーター（進行役）が実践する

「参加のルール」は、参加者だけに向けられたものではありません。まずは、ファシリテーターが、参加者の話をよく聞く、参加者の発言を否定しないなど、実践しモデルとなることが大切です。

「方法はメッセージを持つ」（マーシャル・マクルーハン）という言葉がありますが、ファシリテーターの態度そのものがメッセージとなるのです。

ふりかえり

ワークショップの最後に、参加者一人ひとりが何を感じたか、考えたか、学んだかを確認する作業が「ふりかえり」です。その時の気持ちや考えを言葉にすることで、そのワークショップによる「気づき」や「学び」を参加者の中に定着させることを助けます。

「ふりかえり」は一人で行うこともできますし、小人数やグループで行うこともできます。また、話すだけでなく、書く、書いて話す、という作業でもかまいません。短い時間でも、「ふりかえり」の時間を設定することが大切です。

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

アクティビティ１　「部屋の四隅」を使ってみんなの意見を聞いてみよう

「部屋の四隅」（four corners＝４つのコーナー）は、部屋の四隅に「はい」「いいえ」「どちらかといえばはい」「どちらかといえばいいえ」などと書いた紙を貼っておき、ある質問に対して参加者が自分の考えのところに移動する、というシンプルなアクティビティです。

いわば、目に見える「アンケート」のようなもので、当てはまる意見の場所に移動するだけで、全員が参加することができます。四隅には、以下の４つまたは３つの選択肢を置くことができます。

- 「賛成」「どちらかといえば賛成」「どちらかといえば反対」「反対」
- 「はい」「どちらかといえばはい」「どちらかといえばいいえ」「いいえ」
- 「はい」「どちらともいえない」「いいえ」

プログラムの冒頭に実施すると、参加者にどんな傾向があるのか、どのような考えを持った人がいるのかを知ることができ、その後のアクティビティが実施しやすくなります。

● ねらい

- 世界の現状や課題について、参加者がどんな意見や価値観を持っているのかを知り、共有すること。
- 立って動くことで緊張した雰囲気を和らげ、話しやすい雰囲気をつくること。
- 参加者が、自分の意見を考えて、表明する練習をすること。
- 参加者が、人によって意見が違ったり、同じだったりすることに気づくことで、意見が異なるのは自然なことだと思えるようになること。
- 参加者が、意見の違う人と話し合うことで、新しいものの見方や考え方に気づくこと。

● 用意するもの

- 部屋の四隅に貼る紙（紙を貼らずに言葉で説明するだけで行うこともできます）

● 所要時間

10 〜 20 分（質問の数によります）

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

● すすめ方

準備
開始前に部屋の四隅に選択肢の紙を貼っておきます。

部屋の中の机やイスを片付ける必要はありませんが、参加者が移動しやすいように準備してください。

１．参加のルールの確認（2 分）
「参加のルール」をひとつずつ読み上げながら、確認します。最後まで、全員が見えるところに貼るか、書き出しておいてください。

「参加のルール」については 7 頁をご確認ください。

２．すすめ方の説明（１分）
参加者にすすめ方を説明します。
発問例：「これから、みなさんにある質問をします。この部屋の４つの場所に『はい』『いいえ』『どちらかといえばはい』『どちらかといえばいいえ』の４つの意見が貼ってあるので、自分の意見に一番近いと思う場所に移動してください」

３．練習問題（２分）
テーマ性のある質問をする前に「練習問題」として、簡単な質問で練習すると、その後がすすめやすくなります。
発問例：「はじめに簡単な質問で練習してみましょう。では、何も持たずに、その場に立ってください。練習なので気軽に考えて、自分がそうだと思うところに移動してください」
発問例：「質問します。『わたしはパンよりお米が好きだ』。お米が好きな人は『はい』、パンの方が好きな人は『いいえ』、そのほかの人は『どちらかといえばはい』『どちらかといえばいいえ』に移動してみましょう」

参加者が座っている状態のまま始めると、動かない人もいるので、全員立ってから開始します。練習問題には、そのほかにも以下のような軽めの質問が向いています。
- 今日のわたしはとても元気だ。
- この授業（ワークショップ）がとても楽しみだ。
- 夏より冬が好きだ。
- 犬より猫が好きだ。

４．移動（１分）
参加者は該当する場所に移動します。４つの選択肢からは選ぶことができず、回答の境目に立つ参加者がいても問題ありません（後で、理由を聞いてみましょう）。

「正しい答え、間違っている答え、というのはありません。自分がそう思うところに、移動してみましょう」と声かけします。

５．インタビュー（５分）
参加者が全員移動したら、「今日の参加者のみなさんは、『お米派』の人が多いのですね」など、全体の傾向をレビューします。そして、それぞれの選択肢の場所に立っている人の中から１～２人に「なぜ、そう思うのか」をインタビューします（全体で４～８人程度）。
同じ場所に立っている人でも、違う理由でその選択をした人もいるかもしれません。「別の理由で、ここにいる人はいますか？」などと問いかけて、多様な考え方を引き出すようにしましょう。

参加者の意見をなるべく多く引き出すことが大切です。

出た意見を否定したり、判断を下したりしないようにしましょう。

６．質問（各９分）
参加者がやり方を理解したところで、SDGs に関連する下記のような質問をしていきます。具体的な質問より抽象的な質問をした方が多様な意見が出やすくなります。練習問題と同じ要領で、質問→移動→インタビューを繰り返します。質問数は練習問題も含めて３つ程度が適切です。

- 「今の世界の状況は 20 年前よりも良くなっていると思う」
- 「経済が発展するなら、自然環境を破壊しても仕方ないと思う」
- 「暴力には暴力で対応するのは、やむを得ないと思う」
- 「今、日本は平和だと思う」
- 「今後、地球の気温はどんどん高くなっていくと思う」

一通りインタビューをした後に「ほかの人の意見を聞いて、もしも意見が変わった人がいたら移動してみてください」と呼びかけてみることもできます。移動する人がいたら、その理由も尋ねます。また、意見が変わってもよいことを伝えます。
参加者の関心やその後のテーマに関連付けて、質問を柔軟に考えて実施してみましょう！

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

アクティビティ２　15 年前の世界と未来（2030 年）の世界を考えよう

SDGs は 2015 年に国連総会「持続可能な開発に関するサミット」で採択された、2016 年から 2030 年までの 15 年間で達成を目指す目標です。それ以前から、「このままでは世界は持続不可能になってしまう」という危機感のもと、さまざまな会議が開かれ、目標が設定されてきました。

ー国際的な課題に対する主なできごとー

- 1972 年（約 45 年前）　国連人間環境会議（ストックホルム会議）：人間環境宣言の採択
- 1992 年（約 25 年前）　環境と開発のための国連会議（リオ地球サミット）：アジェンダ 21 の採択
- 1997 年（約 20 年前）　気候変動枠組条約第 3 回締結国会議（COP3）：京都議定書の採択
- 2000 年（約 19 年前）　国連ミレニアム開発サミット：MDGs（ミレニアム開発目標）の採択

「温室効果ガスを減らしていこう」「生物多様性が失われないようにしよう」「貧困や飢餓、戦争や紛争をなくそう」「このままでは、この環境や社会は壊れてしまう」などと考え、世界中の人びとが何度も会議を開き、話し合い、目標を設定してきました。果たして、その目標を人びとは達成することができたでしょうか？議論されてきた問題の数々は、解決に向かっているのでしょうか？
このアクティビティでは SDGs が採択される 15 年前の世界の状況と現在の状況とを数値を用いて比較し、これから迎える未来の社会について想像し、話し合います。

● ねらい

- 近年の国際会議を通し、社会がどのように変化してきたのかを知り、現在の社会を捉えること。
- 国際社会の取り組みとその成果を知り「持続可能」の意味を考えること。
- SDGs が設定された背景と、現状について理解すること。
- 未来の社会について想像し、話し合うこと。

● 用意するもの

- 世界地図（壁に貼りだしておく）
- ワークシート１－A（14 頁／表形式）または１－B（15 ～ 17 頁／棒グラフ形式）*、ワークシート２（18 頁）、ワークシート３（19 頁）を人数分またはグループ数分コピー。

* ワークシート１－ A、または１－ B どちらを使用するかは学習者の状況に応じて選択してください。
※個人で取り組むのが難しそうな場合は、グループに1枚配布してグループで取り組むこともできます。
※ワークシートに出てくる国は、後半のアクティビティ４、５に登場する６ヶ国にアメリカ、中国、デンマークの３ヶ国を加えたものです。ぜひ、後半のアクティビティにつなげてご利用ください。

● 所要時間

45 分～

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

● すすめ方

1．参加のルールの確認（2 分）

「参加のルール」をひとつずつ読み上げながら、確認します。最後まで、全員が見えるところに貼るか、書き出しておいてください。

「参加のルール」については 7 頁をご確認ください。

2．導入（2 分）

以下のような声かけではじめてください。

- 2015 年に国連総会「持続可能な開発に関するサミット」で SDGs が採択される以前から、「このままでは世界は持続不可能になってしまう」という危機感のもと、さまざまな国際会議が開かれ、目標が設定されてきました。
- 「温室効果ガスを減らしていこう」「生物多様性が失われないようにしよう」「貧困や飢餓、戦争や紛争をなくそう」「このままでは、この環境や社会は壊れてしまう」などと考え、世界中の人びとが何度も会議を開き、話し合い、目標を設定してきました。果たして、その目標を人びとは達成することができたでしょうか？

10 頁で紹介した「国際的な課題に対する主なできごと」などの名称や実施年を板書すると、より理解が深まります。

3．データから予想する（10 分）

- １人１枚ワークシート１（１－Ａ／１－Ｂどちらか）を配布します。
- Ａ～Ｆの６つの表やグラフに書かれている数字は、2001 年（約 20 年前）と 2016 年（約 3 年前）に発表されたデータであることを説明します。
- 世界地図で９ヶ国の位置と国名を確認します。
- 数字を見ながら、Ａ～Ｆのそれぞれの表やグラフが「1．人口」「2．5 才未満児の死亡率」「3．成人識字率」「4．女性の国会議席数の割合」「5．１人あたりの二酸化炭素排出量」「6．ジニ係数」のどれに対応しているのか予想して、カッコの中に番号を書き入れるよう伝えます。最初は個人ワークとして取り組むことをおすすめします。
- 全員が記入できたら、３～６人のグループになり、お互いにどんな予想をしたのか、なぜそう思ったのかを発表し合います。
- 進行役は、回答を伝えます。必要に応じて、13 頁の「答えと解説」を参照のうえ、解説します。

個人で取り組むのが難しそうな場合は、グループに１枚配布してグループで取り組むこともできます。

予想したり、話し合ったりすることが目的なので、正解・不正解にこだわらないようにしてください。

4．2001 年～ 2016 年の 15 年間で世界の…（10 分）

- グループに１枚ワークシート２（18 頁）を配布します。
- グループで話し合いながら、カッコの中に文章を記入します。
- グループ毎に発表し、全体共有します。

応用編として「15 年間で〝日本〟の…」と、日本の状況に特化して考えると、世界と日本の比較ができ、よりイメージがつかみやすくなります。

5．2016 年～ 2030 年の 15 年間で世界の…（10 分）

- グループに１枚ワークシート３（19 頁）を配布します。
- グループで話し合いながら、カッコの中に文章を記入します。
- グループ毎に発表し、全体共有します。

