

室内活動アクティビティ

- 1 SDGsってなんだろう&すごろく (小学生用)
- 2 SDGsすごろく「Go Goals」(中学生用)
- 3 コミュニケーショントレーニング

対象 SDGsってなんだろう & すごろく

ねらい 克服をテーマに課題を見つける能力を養い、すごろくを通して楽しみながらSDGsへの知識を高めます。

時間 110分～130分

人数 1班4～7名程度

[団体] 班割表 筆記用具

準備物 [ネイパル] スライド、ワークシート、すごろくシー

展開



時間	活動内容	留意点
	<p>●事前準備</p> <ul style="list-style-type: none"> PC、プロジェクターを設置する。 	<p>PC、プロジェクターはネイパルで貸出可能。スライド (Power Point) はPCデスクトップに有り。</p>
45～50分	<p>●本日の活動内容を理解し、「SDGsってなんだろう」のスライドを見ながらSDGsの基礎知識を高め、課題(問題)に気づく力を養う。</p> <ul style="list-style-type: none"> 人類はどのようにして課題を克服してきた？ SDGsとは何か？17のターゲットとは？ 世界で起こっている諸問題は？ 自分にできることは何か？ 	<ul style="list-style-type: none"> 自ら課題に気づく力を養うため、ワークシートに考えを記述する時間をしっかり確保する。 考えを引き出す発問を意識的に行う。
10分	休憩	トイレは1階に2カ所。
45～60分	<p>●グループワーク(すごろくに挑戦) 遊び方</p> <ul style="list-style-type: none"> 順番を決め、順番にそってサイコロを振り、コマを進める。 イベントマスに止まった場合は、内容を読んでからもう一度サイコロを振って行動を決める。 必ず止まるマスでは、必ず止まりイベントを進める。 赤丸のマスは1回休み。 青丸のマスはもう一度サイコロを振って、出た目の数進む。 最初にゴールした人が勝ち。 	<ul style="list-style-type: none"> 全員がゴールできなくとも時間になったら終了する旨をはじめの前に伝える。 慣れてくるとイベントマスの内容を読まずにサイコロを振るようになるので、その都度声かけを行う。 ターゲットマスの問題は、その後の展開が有利になるものが正解となっている。
10分	<p>●振り返り・片付け</p> <ul style="list-style-type: none"> 今後、取り組みたいことなどを発表。 机、椅子をもとの位置に戻す。 	<ul style="list-style-type: none"> 日々の生活において小さなプラスの行動が起こせるような振り返りにする。

※SDGs環境すごろく「環境戦隊サスティナー」は、株式会社プリプレス・センターが無償配付しているものを使用しています。

SDGs すごろく「Go Goals」

対象 中学生

ねらい 楽しみながら SDGs への知識を高め、積極的に取り組む動機付けを行う。

時間 90分

人数 1班4～7名程度

準備物 [団体] 班割表、振り返りシート
[ネイパル] 遊戯盤、サイコロ、コマ

展開



時間	活動内容	留意点
	<p>●事前準備</p> <ul style="list-style-type: none"> ・長机を向かい合わせ、机上に遊戯盤、人数分のコマ・サイコロを置く。 ・PC、プロジェクターを設置する。 	<p>PC、プロジェクターはネイパルで貸出可能。スライド（Power Point）はPCデスクトップに有り。</p>
15分	<p>●本日の活動内容を理解し、スライドを見ながら SDGs の概念を学ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・SDGs とは何か？17 のターゲットとは？ ・世界で起こっている諸問題は？ ・自分にできることは何か？ 	<p>グループワークを通して学びを深めるので、スライドは簡単に終わらせる。</p>
60分	<p>●グループワーク（すごろくに挑戦）</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> ①盤上には 63 個のマス目があります。サイコロを振って出た数だけ前に進めます。 ②プレイヤーはスタートのマス目にコマを置き、順番にサイコロを振って出た数だけ進みます。 ③はしごの下で止まったら、はしごを登って進むことができます。 ④ウォータースライダーの上で止まったら、滑り落ちて後戻りしなければなりません。 ⑤SDGs 17 の目標のいずれかのマス目で止まったら、カードを引くことができます。引率者がカードのクイズを読み上げます。正解すればもう一度サイコロを振ることができます。 ⑥「2030」のゴールに最初にたどり着いたプレイヤーの勝ち。サイコロを振ってゴールまでピッタリの目をだしたら上がりです。それ以上の目を出したら、その分だけコマを戻します。 	<ul style="list-style-type: none"> ・1班に1人引率者がつくにより学びを深めることができる。引率者は、カードを読み上げるが、プレイヤー全員が問題に注目して答えを考えられるように誘導すると良い。（回答するのは当事者のみ） ・班の数に対して引率者数が不足する場合は、回答者以外のプレイヤーが問題を読み上げる。
15分	<p>●振り返り・片付け</p> <ul style="list-style-type: none"> ・振り返りシートに各自記入。今後、取り組みたいことなどを発表。 ・机、椅子をもとの位置に戻す。 	<p>・日々の生活において小さなプラスの行動が起こせるような振り返りにする。</p>

※Go Goals は国連地域広報サービスが創作者ヤシン・アイトゥ・カシの協力を得て作ったものです。

コミュニケーショントレーニング

- 対象** 小学生以上
- ねらい** 望ましい人間関係づくり コミュニケーション 異年齢集団交流
- 時間** 60～100分程度
- 人数** 1班4～7名程度
- 準備物** [団体] 筆記用具
[ネイバル] 資料・用具など

展開

時間	活動内容	留意点
	<p>●事前打ち合わせ</p> <p>プログラムは、団体のねらいや参加者の実態に合わせて計画していくので事前調査書を提出して職員との事前打ち合わせをお勧めする。</p>	<p>・実施日の30日前までに事前調査書を提出する。</p>
10～20分	<p>●オリエンテーション</p> <p>(1) 挨拶、自己紹介</p> <p>(2) アイスブレイク</p> <p>(3) 活動のねらい、ながれを確認</p> <p>(4) 約束事の確認</p>	<p>・活動のねらい、ながれを伝えることで、見通しをもって取り組んでもらう。</p>
30～60分	<p>●グループワーク</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>例1 ペーパータワー</p>  <p>協力して紙を高く積み上げる。</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>例2 ヘリウムフープ</p>  <p>指先にフラフープを乗せて協力して下まで下ろす。</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>例3 ボールレスキュー</p>  <p>3本のロープを使って協力してボールを運ぶ。</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>例4 絵本作り</p>  <p>グループで話し合い、絵を並べ、絵本を完成させる。</p> </div> </div>	<p>・引率の先生に参加者の様子を見てもらうとともに、人数が足りない場合はゲームに参加してもらおう。</p> <p>・グループ間の競争にならないように留意する。</p> <p>・適宜作戦タイムを取って話し合いをしながらグループワークを進めるよう促す。</p>
10～20分	<p>●振り返り・まとめ</p> <p>(1) 振り返りシートに記入</p> <p>(2) 全体交流</p>	<p>・振り返りの感想を発表してもらい、全体で交流する。</p>