



## 今年度のESDの取組

- ・「好き」を生かしたアクションアイデアの発案
- ・HUGによる避難所運営体験

### 【令和4年度 ESD 実践報告】

#### 01 「好き」を生かしたアクションアイデアの発案



個人やクラス、そして学校全体でSDGsに関するどんな取り組みができるかを考える活動を行いました。SDGsに取り組むといっても、どんなことからやり始めればいいのか悩んでしまうという人は多いです。そこで、自分の好きなことと社会問題を関連づけることで、みんなを巻き込めるようなアイデアが生み出せないかみんなで考えました。「貧困に悩む人を支援するためにサッカーのチャリティ試合を開催する」「環境破壊を食い止めるシミュレーションゲームを開発する」など、ユーモアのあるアイデアが次々に発表されました。今回出たアイデアの中から実際に今後学校全体で取り組む活動を決めていく予定です。



#### 02 HUGによる避難所運営体験



災害が起きたときに、避難所ではどんな問題が生じるのかを疑似体験できるゲーム『HUG』に取り組みました。今回は、大地震が発生し、周辺地域の人々が大和田中学校に避難してきたという想定で、避難所を運営するシミュレーションを行いました。中学生だけでなく、地元の方々もゲームに加わり、「人が通れるように通路を確保しよう」とか、「体育館はもういっぱいだから教室を使おう」など、本当に避難所を運営しているような真剣さで話し合っていました。また、最後に地元の参加者が話してくれた、「災害時には障がい者や子供など、立場の弱い人のこともぜひ考えて欲しい」という言葉が印象的でした。