「増える」「減る」などだけでなく、理由や根拠をグループで考えるプロセスが重要です。発表時も「なぜそう思ったのか」を説明してもらいましょう。

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

6．SDGs についての説明（6 分）

- ファシリテーターは、SDGs という目標が 2015 年に採択され、2016 年から 2030 年前の 15 年間で達成することが約束されたことを説明します。
- 各数値について、SDGs で設定されている目標（ゴール）・指標（ターゲット）は以下のように読み説けることを説明します。
  - » 文字の読み書きができる人の割合は改善すること、またすべての子どもと大人が質の高い教育を受けられるようにすることを目指している。（目標４）
  - » 子どもが健康に成長できるようにすること、また 5 才未満で死んでしまう子どもの割合を 1,000 人あたり 25 人以下にすることを目指している。（目標３）女性の国会議席数の割合を男性と同数にすることを目指している。（目標５）
  - » 1 人あたりの二酸化炭素排出量を削減ことを目指している。（目標 13）
  - » 所得の格差は小さくすること、また各国内、各国間の不平等を小さくし、平等な社会を目指している。（目標 10）

必要に応じ別添資料（リーフレット）を配布してください。

17 のゴール（目標）に加え、169 のターゲット（指標）を読むと、より具体的な指標がわかります。

7．ふりかえり（5 分）

３人一組またはグループで、印象に残ったことや驚いたこと、興味を持ったことを共有します。

発展として、自分たちの暮らす地域の人口や教育、医療の指標、市区町村議会の女性の議員数などの変化を調べてみることもできます。

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

■答えと解説　出典：人間開発報告書 2001・2016（国連開発計画）

A　1　人口

- 単位は「人」です。中国の人口は 13 億人を超え世界一です。日本の人口は減少傾向です。
- 世界の総人口は約 59 億人（人間開発報告書 2001）から約 73 億人（人間開発報告書 2016）に増加しています。さらに、2030 年には 85 億人まで増加すると予想されています。
- また、世界人口の 55%が都市部に暮らしています（1950 年の都市部人口は 30%）。都市部人口の増加による、都市と農村の格差拡大や、社会的・環境的負荷などへの影響が懸念されています。

※「世界都市人口予測 2018 年改訂版」（国際連合）より

C　5　1人あたりの二酸化炭素排出量

- 単位は「トン」です。1 人あたり二酸化炭素排出量の世界平均は 3.9 トン（人間開発報告書 2001）から 4.7 トン（人間開発報告書 2016）と増加し、総排出量も増加傾向です。
- アメリカの排出量は突出して多く世界一です。人口増が予想される中国やバングラデシュでは排出量が増加傾向です。
- アメリカやデンマークなどの「先進国」が排出量を減らしている中、日本の排出量は増加しています。
- SDGs のゴール（目標）13（気候変動）では、すべての国が気候変動対策をとることが挙げられています。

E　4　女性の国会議員議席の割合

- 世界の女性の国会議員議席の割合は増加傾向で、平均 8.8%（人間開発報告書 2001）から平均 22.5%（人間開発報告書 2016）へと大幅に増加しました。アフリカのルワンダでは、女性の国会議員の割合が 57.7%（人間開発報告書 2016）と半数を超えています。
- 日本も含む「先進国」の平均値は 21%ですが、日本の割合はその約半分の 11.6%に留まっています。
- 日本では、2018 年 5 月に選挙で男女の候補者数をできる限り「均等」にするよう政党に求める「政治分野における男女共同参画推進法」（候補者男女均等法）が成立し、変化が期待されます。
- SDGs のゴール（目標）5（ジェンダー平等）では、女性の参画及び平等なリーダーシップの機会を確保することが挙げられています。

B　3　成人識字率

- 成人識字率は世界的に改善していますが、成人の約 7 人に 1 人にあたる 7 億 5,000 万人の人々は読み書きのできない「非識字」の状態です。そして、成人非識字者の約 6 割は女性です。
- 日本、アメリカ、デンマークなどの「先進国」は識字率が 99% 以上と推定されるという理由から、近年は識字率の調査を行っていないため「データなし」となっています。データには表れませんが、日本にも、戦争や差別、貧困のために教育を受ける機会を奪われた人々、外国にルーツを持ち日本に暮らす人々など、日本語の読み書きに不自由する人々がいることを忘れてはいけません。
- SDGs のゴール（目標）4（教育）では、2030 年までにすべての人が識字能力を身に付けることが挙げられています。

D　2　5才未満児の死亡率

- 単位は「人」です。世界の 5 才未満児の死亡率は、1,000 人あたり 80 人（人間開発報告書 2001）から 42 人（人間開発報告書 2016）へと半分近くに減少しました。
- 肺炎や下痢などの感染症を予防すること、母親が安全で衛生的な状態で出産できることも、子どもの命を守るために必要なことです。きれいな水をはじめとする衛生的な生活環境があり、医療にアクセスできること、そして、地域の人や家族が健康や衛生に関する知識を身に付け、生活の中で実践できるようになることも大切なことです。
- SDGs のゴール（目標）3（健康と福祉）では、1,000 人あたり 25 人以下に減少させることが挙げられています。

F　6　ジニ係数

- 所得の格差を表すジニ係数は、世界的に拡大傾向にあり、日本やアメリカ、中国でも格差が拡大しています。
- 「我々の世界を変革する：持続可能な開発のための 2030 アジェンダ」内の「14．直面する課題」では、「国内的、国際的な不平等は増加している。機会、富及び権力の不均衡は甚だしい」と述べられています。
- SDGs のゴール（目標）10（不平等）では、国内の格差と国家間の格差の両方の是正が挙げられています。

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

● 15 年前の世界と今の世界

それぞれの数字は、2001 年と 2016 年の『人間開発報告書』（UNDP）でレポートされた 6 種類の統計です。
A ～ F の表はそれぞれ何の数値を表しているか、下記の 1 ～ 6 の中から選び［　　］に数字を記入しましょう。

1. 人口
2. 5 才未満児の死亡率（1,000 人あたり）
3. 成人識字率（文字の読み書きや基本的な計算ができる大人の割合）
4. 女性の国会議席数の割合
5. 1 人あたりの二酸化炭素排出量
6. ジニ係数（所得の格差を表す係数／係数が大きいほど格差が大きい）

A［　　］	2001 年	2016 年
日本	1 億 2,680 万	1 億 2,660 万
アメリカ	2 億 840 万	3 億 2,180 万
中国	12 億 6,480 万	13 億 7,660 万
デンマーク	530 万	570 万
モンゴル	250 万	300 万
ネパール	2,250 万	2,850 万
バングラデシュ	1 億 3,460 万	1 億 6,100 万
イエメン	1,760 万	2,680 万
ウガンダ	2,260 万	3,900 万

B［　　］	2001 年	2016 年
日本	なし	なし
アメリカ	なし	なし
中国	83.5%	96.4%
デンマーク	なし	なし
モンゴル	62.3%	98.4%
ネパール	40.4%	64.7%
バングラデシュ	40.8%	61.5%
イエメン	45.2%	70.1%
ウガンダ	66.1%	73.9%

C［　　］	2001 年	2016 年
日本	9.2	9.8
アメリカ	20.1	16.4
中国	2.7	7.6
デンマーク	10.7	6.8
モンゴル	3.0	14.5
ネパール	0.1	0.2
バングラデシュ	0.2	0.4
イエメン	1.0	1.0
ウガンダ	0.1	0.1

D［　　］	2001 年	2016 年
日本	4	2.7
アメリカ	8	6.5
中国	41	10.7
デンマーク	5	3.5
モンゴル	80	22.4
ネパール	104	35.8
バングラデシュ	89	37.6
イエメン	119	41.9
ウガンダ	131	54.6

E［　　］	2001 年	2016 年
日本	10.8%	11.6%
アメリカ	13.8%	19.5%
中国	21.8%	23.6%
デンマーク	37.4%	37.4%
モンゴル	10.5%	14.5%
ネパール	7.9%	29.5%
バングラデシュ	9.1%	20.0%
イエメン	0.7%	0.5%
ウガンダ	17.8%	35.0%

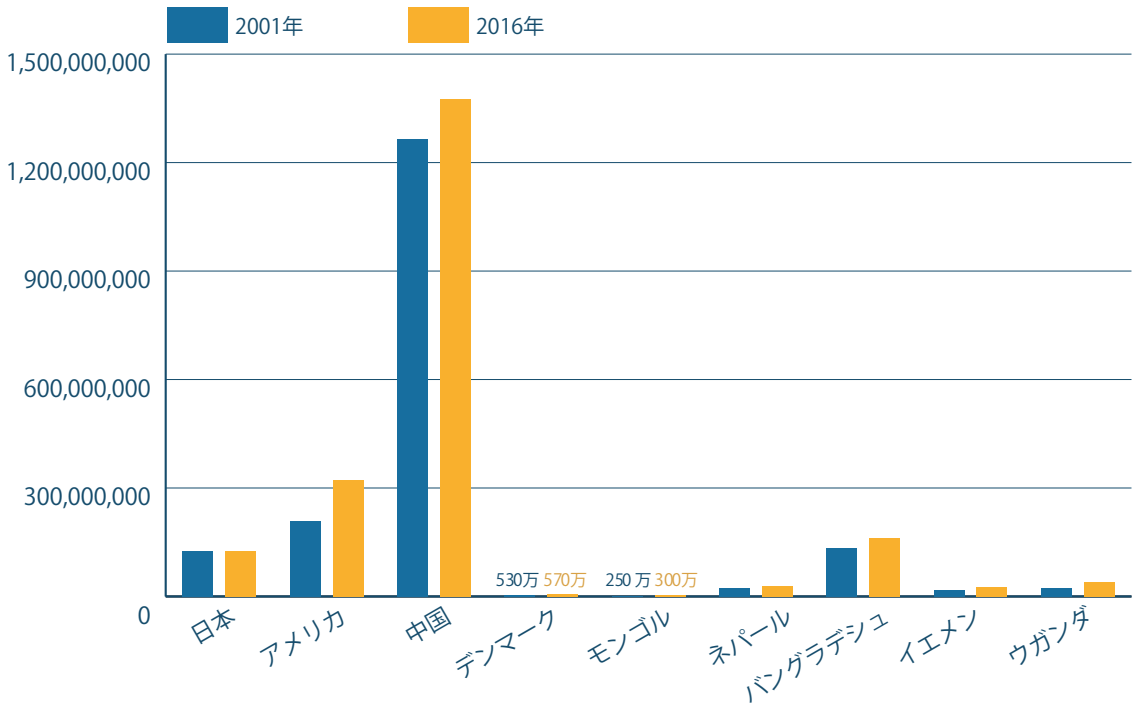
F［　　］	2001 年	2016 年
日本	24.9	32.1
アメリカ	40.8	41.1
中国	40.3	42.2
デンマーク	29.1	29.1
モンゴル	33.2	32.0
ネパール	36.7	32.8
バングラデシュ	33.6	32.1
イエメン	33.4	なし
ウガンダ	37.4	41.0

