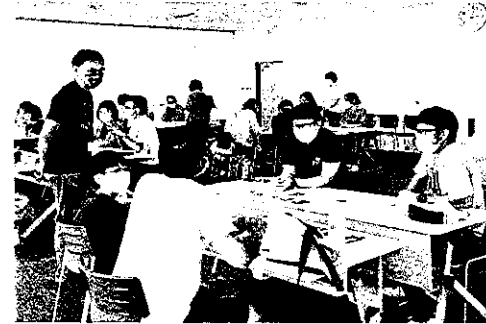
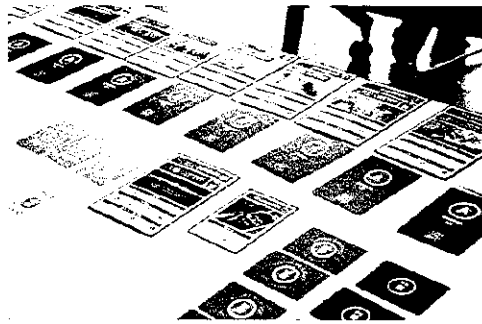
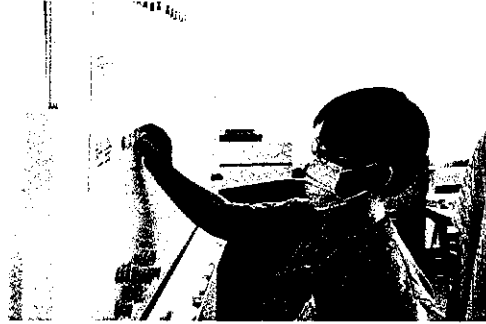


## 令和4年度 市民活動スキルアップ講座

### 2030SDGs 実施報告書

令和4年8月9日  
菊川市市民協働センター

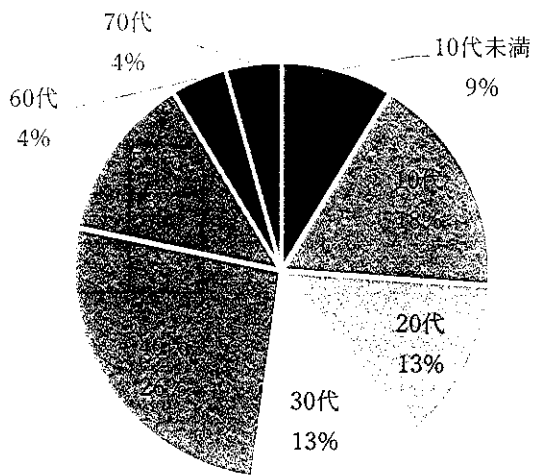


#### I. 実施概要

- 目的：楽しいゲームで持続可能な開発目標(SDGs)の本質を理解することで、市民活動団体と行政、企業との「パートナーシップ」を考えるきっかけにする。  
「なぜSDGsが私たちの世界に必要なのか」、そして「SDGsがあることによってどんな変化や可能性があるのか」をゲーム体験を通じて理解する。
- 日時：令和4年8月7日(日) 13時30分から16時30分
- 会場：菊川市役所庁舎東館プラザきくる3階会議室
- 講師：佐々木 幸雄氏  
(一社) ローカルSDGsネットワーク代表理事  
2030SDGs公認ファシリテーター
- 対象：市民活動団体、企業、自治体職員、学生などSDGsに関心のある方
- 受講者数：24名
- 主催：菊川市市民協働センター