● 15 年前の世界と今の世界

それぞれの数字は、2001 年と 2016 年の『人間開発報告書』（UNDP）でレポートされた 6 種類の統計です。
A ～ F のグラフはそれぞれ何の数値を表しているか、下記の 1 ～ 6 の中から選び［　　］に数字を記入しましょう。

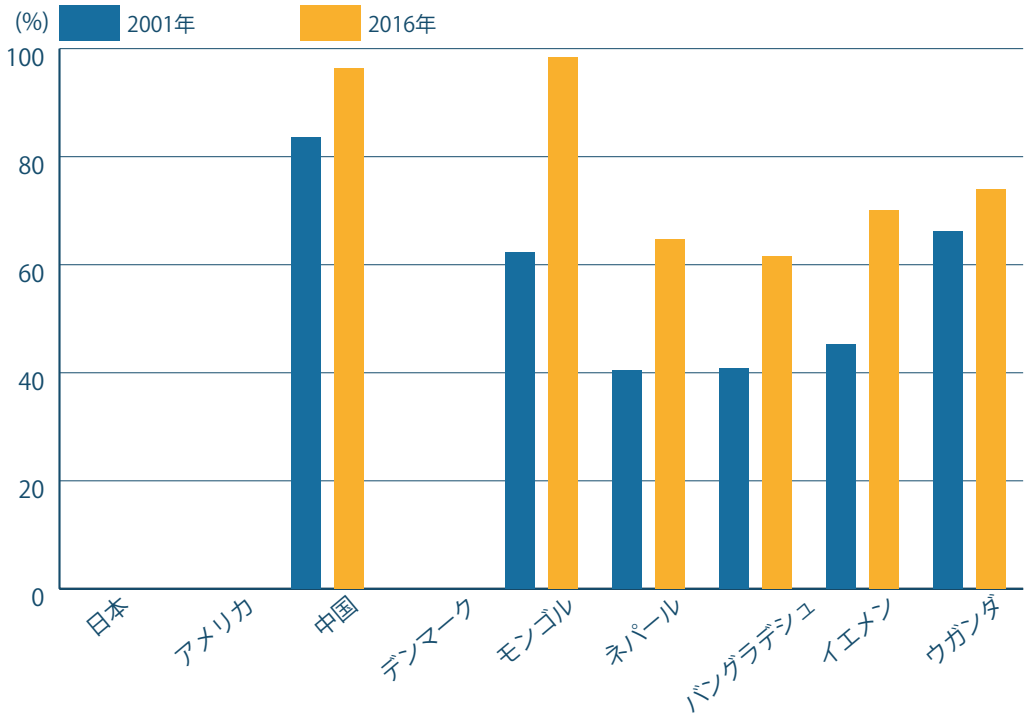
1. 人口
2. 5 才未満児の死亡率（1,000 人あたり）
3. 成人識字率（文字の読み書きや基本的な計算ができる大人の割合）
4. 女性の国会議席数の割合
5. 1 人あたりの二酸化炭素排出量
6. ジニ係数（所得の格差を表す係数／係数が大きいほど格差が大きい）

A［　　］



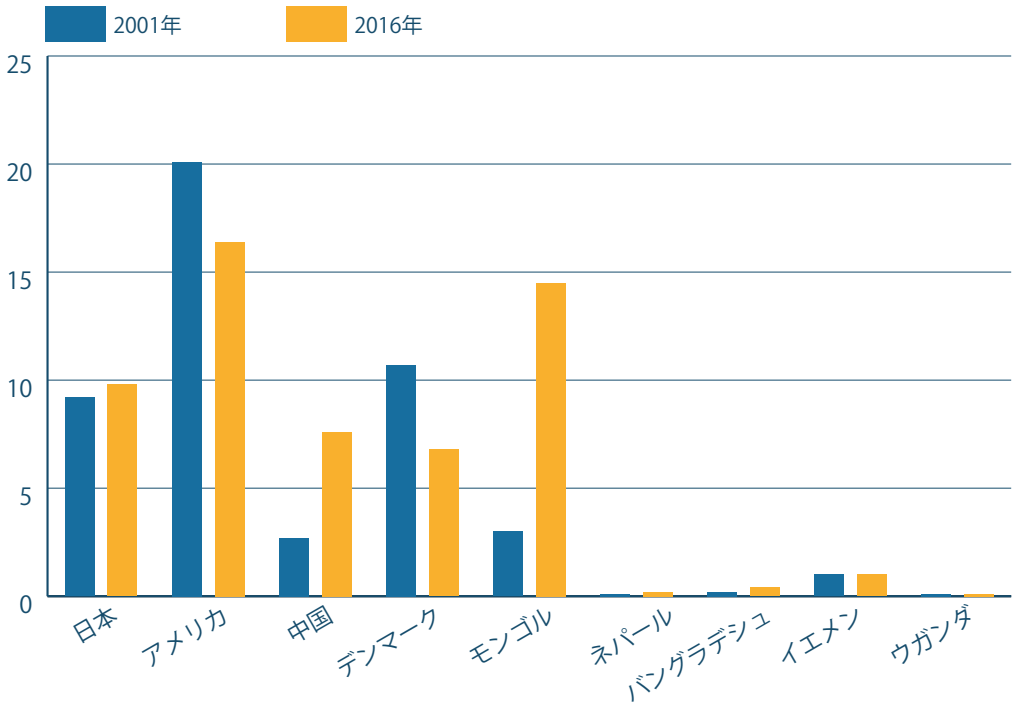
＊日本、アメリカ、デンマークはデータなし

B［　　］

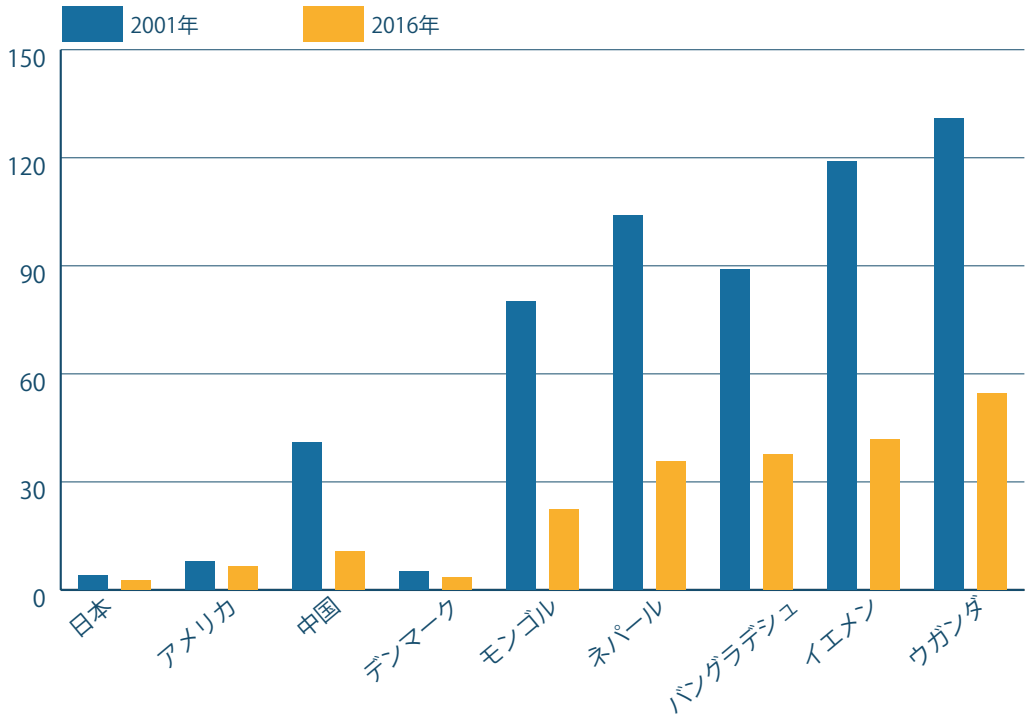


● 15 年前の世界と今の世界

C [　　]

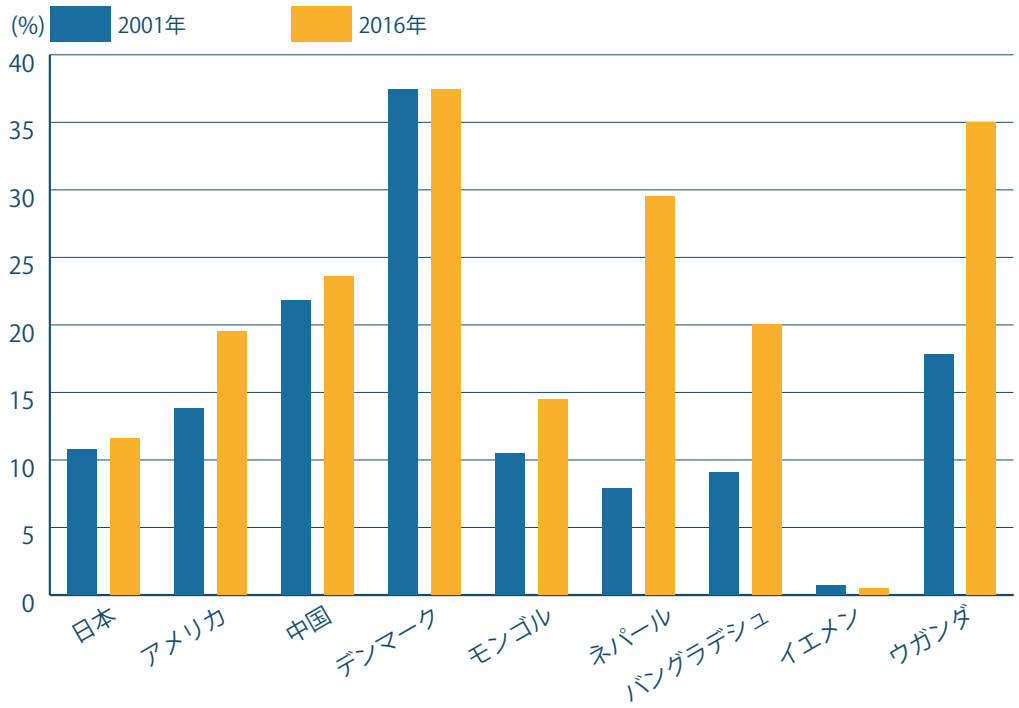


D [　　]



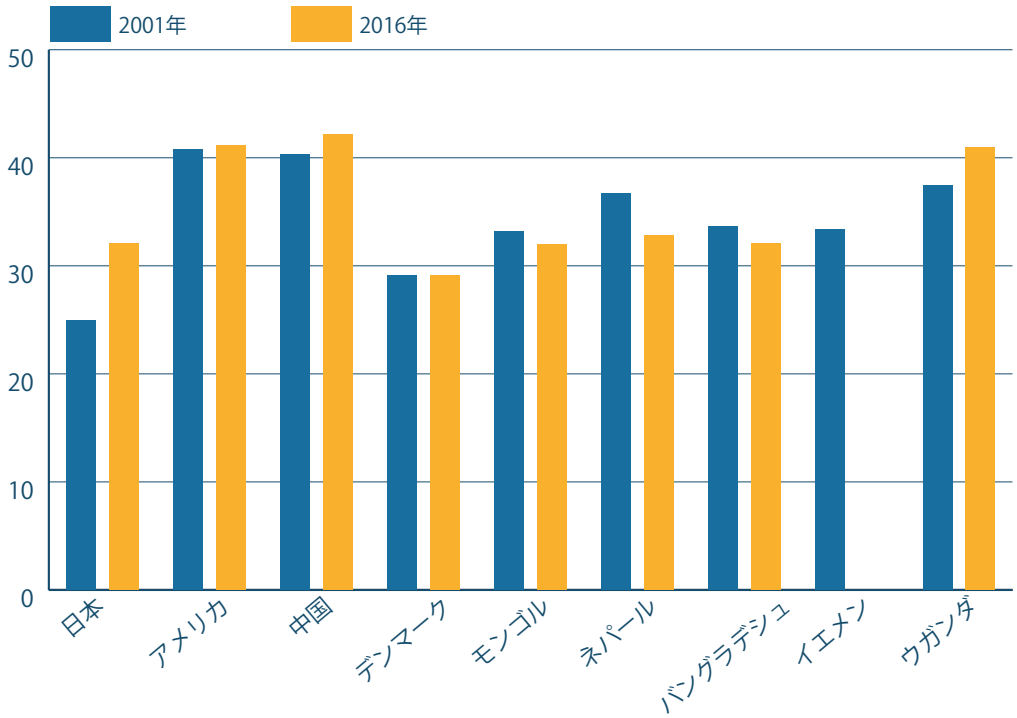
● 15 年前の世界と今の世界

E [　　]



＊イエメンは 2016 年のデータなし

F [　　]



2001年～2016年の15年間で世界の...

・人口は

・5才未満児の死亡率は

・文字の読み書きができる人の割合（成人識字率）は

・女性の国会議席数の割合は

・1人あたりの二酸化炭素排出量は

・所得の格差は

・わたしが思うことは

です。

2016年～2030年の15年間で世界の…

・人口は　　と思う。

　そう思う理由は　　だからです。

・5才未満児の死亡率は　　と思う。

　そう思う理由は　　だからです。

・文字の読み書きができる人の割合（成人識字率）は　　と思う。

　そう思う理由は　　だからです。

・女性の国会議席数の割合は　　と思う。

　そう思う理由は　　だからです。

・1人あたりの二酸化炭素排出量は　　と思う。

　そう思う理由は　　だからです。

・所得の格差は　　と思う。

　そう思う理由は　　だからです。

・わたしが願うことは

　　です。

アクティビティ３　こうなるであろう未来・こうなってほしい未来を考えよう

アクティビティ２、あるいは、アクティビティ５、６を実施した後に行うのがおすすめです。
SDGs は 2016 年から 2030 年までの 15 年間で達成を目指す目標です。SDGs が採択される 15 年前の世界や現在の状況と比較しながら、これから迎える未来の社会がどうなってほしいか、話し合いながら考えます。

● ねらい

- 未来の社会を想像し、話し合うこと。
- こうあってほしい未来を実現するためには、具体的にどのような行動や変化が必要なのかを想像し、理解すること。

● 用意するもの

- 模造紙またはＡ３サイズの用紙（グループに１枚）
- 水性マジック（グループに１セット）

※必要に応じて調べ物ができるようにタブレットや新聞、資料集などをご用意ください。

● 所要時間

45 分～

● すすめ方

１．参加のルールの確認（2 分）

「参加のルール」をひとつずつ読み上げながら、確認します。最後まで、全員が見えるところに貼るか、書き出しておいてください。

「参加のルール」については７頁をご確認ください。

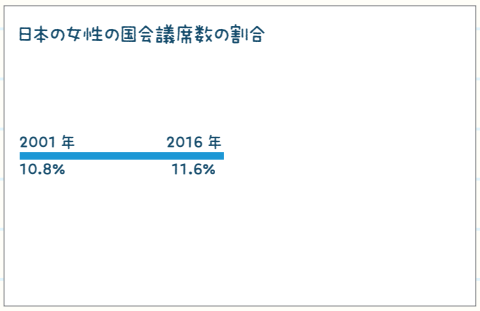
２．指標・テーマを選ぶ（３分）

- グループに１枚模造紙またはＡ３の紙を配布します。
- アクティビティ２で利用した指標（人口・５才未満児の死亡率・成人識字率・１人あたりの二酸化炭素排出量・女性の国会議席数の割合・ジニ係数）のうち、どれかひとつの指標をグループで選びます。

アクティビティ２の指標ではなく、SDGs の目標の中から選んで実施することもできます。あるいは、自分たちの暮らす地域の統計などを調べ、活用することもできます。

３．15 年前から現在を描く（３分）

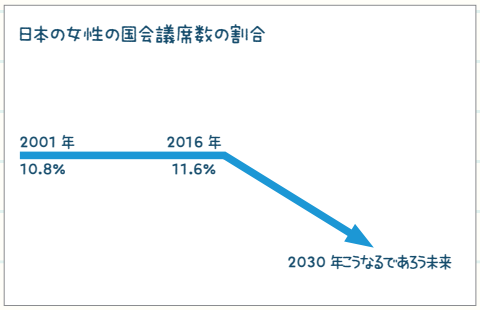
- 用紙の上部に指標の見出しを、また左側にマジックで大きく線を書きます（下記参照）。
- 左端に 2001 年、中心に 2016 年と書き入れ、選択したテーマの数値をアクティビティ２を参照しながら記入します。



本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

4．こうなるであろう未来を描く（3分）

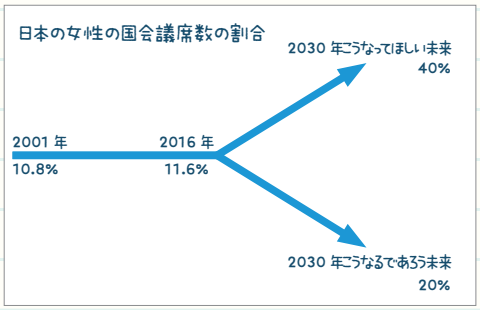
- 下向きの矢印を引き、「2030 年こうなるであろう未来」と書き、その周囲にアクティビティ 2 で予想した内容や理由について記入します。



「2030 年に、みなさんは何才になって、なにをしていると思いますか？」と問いかけ、用紙の右側に「2030 年わたしは…」と、2030 年時の参加者の年齢や未来予想を書き加えることもできます。

5．こうなってほしい未来を描く（5 分）

- 上向きの矢印の先に「2030 年こうなってほしい未来」と書き、グループで話し合いながら「2030 年こうなってほしい未来」の指標やイメージを記入します。



「2030 こうなってほしい未来」に SDGs のゴール（目標）やターゲット（指標）を記載して実施することもできます。

未来については予想なので、正確さにこだわらず自由に記入していくようにしてください。

6．こうなるであろう未来への過程を話し合う（15 分〜）

- グループで話し合いながら、それぞれの線の上に、そのプロセスでどんなことが起こったか（2001 年〜 2016 年）、起こりそうか（未来）、どんな変化や動きがあるとそうなるのか（未来）書き込んでいきます。
- 例えば、「〇〇が△△する」と考えると書きやすくなります。例えば、〇〇には「市民・政府・企業・学校・子ども・メディア・地域・NPO/NGO」などがあります。
- 応用で、達成を阻害する要因を書き込むこともできます。

ここが最も重要なワークです。
SDGs の土台となっている「持続可能な開発のための 2030 アジェンダ」には、どんな組織や個人がどんな役割を担うべきかが書かれているので、参考にしてもよいでしょう。
https://www.mofa.go.jp/mofaj/files/000101402.pdf
※ URL は変更されている場合があります。

タブレットや新聞、資料集で実際の変化やできごとを調べながら考えることもできます。

7．発表（10 分〜）

- 各グループで話し合った内容を全体に発表します。
- ほかのグループから質問やアイデアを聞き、新しいアイデアは書き込んでいきます。

完成した模造紙は、壁や廊下に掲示してもよいですね！

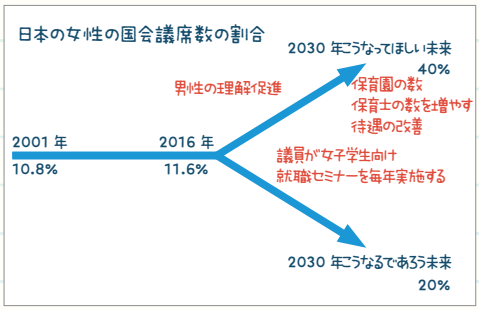
本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

8．ふりかえり（20 分〜）

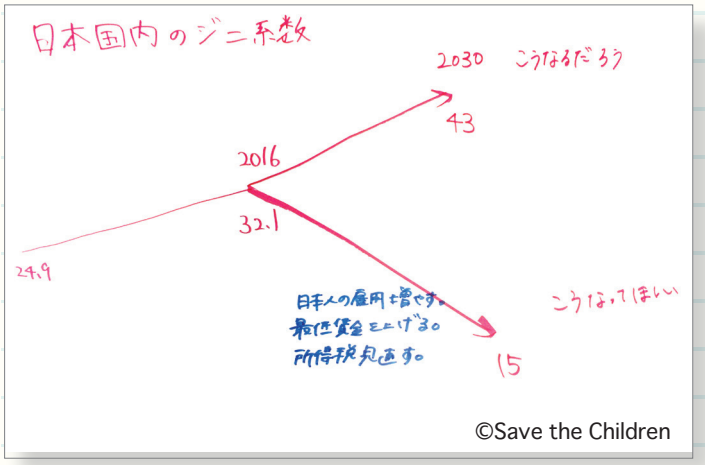
- グループや全体でふりかえりをします。例えば、以下のような問いかけをしてみてもよいです。
  - 「こうなるであろう未来」と「こうなってほしい未来」では、どちらの方がプロセスを予想しやすかったですか？
  - 未来を予想するのは難しかったですか？簡単でしたか？それは、なぜでしょう？
  - 「こうなってほしい未来」のために、自分がすべきこと、関われそうなこと、できそうなことはありましたか？
  - 「こうなってほしい未来」の実現に重要な役割を果たすのは誰だと思いますか？
  - SDGs では「誰一人取り残さない」という考えを提唱しています。これまでに取り残されてきた人、予想した未来で取り残されそうな人はいますか？それは誰でしょう？

一般的に、「こうなってほしい未来」のプロセスを想像することは「こうなるであろう未来」を予想するよりも難しい作業となります。

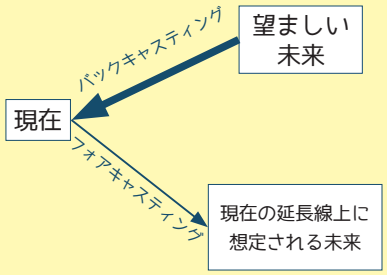
「こうなってほしい未来」を実現するためには、これまでにない発想や、これまで「当たり前」「常識だ」「変えられない」と思っていたことを疑ったり、変えたりすることが必要です。それは、まさに、「持続可能な開発のための 2030 アジェンダ」で掲げられる「変革」なのです。