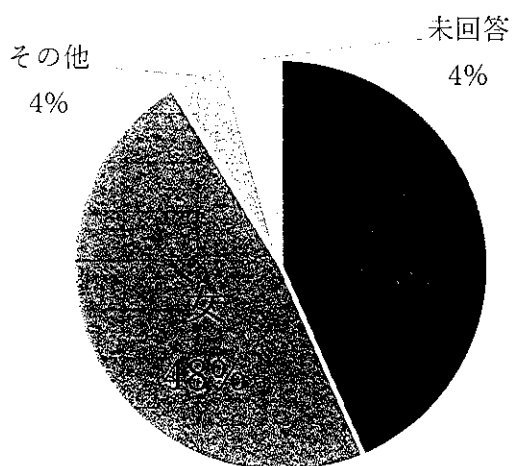
## 2030 SDGs 参加者アンケート結果

### 1) 年代



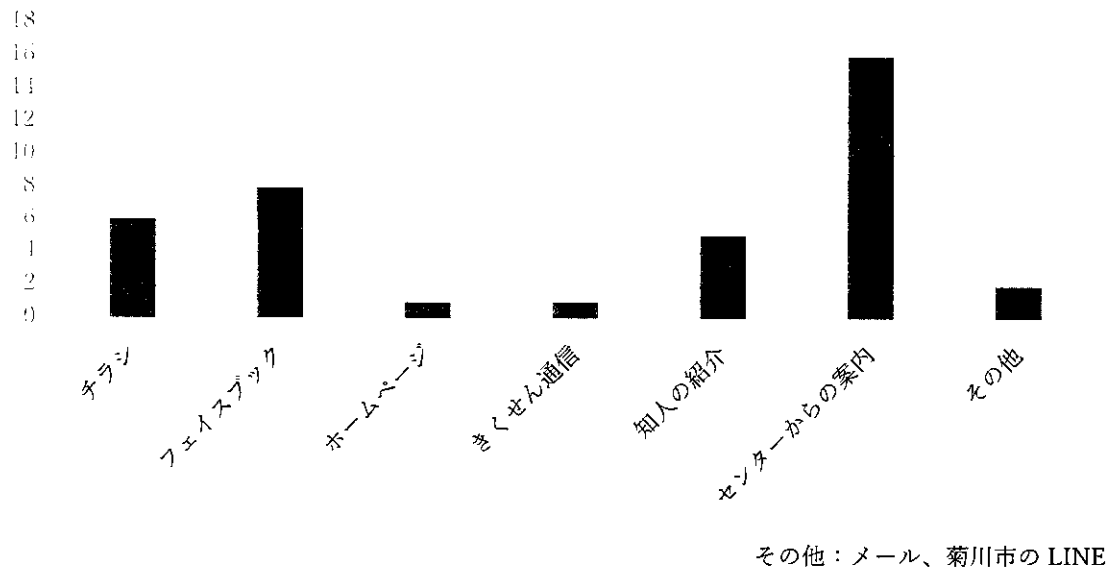
No.	年代	人数
1	10代 未満	2
2	10代	4
3	20代	3
4	30代	3
5	40代	6
6	50代	3
7	60代	1
8	70代	1
	合計	23

### 2) 性別



No.	性別	人数
1	男	10
2	女	11
3	その他	1
4	未回答	1
	合計	23

5) 本講座を何で知りましたか？（複数回答可）



6) 本講座を受講した理由やきっかけを教えてください。

- ・SDGsに関する生活の中での意識は少しずつ薄れていくので、時々受講できたらと思っていた。また、子どもと一緒に知識を深めたかったから。
- ・SDGsのことをもっと知りたかったから。
- ・SDGsはよく聞くけれど、実際どういったものか、どのような取組みがあるのかを学ぶ機会があまりなかったため、詳しく知りたいと思い受講した。
- ・SDGsについて中学校の時から色々な目標について学校ではどんな取組みができるのかを話し合ってきた中で、もっと詳しく知りたいと思ったから。
- ・SDGsというキーワードに興味があったから。SDGsは何なのか理解を深めたいと思ったから。
- ・ゆりかさんに紹介していただいて、この講座を知って、入試で使えそうだったから。
- ・楽しそうだったから。
- ・カードゲームを通して学ぶことに興味を持ったから。
- ・SDGsについて1度しっかり学びたいと思ったから。
- ・前回センターの講座に参加した際、場の雰囲気素敵だと感じたから。
- ・SDGsについて正直ほとんどわからなかったもので、勉強したかったから。
- ・SDGsについてさらに詳しく知りたいと思っていたから。
- ・会社でSDGs担当になったから。