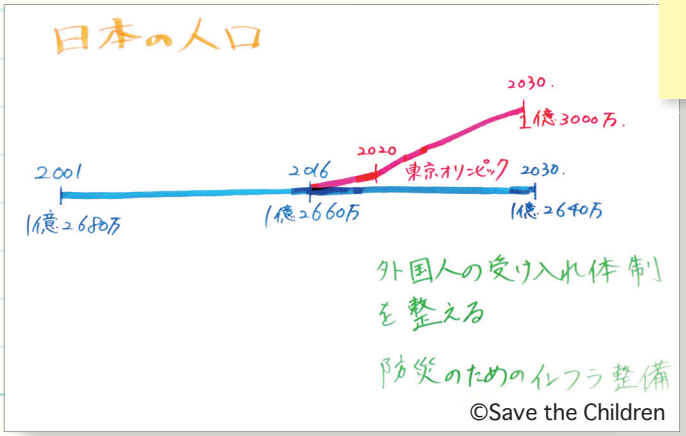


● 実際に参加者が作成した図



未来のある地点に目標を設定し、そこから逆算して、今何をすべきかを考える方法を「バックキャスティング（backcasting）」といいます。一方、今を起点にして、今できることの延長線上に未来を描いていく方法を「フォアキャスティング（forecasting）」といいます。SDGs は 2030 年という未来に目標を設定し、今、そして、これからすべきことを考えていく「バックキャスティング」の視点が重要といわれています。





本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

アクティビティ４　カードを使って世界を旅しよう

６つの国の「国名」「あいさつ」「子どもの写真」「数字」が書かれたカードを集めながら、アジア・アフリカをめぐる世界旅行のシミュレーションをします。部屋の中を元気に動き回りながら、多様な文字や言葉、食べ物に触れ、また、日本とのつながりも知ることができる楽しいゲームです。

● ねらい

- 日本とは異なる文化や日本とのつながりに触れ、知り、理解すること。
- 世界の文化や言葉などに興味と親近感を持つこと。
- アクティビティ 5 に登場する子どもたちに親近感を持つこと。

● 用意するもの

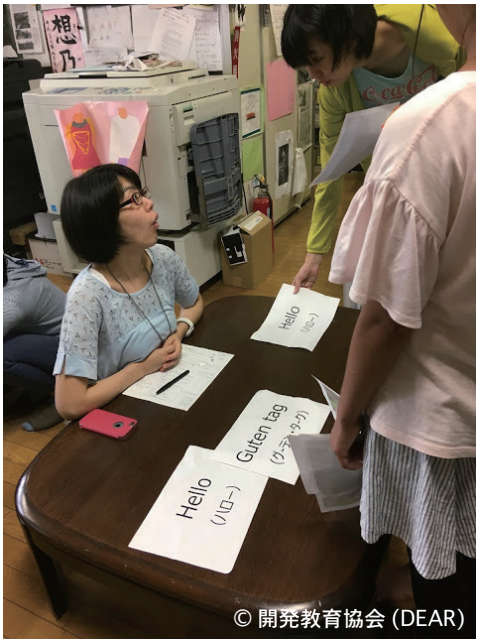
- 世界地図（壁に貼りだしておく）
- カードセット（27 頁～ 29 頁掲載／６ヶ国で１セット／コピーしてそれぞれを４枚に切り離す）
  ※１人１枚以上カードを持てるように、また、余裕が出るように参加者が 10 人なら２セット（各カード 12 枚／合計 48 枚）、30 人なら５セット（各カード 30 枚／合計 120 枚）つくる。
- パスポート（30 頁掲載／コピーして人数分用意する）
- スタンプコーナー係（２名～）とスタンプ（またはシールをたくさん）

● 所要時間

45 分～

● 準備

- 教室の中の机を利用して①国名コーナー、②あいさつコーナー、③子どもの写真コーナー、④数字コーナー、の４つのコーナーをつくる。イスは片付ける。
- それぞれの机の上に、カードを表にして置く。①の国名カードだけは国名が見えないように、裏返しにカードを置いておく。
- 机などを利用して、１ヶ所、パスポートにスタンプを押す「スタンプコーナー」を設ける。
  ※スタンプコーナーを担当する係は最低２名必要です。スタンプコーナー前には行列ができ、スタッフはかなり忙しくなる場合もあります。参加者の中から担当してくれる人を募って、スタンプコーナー係になってもらうこともできます。



© 開発教育協会 (DEAR)

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

● すすめ方

準備

部屋をレイアウトして、カードやパスポートを用意しておきます。

１．参加のルールの確認（2 分）

「参加のルール」をひとつずつ読み上げながら、確認します。最後まで、全員が見えるところに貼るか、書き出しておいてください。

「参加のルール」については７頁をご確認ください。

２．すすめ方の説明（３分）

参加者に１人１枚パスポートを配布します。
以下のような声かけではじめてください。
「これから、世界一周旅行ゲームをやります！みなさんには、日本、モンゴル、バングラデシュ、ネパール、ウガンダ、イエメンの６ヶ国をめぐる、世界旅行をしてもらいます」

壁に貼った世界地図上に、６ヶ国の場所を示しておきます。地図の上に、国名を書いたカードを貼ると分かりやすく、おすすめです。人数が多い時は２人１組で実施することもできます。

３．手本を見せ、全員がやり方を理解したか確認（３分）

実際にファシリテーターが部屋の中を動いてカードを引きながら、すすめ方の手本を見せます。

1. まず「国名」コーナーに行き、カードを１枚引きます。国名を確認後、各コーナーに置かれた、その国のものだと思う「あいさつ」「子どもの写真」「数字」の３つを選びます。
2. ４枚のカードを持ってスタンプコーナーに行きます。カードが全部正解だったら、パスポート内の該当国の箇所に１つスタンプを押してもらえます。
3. カードが間違えていたら、間違えたコーナーに戻って、「これかな？」と思うカードと交換して、スタンプコーナーに持っていきます。何度でも挑戦してかまいません。
4. スタンプがもらえたら、持ってきたカードは、元のコーナーに戻します。そして、また「国名」コーナーに行き、別の国のカードを引いて、各コーナーを回りながらカードを集め、スタンプコーナーに持っていきます。「全部で６ヶ国あるので、スタンプが６つそろったら終了です」と説明します。

手本を実演すると、やり方が分かりやすくなります。わざと間違えてもいいです。

スタンプコーナー係の人は、どのカードが間違えているかを教えてあげてください。難易度を上げる場合には、どれか1枚（または2～3枚）が間違えているなど、枚数だけを指摘します。

４．ゲームの実施（20 分程度）

全員がやり方を理解したところで、ゲームをはじめます。

1. まず、全員が「国名コーナー」に行き、１人１枚カードを引きます。「あいさつ」「子どもの写真」「数字」のコーナーを回り、国名カードに書かれた国のカードを集めるよう伝えます。
2. ファシリテーターはゲームの途中、参加者がよく動くように、ヒントを与えたり、励ましたりしてサポートします。
3. スタンプコーナー係は、参加者が持ってきたカードがそろっているかを確認します。合っていたらパスポート内の該当国の箇所にスタンプを押します。間違っているカードがあったら、ヒントを与えて、もう一度そのコーナーに行き、カードを探してみるように伝えます。
4. 参加者が持ってきたカードは、正解後、元のコーナーに戻すように伝えます。

もし、難しすぎるようであれば、ヒントを与えたりして参加者が「楽しく」ゲームに参加できるように、できるだけすべての参加者が世界一周できるようにサポートしましょう。

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

５．ゲームの終了と説明（10 分程度）
全員がスタンプを集められたら終了し、着席するよう伝えます。世界地図とカードを使いながら、それぞれの国の場所・あいさつ・子ども・数字について説明します。「あいさつ」については、植民地支配の歴史や多言語が使われていることに触れたり、各国で似ている点、異なる点についても説明したりします。

地図の上に、カードを貼っていきながら説明することもできます。

必要に応じて下記のスライド資料もご活用ください。

６．ふりかえり（５分）
周りの３人程度でグループになり、印象に残ったことや驚いたこと、興味を持ったことを共有します。

７．まとめ（２分）
以下のような声かけでまとめてください。
「世界には、いろいろな国や言葉があり、異なる文化のなかで子どもたちが暮らしていることがわかりましたね。これから、この子どもたちについて、もっと深く学んでいきましょう」

スライド資料も併せてご利用ください

より短時間で、同内容のアクティビティを実施したい場合、スライド資料を活用することもできます。
下記のウェブサイトからダウンロード可能ですので、ぜひご利用ください。
豊富な写真で子どもたちの関心を惹くことができます。

ダウンロード URL：
http://www.savechildren.or.jp/lp/sdgs/

食事

©Save the Children

住居

©Save the Children

カード内容の説明

国名	あいさつ（言語）	子どもの写真	数字
日本	こんにちは（日本語）	日和さん	１　２　３ 一（いち） 二（に） 三（さん）
モンゴル	Сайн байна уу？ サエンバエノー（モンゴル語）	ムンフさん	１　２　３ нэг（ネグ） хоёр（ホユル） гурав（ゴロウ）
ネパール	नमस्ते ナマステ（ネパール語） 手の平を胸の前で合わせてあいさつします。	バビタさん	१　२　३ एक (エク) दुइ（ドゥイ） तीन(ティン)
バングラデシュ	আসসালামু আলাইকুম アッサラーム･アライクム（アラビア語） 日常会話はベンガル語を使用することが多いですが、イスラム教徒の多いバングラデシュではアッサラーム・アライクム（あなたの元に平和が訪れますように）とアラビア語であいさつするのが一般的です。イスラム教徒以外の人には「ノモシュカール」とあいさつします。 ※文字はベンガル語表記です	パルルさん	১　২　৩ এক （エェク） দুই （ドゥイ） তিন （ティン）
イエメン	السلام عليكم アッサラーム･アライクム（アラビア語） アラビア半島の南西部に位置するイエメンは多民族国家で、イスラム教徒が多く暮らしています。イエメン語という言葉はありません。 ※文字はアラビア語表記です	アリさん	٣　٢　١（3　2　1） ワーヒド イスナーニ サラータ
ウガンダ	How are you? ハウアーユー？（英語） 旧イギリス植民地のウガンダでは主に英語とスワヒリ語が使われますが、多言語・多民族国家で、そのほかにも多数の言語があります。例えば、中部でよく使われるガンダ語ではオリオチャ（Oli otya）とあいさつします。	ロビーナさん	１　２　３ Emu（エム） Bbiri（ビビリ） Ssatu（サトゥ） ガンダ語

※子どもたちの様子はアクティビティ５「ストーリーを読んで世界の子どもたちの状況を知ろう」をご参照ください。

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

日本

こんにちは

1　2　3
一　二　三
いち　に　さん

モンゴル

Сайн байна уу？
サエンバエノー

1　2　3
нэг　хоёр　гурав
ネグ　ホユル　ゴロウ

ネパール

नमस्ते
ナマステ

१ २ ३
एक दुइ तीन
エク ドゥイ ティン

バングラデシュ

আসসালামু
আলাইকুম
アッサラーム アライクム

১ ২ ৩
এক দুই তিন
エエク ドゥイ ティン

イエメン

السلام عليكم

アッサラーム　アライクム

٣ ٢ ١

ワーヒド　イスナーニ　サラータ

ウガンダ

How are you?

ハウ　アー　ユー

1　2　3

Emu　Bbiri　Ssatu

エム　ビビリ　サトゥ

カードを使って世界を旅しよう

６つの国のカードを集めて
スタンプをもらおう！

アクティビティ５　ストーリーを読んで世界の子どもたちの状況を知ろう

日本を含む世界６ヶ国に暮らす子どもたちのストーリーを読みながら、子どもたちの暮らしや直面している課題、解決のための取り組みについて知り、思いを寄せるアクティビティです。遠い外国の子どもたちの状況を知ることは、自分自身や自分の暮らす国や地域のことを、相対的に、客観的に理解する助けにもなります。

● ねらい

- 世界の子どもたちの置かれている状況や、異なる環境で生活している子どもたちの状況を知る。
- それぞれの状況に対し、どんな気持ちを抱いたか、言葉にし、整理する。
- 現状を変えるために、子どもたち自身が活動していることを知る。

● 用意するもの

- ストーリー（33 ～ 38 頁／６ヶ国のうちいずれか１ヶ国分、または、複数国分コピーして人数分用意）
- ワークシート「わたしの気持ち」（39 頁／コピーして人数分用意）
- 「ストーリーを読んでわかったことを書いてみよう」（40 頁／コピーして人数分またはグループ数分用意）
  ※低学年の生徒など「わたしの気持ち」を実施するのが難しそうな場合にご利用ください。
- 別添資料（リーフレット／人数分コピーして用意）

● 所要時間

45 分～

● すすめ方

１．参加のルールの確認（２分）

「参加のルール」をひとつずつ読み上げながら、確認します。最後まで、全員が見えるところに貼るか、書き出しておいてください。

「参加のルール」については 7 頁をご確認ください。

２．すすめ方の説明（５分）

- これからある国・地域に暮らす子どもについてのストーリーを読むことを伝えます。
- 参加者に１人１枚ずつストーリーを配布します。
- ファシリテーターは世界地図を示しながら、ストーリーに登場する国の場所を確認します。

25 頁で紹介しているスライド資料を導入で使用することもできます。

グループごとに異なるストーリーを配布して実施することもできます。

３．個人作業：ストーリーを読む（５分）

- 参加者はストーリーを黙読します。下線を引いたり、書き込みをしたりしながら読んでもよいと伝えます。
- ファシリテーターはわからない言葉や、質問などがないか全体に聞き、確認します。

参加者が低学年の場合は、ファシリテーターが全体に音読してもかまいません。

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

４．個人作業：わたしの気持ち（８分）

- ワークシート「わたしの気持ち」を１人１枚配付します。
- ストーリーを読んでいまの「気持ち」に近いもの３つに○をつけ、理由も書けたら書くように指示します。
- 「気持ち」には正解も間違いもないので、思ったままに書けばよいと必ず言い添えます。

※低学年の生徒など「わたしの気持ち」を実施するのが難しそうな場合には「ストーリーを読んで分かったことを書いてみよう」の方をご利用ください。グループで作業することも可能です。

選択肢の中にあてはまるものがなければ、空欄に自由に書いてもよいし、３つ選ぶのが難しかったら１つでも２つでもよいことを伝えます。

５．グループ作業：わたしの気持ち（10 分）

- ３～４人の小グループをつくり、１人ずつ順番に記入したことを発表し、共有します。
- 「気持ち」には正解も間違いもないので、どのような意見が出てもよいということ、発表している人以外は「よく聞く」ように言い添えます。

参加者が○をつけた「気持ち」に共通するところ、違うところはあったでしょうか。また、同じ「気持ち」に○をつけていても、それを選んだ理由は異なるかもしれません。話し合いが進むよう、働きかけてください。

６．全体発表・共有（10 分）

- グループの中でどのような意見が出たか、どんな話し合いがされたか全体に発表します。

グループごとに異なる子どものストーリーを配布して実施した場合は、ほかのグループにも子どもたちの背景や状況が分かるように説明を加えながら発表してもらってください。

７．まとめ（５分）

以下のようなことばでまとめます。

- 「ストーリーに登場した子どもたちが直面している課題を解決し、子どもたちが大人になった時、より世界が公正で持続可能な社会になっていることを目指して SDGs という目標ができました」
- 「目標ができただけでは、持続可能な未来は実現できません。世界中の人びとが行動を起こすことが必要です」

必要に応じて別添資料（リーフレット）を配布してください。

スライド資料も併せてご利用ください

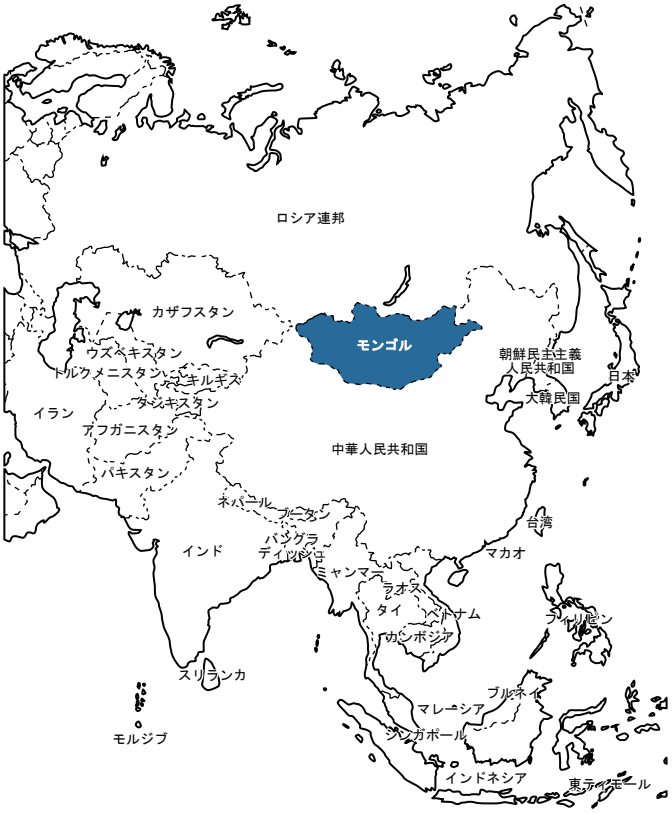
本アクティビティの導入として、短時間で各国の言語や文化の紹介をしたい場合、スライド資料を活用することもできます。
下記のウェブサイトからダウンロード可能ですので、ぜひご利用ください。
豊富な写真で子どもたちの関心を惹くことができます。

ダウンロード URL：
http://www.savechildren.or.jp/lp/sdgs/

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

モンゴル　ムンフさん（7 才）のストーリー

モンゴルでは今年、夏の干ばつに続いて、冬の大雪と厳しい寒さ（－ 40 ～－ 50℃）が続く「ゾド」と呼ばれる自然災害に見舞われました。ゾドが発生すると、モンゴルの遊牧民の生活の糧である家畜が大量に死んでしまいます。



ムンフさんは 7 才。小学校 2 年生で 10 ヶ月の妹がいます。お父さんはいません。ムンフさん一家は、もともとは遊牧民として暮らしていましたが、6 年前のゾドで家畜が死んでしまい、遊牧ができなくなりました。そこで一家は仕事を求めて首都ウランバートルに来ましたが、そこでも去年のゾドで、大雪のために家がつぶれてしまい、今は近所の人に助けてもらってなんとか暮らしています。

ムンフさんのお母さんは、貧しくても子どもがきちんと学校に行くことが大切と考え、ムンフさんは学校に通っています。通学かばんなどは寄付してもらいました。ムンフさんは算数が好きで、将来の夢はパイロットになることです。

気候変動への取り組みは、ゾドの発生を少なくする可能性があります。遊牧の仕事を手放さなければならなかったムンフさん一家は貧しく、貧困をなくすことも重要です。ムンフさん一家のように仕事を求めて都会に来ても、水道や電気などがきちんと整っていないことが多く、病気が広がりやすくなっています。こうした貧しい人たちが集まって暮らす地域（ゲル地区と呼ばれる地域）の状況を良くして、ムンフさんのように学校に行けるようにすることも必要です。そして、近所の人の助けや寄付があるように、みんなで協力することがとても大切です。

イエメン　アリさん（14 才）のストーリー

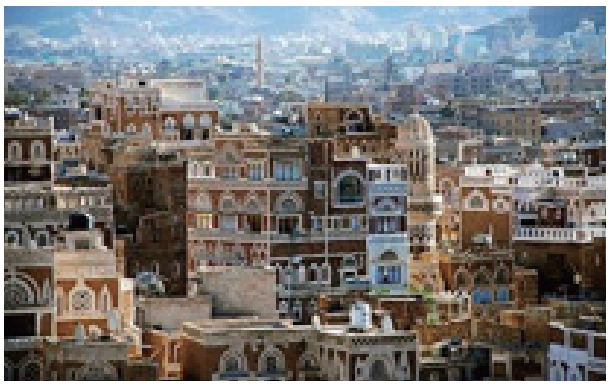
アラビア半島の南西部に位置するイエメンは、海と砂漠を通じて古代から交易で栄えました。首都のサヌアにある旧市街は、レンガでできた美しい街で、世界遺産に登録されています。

しかし 2015 年以降、長年にわたる貧困や、不安定な政治、国内の対立などを背景とする、武力衝突がはげしさを増しており、イエメン全土に大規模な内戦が広がりました。武力衝突から約 4 年が経った今も、人口の約 8 割に当たる 2,220 万人の人々が安全に暮らすことができず、人道支援を必要としています。その約半分は子どもたちです。紛争が終わる見通しがないなか、子どもたちの成長や将来にも大きな影響が出ています。

イエメンでは、いまだ約 190 万人の子どもたちが学校に通うことができていません。190 万人というのは、学校に通う年齢の子どもたちの 4 人に 1 人に相当します。また、児童労働や早すぎる結婚も増える傾向にあります。例えば、18 才未満で結婚する女の子の割合は、2016 年は 52%でしたが、2017 年には 66%に増えているのです。

このような状況の中、イエメンに暮らす 14 才のアリさんも、紛争と貧困の影響を受けています。紛争で家を追われ、避難先の仮設住居で寝起きをしながら、空爆でけがをして働けなくなった父親に代わり、家族を養うために働かなければなりません。アリさんは、家族のために必死に働いていますが、時にはお腹をすかせたままのこともあります。

アリさんは、「空爆があると、以前は何が起きているのかわからず、恐ろしくて弟と泣いていました。でも、今では紛争状態が普通なので、空爆も恐くなくなってしまいました。紛争が起きる前は、友達と遊んで楽しかった。あの頃は良い時代だったけど、不満は言いません。紛争は人々の心も生活も変えてしまうものだから」と話します。



サヌア旧市街も空爆の影響を受け、2015 年に危機にさらされている世界遺産リストに加えられた。

ウガンダ　ロビーナさん（7 才）のストーリー

ウガンダは、東アフリカに位置する国で、ナイル川の源流でもあるヴィクトリア湖に接しています。豊かな土地と自然に恵まれ、コーヒーやバナナの生産で有名です。19 世紀末からイギリスの植民地となり、1962 年に独立を果たしましたが、独立後も不安定な政治・社会状況が続いています。