- ・簡単なゲームだけど気づかされることが多かった。自分たちの行動が与える影響。
- ・SDGsのカードゲームを通して世界の状況が変化していく。良くなっていく動きがとても面白かった。
- ・SDGsの理解を深めることができた。まだまだですが。
- ・ゲームを通してSDGsの取り組みを見直すきっかけになった。
- ・ゲームを通して問題意識を感じることができた。
- ・ゲームが面白かった。コミュニケーションできた。  
SDGsの考えが少しわかった。
- ・SDGsを推進していくにあたって、全体の流れ、地球の影響が何となくわかった。
- ・想像以上にゲームから学んだことが多かった。頭を使って考えることが楽しかった。
- ・今までは名前ぐらいしかSDGsについて知らなかったけど、知ることができたし、学ぶことがあった。
- ・SDGsについて浅い知識しかなかったから、深く知れて良かった。初対面の人と社会問題について考えたり、対話するのが楽しかった。
- ・SDGsとは何かということがゲームを通してわかったり、人と人との協力が大切（目標達成のために）ということが改めてわかった。
- ・ゲームを通して、社会の仕組み（経済成長や影響）を実感することができた。楽しみながらもSDGsとはどのようなものを学ぶことができた。

#### ●「ほぼ満足」と回答した理由

- ・SDGsの達成という意味が少しわかった。
- ・ゲームを使ってSDGsを考えながら行ったのでとても面白かった。  
反省点もあったが、経済・環境・社会のすべてを達成するのが難しいと思った。
- ・気軽にSDGsを学べたし、ゲームも楽しかった。
- ・カードゲームを通じて色々と考えさせられたり、状況を考えながら行動することが大切だと思った。
- ・SDGsのゲームが楽しかったから。

#### 8) 受講したことで、どのような学びや気づきはありましたか。

- ・他とコミュニケーションを取りだすことで社会が良くなっていくことを実感した。  
ただ、自分の目標を維持しようとするプロジェクトが実行できず、社会が停滞してしまうように感じた。プロジェクトを実行する前に、周りとの意思確認が必要なの

解できた。

- ・自分1人でやることでもなく、周りを見たり SDGs だけでなく根本的なお金、ゆとりの時間を改めて考えた。
- ・エコに気を遣う。
- ・「バランス」の大切さ、また、バランスをどのようにとるかの難しさ…自分が何を大切に、何を目標にするか…一番小さな SDGs かなと…
- ・同じグループの方から自分の活動へのヒントをいただいた。

9) 受講したことで、今後実践したいことがありますか。

- ・ある
- ・マークを探したり子どもと考えたりしたいと思う。
- ・SDGs をよりたくさんの人たちに伝えていければ良いと思った。
- ・困っていることは発信することでみんなの協力が得られることも、ゲームだけでなく、実社会でも実践していきたい。
- ・社内浸透に活かしていきたい。
- ・様々な企業、団体の方と SDGs について情報共有できたらと思った。
- ・自分のゴールや自分が属する組織のゴールって何だったっけ？と改めて考えたい。
- ・自分がやっていること、やろうとすることが SDGs にどうつながるのか意識していきたい。
- ・身近な行動の中に、SDGs を取り入れる。声を上げて行動する。
- ・まわりを良く見る。
- ・普段の行動を自分事にして社会問題に目を向けるようにしたい。
- ・自分がやってもと思うのではなく、電気をこまめに消すなど自分でもやれることを少しでもやっつけていこうと思った。
- ・全体のことを考えて活動することが大切だと感じた。また、企業の SDGs の取り組みなどを調べてその商品を買うように心がけること。
- ・認証マークの物を使う。環境問題に取り組んでいる企業の物を調べるなど身近なことから。
- ・自分の中でやれる限りの環境の改善につながる行動をとりたかった。
- ・周囲を気にしながら活動したいと思った。カードを使用し、SDGs を学ぶことができると伝えたい。
- ・17 個の SDGs のマークがあったら調べてみたり実行してみたりしたい。