水道がほとんど整備されていないので、家族が使う水を水場まで汲みに行かなくてはなりません。ウガンダでは、水汲みは女性や少女の仕事と考えられています。ロビーナさんは、ウガンダの多くの少女と同様に、毎日遠くまで水を汲みに行かなければなりません。

水を汲み、運ぶことは、簡単なことではありません。少女たちは一日６時間もかけて水を汲みに行きますが、町の治安が良くないため、水がある場所にたどり着くまでに、暴力や人身売買などの危険にさらされ、最悪の場合、命を落としてしまうことさえあります。特に、少女が一人で行動をすることはとても危険です。ロビーナさんの親友も、学校の近くで水を汲んでいるときに誘拐され、暴力を受け、殺されてしまいました。

このような状況に対し、地域社会ではロビーナさんのような少女を守ろうと、自分たちにできることを考えています。簡単な方法のひとつとして、例えば、少女が常に２人一組のペアで行動する「バディ・システム」を推奨しています。また、そのほかには、地域の人々に、通学する生徒たちを見守るよう働きかけています。

「もし、○○がなかったら」ということを考えてみてください。例えば、もしあなたの生活環境に水道設備がなかったら、もしガスや電気の供給がなかったら、あなたは、どこからどのように水や電力を得るでしょうか。そのためには何が必要で、水や電力を得るためにはどんな危険性があるでしょうか？

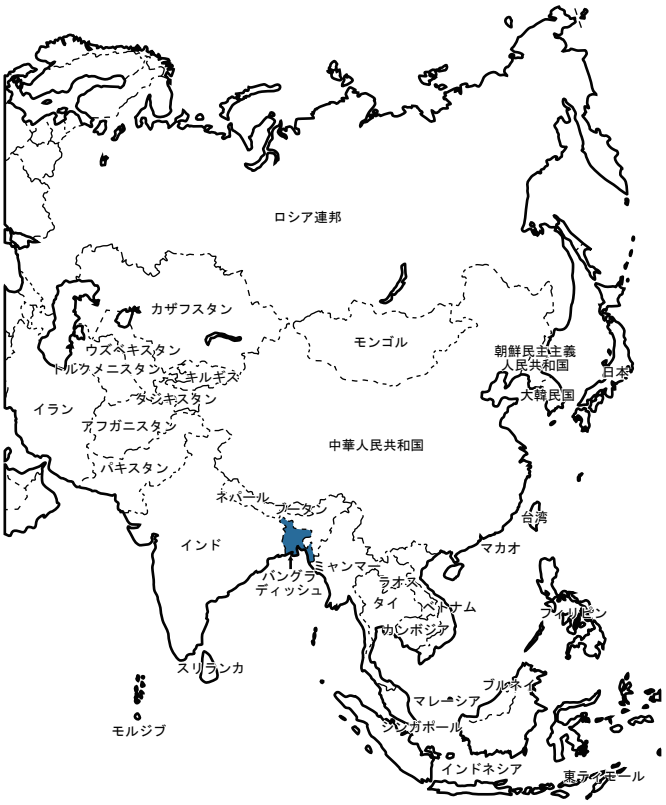
また、なぜ日本のような社会にはこういった設備が整っていて、ウガンダには整っていないのでしょうか？この問題は誰がどのように解決するべきだと考えますか？

バングラデシュ　パルルさん（15 才）のストーリー

パルルさんは貧しい家庭の出身です。バングラデシュの社会では、男性の方が女性より大切にされがちです。パルルさんも小さいころから、お兄さんはやらせてもらえることが「少女だから」という理由でやらせてもらえなかったり、後回しにされたりしてきました。

特に、パルルさんは落ち着きがなく、学習のペースがほかの子どもたちより遅かったため、お兄さんよりも食べさせてもらえる食事の量が少なく、栄養不良にもなりました。

あるとき、パルルさんの暮らす地域を支援していた団体により、パルルさんに軽い知的障害があることがわかりました。パルルさんの母親は、障害のある子どもに対する差別や、障害のある子どもを産んだことを周りから非難されること、また、結果として離婚されることを不安に思い、パルルさんを学校に通わせていませんでした。



しかし、支援団体は、母親や家族、地域の人々に対して、障害のある子どもにも教育を受ける権利があることを繰り返し説明しました。その結果、パルルさんの家族や周囲の人々の考え方は変わり、パルルさんは学校に通えるようになりました。

学校に通い始めると、パルルさんはゲームやスポーツ、特に水泳に強い関心を示しました。当初、パルルさんは近くの池で練習をしていましたが、支援団体は、国内外の水泳競技に参加できるようサポートをしました。そして、パルルさんは 2011 年にギリシャのスペシャル・オリンピックスに選手として出場。銅メダルを獲得しました。また 2013 年にはオーストラリアで、さらに、2015 年にアメリカで金メダルを獲得する水泳選手へと成長したのです。

パルルさんは勉強を続け、小学校を卒業し、現在は中学校に通っています。パルルさんの母親は次のように話します。「以前、私は障害のある少女の母親として自分を恥じていましたが、今では金メダルを達成した少女の母として娘を誇りに思っています」。運転手の仕事をしているパルルさんの父親も「今、私はただの運転手ではなく、パルルの父親です」と誇らしげに語りました。

© Save the Children Bangladesh

日本　ひよりさん（16 才）のストーリー

2011 年 3 月 11 日、東日本大震災が発生し、東北の沿岸部は津波による大きな被害を受けました。

震災からしばらく経つと、地域の復興のための取り組みが各地ではじまりました。地域の一員である子どもたちも「まちのために何かしたい」と考え、宮城県の石巻市では「子どもまちづくりクラブ」の活動がはじまりました。

子どもたちが中心になって企画・デザインした取り組みのひとつに「石巻市 子どもセンター らいつ」があります。広場やスポーツ室、クラブ活動のできる部屋などがあるこのセンターの運営には、市の職員や大人だけでなく、子どもも参加しています。この活動に参加した 16 才のひよりさんは次のように活動をふりかえりました。

「東日本大震災により私たちの東北は甚大な被害を受けました。津波の被害を受けたところではヘドロが一面にあり、長靴でしか歩けない状態だったり、震災 1 ヶ月を過ぎてもまだ生活の基盤を整えることができませんでした。そんな中私は、ただただその生活を受け入れているだけでした。自分にできることなんてないと思っていました。それが変わったのが『子どもまちづくりクラブ』に参加するようになってからです。

参加し始めたのが 2011 年、それが今の私の基盤（きばん）になりました。いろいろな人と話し合い、触れあったりすることによって、私は自分の将来について考えを改めることが多くなり、大学に行きたいと考えるようになりました。飽きっぽい私が 3 年間も続けられたのは毎回違う楽しさがあったからです。

私が復興（ふっこう）について思うことは、まず被災した人たちが声を上げなければ現状は変わらないということです。行政に何をしてほしいか要望を出すことにより、行政は被災者が何を望んでいるのかがようやくわかるようになると思うからです。何もしていないのに、不平不満をもらすのは間違っていると思うし、知らないことを知ることによって、何をしたらいいのか分かるようになると思うからです。だから私は私たちの活動に興味を持ってもらえるように、伝えていくことも一人ひとりの役割だと思います」

ネパール　バビタさん（13 才）のストーリー

ネパールでは、12 月から５月がレンガ造りの季節です。ネパールの経済的に貧しい家庭の人々は、この時期になると、レンガを製造する窯（かま）で働きます。事前に現金で賃金を受け取ってから仕事を提供されるため、その賃金分に見合う量の仕事を続けなければなりません。本来、16 才までの子どもたちは、労働が禁止されていますが、ここでは多くの子どもたちが働いています。

13 才のバビタさんも、ネパールのバクタプル地区にあるレンガ窯で働いています。バビタさんは粘土からレンガを形作る仕事をして、家族を経済的に助けています。レンガ造りの仕事に就いている間、バビタさんは学校に通うことができません。また、仕事をしていると、大人たちから強く注意を受けたり、時には叩かれたりすることもあります。

レンガ窯での作業は重労働を伴う、長時間労働です。しかし、１つのレンガは 10 ～ 14 ルピーで売られ、そのうちバビタさんが受け取るのはたったの１ルピー（日本円で１円程度）です。

バビタさんは朝早く起き、土を型に入れ、乾かすためにひっくり返し、杭に積み重ねる作業を一日中繰り返します。女の子であるバビタさんにとって、この作業は体力の限界を超えることもあり、健康に影響を及ぼすことがあります。また、作業する際、身を守るような作業服や靴を身に着けているわけではありません。レンガ窯の泥やホコリには、吸い込むと身体に有害な物質が含まれていて、皮膚病や呼吸器の病気を引き起こす可能性があります。でも、借金を返すために、この仕事を続けなければならないのです。

© Oli Cohen / Save the Children

© Oli Cohen /Save the Children

わたしの気持ち

ストーリーを読んで、今の自分の気持ちに近いもの3つに◯をつけてみよう。
この中になければ、空欄に自分の「気持ち」を書いてみよう。

驚(おどろ)いた	すごい	かわいそう	腹が立つ
わからない	心配だ	自分には関係ない	納得(なっとく)できない
わくわくする	複雑(ふくざつ)だ	もっと知りたい	

◯をつけた理由や感想を書いてみよう。

ストーリーを読んでわかったことを書いてみよう

グループで話し合いながら、ストーリーを読んでわかったことを書いてみよう。

登場する子どもの名前

その子は何才？	住んでいる国や町は？	家族のメンバーは？ （もし分かれば）

どんな暮らしをしていますか？

暮らしの中で良いことはどんなことですか？

暮らしの中で困っていること・大変なことはどんなことですか？

アクティビティ 6　世界の子どもたちのストーリーから SDGs について考えよう

アクティビティ５「ストーリーを読んで世界の子どもたちの状況を知ろう」の後に実施してください。
アクティビティ５では、状況を知り、自分の気持ちを整理することを目的としていますが、このワークでは「ウェビング」という手法を使いながら、世界の子どもたちが直面している社会問題を分析し、理解し、SDGs と関連付けて考えてみます。模造紙上に問題をウェブ状に広げて可視化し、それぞれの問題やゴール（目標）間のつながりが見えるようにすることがポイントです。

● ねらい

- 世界の子どもたちの直面する社会問題を理解し、SDGs の理念やゴール（目標）との関係性に気づく。
- 社会問題や SDGs のゴール（目標）間のつながりに気づく。
- 解決のための取り組みや、子ども自身が持つ力について考える。

● 用意するもの

- ストーリー（アクティビティ５で使用したもの）
- 模造紙、水性マジック（グループ数分）
- 別添資料（パンフレット／人数分コピーして用意）

● 所要時間

45 分〜

● すすめ方

１．参加のルールの確認（2 分）

「参加のルール」をひとつずつ読み上げながら、確認します。最後まで、全員が見えるところに貼るか、書き出しておいてください。

「参加のルール」については 7 頁をご確認ください。

２．グループ作業（18 分〜）

- ３〜６人の小グループをつくり、グループに模造紙とマジックを配布します。
- ストーリーに出てきた子どもの名前を模造紙の中央に書きます。
- ストーリーから読みとれる「問題」を周囲に書きだしていきます。問題間の因果関係やつながりがあれば、線でつなぎます。また、ストーリーには書かれていなくても、そこから発生しそうな問題や起こりそうなできごとがあれば、書き足していきます。
- ストーリーから読みとれる子どもたちの持つパワー（力や可能性、スキル）や取り組み、課題解決のきっかけを書き足します。ストーリーには書かれていなくても、課題解決につながりそうなことがあれば書き足します。
- 関連する SDGs のゴール（目標）があれば、書き足します。
- 全体を見て、因果関係やつながりがあるところは、線でつないでいきます。

名前を書くだけでなく、子どもの写真を置いたり、似顔絵を描いたりしてもよいです。

間違いなどはないので、参加者全員が自由に意見交換できるよう、声かけをしてください。

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

3．全体発表と共有（15 分〜）

- グループの中でどのような意見が出たか、どんな話し合いがされたか、気が付いたことなどを全体に発表します。
- 聞いている人は、付け足したいこと、気づいたことがあれば発表者に伝え、模造紙に書き足していきます。

ポスターセッション形式で発表・共有することもできます。
進行役は因果関係やつながりが見えるように、補足をしてください。

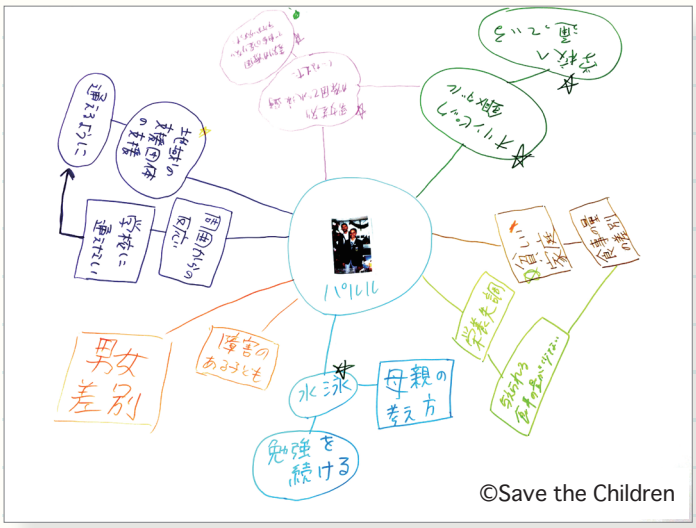
4．まとめと説明（10 分）

- 以下のようなことばでまとめます。

「ストーリーに登場した子どもたちが直面している課題を解決し、子どもたちが大人になった時、より世界が公正で持続可能な社会になっていることを目指してSDGs という目標ができました」

「それぞれの社会問題は、つながっています。同様に、SDGs のそれぞれのゴール（目標）も関連しており、ひとつのゴール（目標）の達成は、ほかのゴール（目標）の達成にもつながります」

● 実際に参加者が作成したポスター



本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

アクティビティ 7　わたし・わたしたちと SDGs をつなげよう

アクティビティ６「世界の子どもたちのストーリーから SDGs について考えよう」の後に実施するのがおすすめですが、すでに事前授業や事前プログラムで同様の取り組みをしている場合は、その限りではありません。
ここでは、自分と自分を取り巻く社会について扱います。いきなり自分のことを考えるのは難しいことですが、アクティビティ５や６を通し、他者をモチーフに社会課題について考えることで、自分のことを相対化して考える準備ができます。

● ねらい

- 自分と自分が所属する社会が直面する社会問題を理解し、SDGs の理念やゴール（目標）との関係性に気づく。
- 社会問題や SDGs のゴール（目標）間のつながりに気づく。
- 解決のための取り組みや、子ども自身、自分自身が持つ力について考える。

● 用意するもの

- 模造紙、水性マジック（グループ数分）
- 別添資料（パンフレット／コピーして人数分用意）

● 所要時間

45 分〜

● すすめ方

１．参加のルールの確認（2 分）

「参加のルール」をひとつずつ読み上げながら、確認します。最後まで、全員が見えるところに貼るか、書き出しておいてください。

参加のルール」については 7 頁をご確認ください。

２．グループ作業（30 分〜）

- ３〜６人の小グループをつくり、グループに模造紙とマジックを配布します。
- グループメンバーの名前を紙の中央に書きます。
- 自分やクラス、街や社会に感じる課題や問題を周囲に書きだしていきます。問題間の因果関係やつながりがあれば、線でつなぎます。さらに発生しそうな問題や起こりそうなできごとがあれば、書き足していきます。
- 自分や自分たちの持つパワー（力や可能性、スキル）や取り組み、課題解決のきっかけを書き足します。今は持っていなくても、できそうなこと・可能性があれば書き足します。
- 関連する SDGs のゴール（目標）があれば、書き足します。
- 全体を見て、因果関係やつながりがあるところは、線でつないでいきます。

個人で取り組めそうであれば、個人作業にしてもかまいません。
名前を書くだけでなく、写真を置いたり、似顔絵を描いたりしてもよいです。
間違いなどはないので、参加者全員が自由に意見交換できるよう、声かけをしてください。

自分たちのパワーや可能性を阻害しそうな要因を書き加えてもよいです。

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

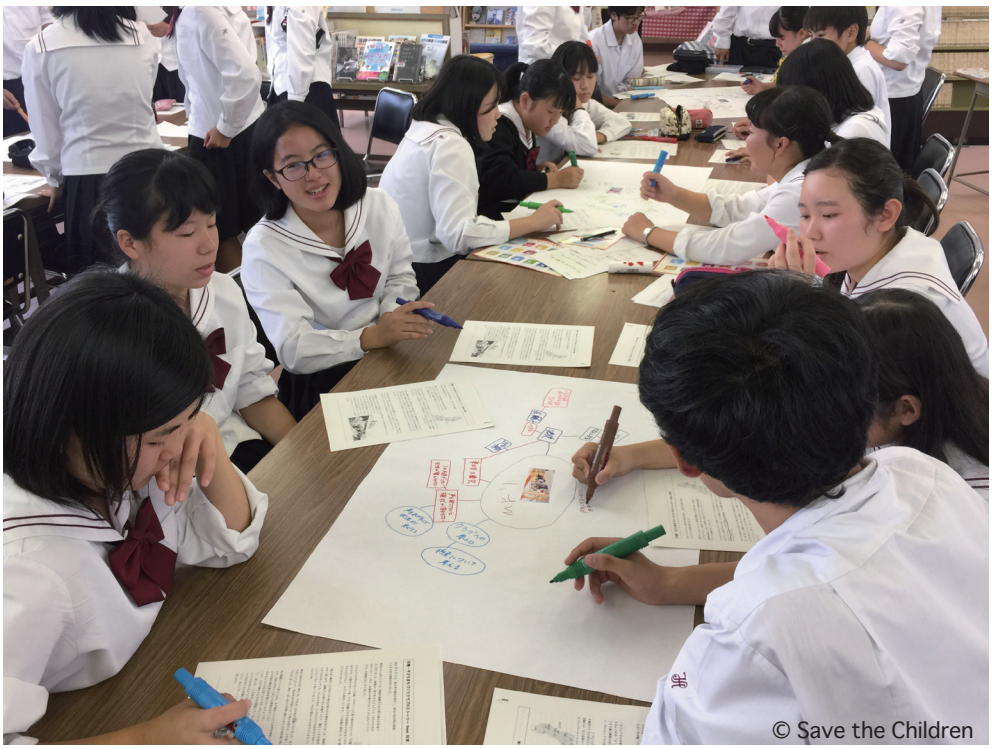
3．全体発表と共有（15 分〜）

- グループの中でどのような意見が出たか、どんな話し合いがされたか、気が付いたことなどを全体に発表します。
- 聞いている人は、付け足したいことや気づいたことがあれば発表者に伝え、模造紙に書き足していきます。

ポスターセッション形式で発表・共有することもできます。
進行役は因果関係やつながりが見えるように、補足をしてください。

4．まとめと説明（10 分）

- 以下のようなことばでまとめます。
  - »「わたしたちが今直面している課題を解決し、より世界が公正で持続可能な社会になることを目指して SDGs という目標ができました」
  - »「それぞれの社会問題は、つながっています。同様に、SDGs のそれぞれのゴール（目標）も関連しており、ひとつのゴール（目標）の達成は、ほかのゴール（目標）の達成にもつながります」



本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

アクティビティ 8　わたしの 2030 アジェンダをつくってみよう

これまでのアクティビティを通して考えたことを踏まえ、2030 年に向けた、自分の取り組み、クラスや学校、グループでの取り組みを考えて宣言しましょう！
完成した「わたしの 2030 アジェンダ」は教室や廊下に掲示したり、「# わたしの 2030 アジェンダ」をつけて、SNS にアップしたりして、より多くの人へ伝えましょう。宣言すること（pledge：プレッジ）は、行動への第一歩です！

● ねらい

- 自分自身が直面する課題を解決するために、あるいは、持続可能な社会を実現するために、どんな取り組みをするのかを具体的に考え、整理し、表現する。
- 宣言をすることで、行動への動機付けを行う。

● 用意するもの

- 「わたしの 2030 アジェンダ」シート（46 頁／人数分コピーして用意）
- 別添資料（リーフレット／人数分コピーして用意）

● 所要時間

- これまでに実施した授業やプログラムに合わせて、柔軟に実施してください。
- 個人で取り組んでも、グループやクラスで取り組んでもかまいません。
- 完成した「わたしの 2030 アジェンダ」は教室や廊下に掲示したり、写真を撮って**「# わたしの 2030 アジェンダ」**をつけて、SNS にアップしたりして、より多くの人へ伝えてください。

本アクティビティ集は、株式会社ファミリーマートの支援を受け、セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと、開発教育協会（DEAR）が作成しました。

わたしの 2030 アジェンダ

名前＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　日付　　年　　月　　日

I pledge to achieve the following by 2030 :

（わたしは 2030 年までに次の内容を達成することを誓います）

To achieve this,I will do the following things first :

（達成に向け、まず次のことを実行します）

THE GLOBAL GOALS
For Sustainable Development

謝辞

本教材の制作に協力してくださった皆様に感謝の意を申し上げます。

学校法人桐朋学園桐朋小学校　島田晶子先生
埼玉県上尾市立東中学校　松倉紗野香先生
愛知県立常滑高等学校　榊原麻起子先生
横浜市立大学　磯野昌子先生
海城中学高等学校　関口伸一先生

先生・ファシリテーターのための　持続可能な開発目標 - SDGs - アクティビティ集
発行日：2019 年 2 月 1 日
編集・発行：公益社団法人 セーブ・ザ・チルドレン・ジャパン
〒 101-0047　東京都千代田区内神田 2-8-4 山田ビル 4 F
http://www.savechildren.or.jp/
この教材の著作権は、公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンに帰属します。
協力：認定特定非営利活動法人 開発教育協会（DEAR）
教材は下記の web サイトより無料でダウンロードすることができます。
http://www.savechildren.or.jp/lp/sdgs/

この教材への感想やご意見をお待ちしています。活用された方は下記までぜひお声をお寄せください。
また、この教材を使用したワークショップや研修への講師派遣も承っております。
詳細は下記メールにてお問合せください。
E-mail：japan.advocacy@savethechildren.org

この教材は、株式会社ファミリーマートの支援を受け作成されました。