

『森の SDGs 学習カードセット』 使い方説明書

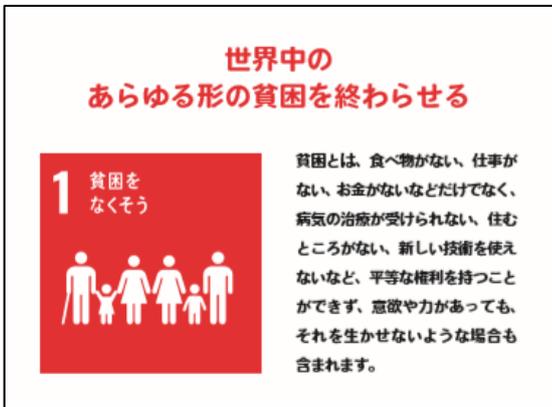
SDGs は、国連サミットで採択された持続可能な開発目標（Sustainable Development Goals）です。誰もが幸せに、共に暮らせる社会をつくるために、2030 年までに何を達成すべきかを 17 のゴールにまとめています。

この『森の SDGs 学習カードセット』は、小学校 5 年生以上を対象としたものですが、もちろん大人でも十分使うことができます。授業や研修会などでご使用ください。

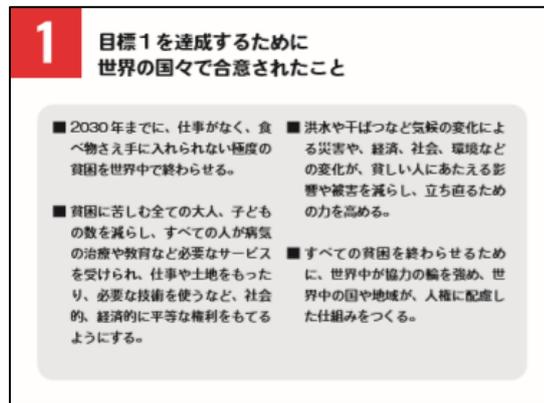
1 『森の SDGs 学習カードセット』の構成

①SDGs カード 17 枚

SDGs17 の目標と 169 のターゲットをわかりやすくまとめたものです。表面にそれぞれの目標の概要を、裏面には具体的なターゲットが示されています（169 すべてが示されているわけではありません）。



表面



裏面

②課題カード 19 枚

現在の日本や世界で起こっている森林や林業に関するいろいろな課題、トラブルを書いたものです。全部で 19 種類あり、それぞれ解決が必要な問題ばかりです。これらの問題を一つずつ解決することが、これからの持続可能な社会づくりには欠かせません。課題カードの内容については、次のページでかんたんに解説しています。



【課題カード解説】

	カード	解説
世界中でおこっている森の問題	大雨がふって山くずれがおこった	最近各地でおこる水害や山崩れは、気候変動による極端な降水とともに、過度の森林の開発や管理の行き届かなくなった森林が原因と考えられています。
	森の木をかってに切りたおす人がいる	違法伐採とよばれる森林伐採は、世界中でおこり、森林破壊を進める原因の一つになっています。最近では日本各地で問題となっています。
	森の生き物が絶滅寸前	森林が破壊されて最も困るのは自然界の生き物です。 21 世紀以降の森林破壊により、 500 種類以上のほ乳類、鳥類、両生類が絶滅したと言われています。
	自然の森の破壊が進んでいる	自然の森（天然林）は長い年月をかけて育ったものであり、その生態系は大変貴重で壊れやすく、一度森林が破壊されるとそれらすべてが失われます。
	森林がしっかり手入れされていない	同じ種類の樹木だけを植えることの多い人工林では、枝打ちや間伐など、人間がしっかりと管理することで、公益的機能を発揮することができます。
	森がなくなったあとに砂漠ができた	森林の農地転用や過剰な伐採は、土地の保水力を失わせ、土壌の流出をまねき、植物のはえない砂漠へと変わり、もとに戻すのが難しくなります。
	食糧生産のために森林の開拓が進んでいる	爆発的な人口の増加に伴い食糧の増産が必要となり、結果的に森林が農地へと開墾されていきます。これが森林減少の最も大きな原因と考えられています。
	酸性雨によって森林が破壊されている	石油や石炭などの燃焼によって生じる硫酸化合物や窒素化合物は、大気中で反応して硫酸などとなり、それが酸性雨となって森林や湖沼を衰退させています。
	たばこの消し忘れで大きな山火事に！	森林火災の原因の多くは、たばこ、焚火などの不始末を含む、人為的なものと考えられています。 2019 年にはオーストラリアで大規模な火災が発生しました。
日本でおこっている森の問題	自然や森について知らない人が多すぎる	水源涵養、土壌流出防止、地球温暖化防止、保健・レクリエーションなど、森林と私たちの暮らしは非常に密接に、そして多面的に関わっています
	森ではたらく人がたりない	国土の 67% を占める森林。その保全、管理にはたくさんの人材が必要です。その不足は、日本の森林問題に少なからず影響を与えています。
	間伐材がきられたまますてられている	人工林を育てていく過程で行われる間伐。小径で節が多いなどの欠点を抱えた間伐材ですが、資源として積極的に活用することが期待されています。
	伐った木材が高く売れない	森林の経営には長い年月と多くの費用が必要です。健全で持続可能な森づくりには、育てた木材がコストに見合う適正な価格で取引されることが重要です。
	町の中にとつぜんクマがあらわれた	全国で発生するクマの出没は、森林内の食糧不足とともに、過疎化や高齢化で放置された人里のカキや農作物がクマを引き寄せるとも考えられています。
	たくさんのシカに囲まれて動けない	身体が大きく、群れをなし、食べる量も多いニホンジカは、農作物の被害だけでなく、樹木の樹皮まで食べることがあり、天然林にも影響を与えています。
その他	マツクイムシがマツの森をからしている	マツ枯れはマダラカミキリに寄生するマツノザイセンチュウが引き起こす病気ですが、使われなくなって管理が行き届かず、マツ林が弱ってしまったことも原因の一つと考えられています。
	外国からきた生き物が生態系をこわしている	外国からやってきた外来生物の一部は、環境に適応し、子孫を残すことで本来の生態系を破壊し、農林水産業、私たちの暮らしに大きな影響をあたえます。
その他	南の島国が海にしずもうとしている	地球温暖化による海面の上昇により、世界の島しょ地域が水没の危険にさらされています。森林の CO2 の吸収固定は温暖化防止に大きく役立ちます。
	プラスチックごみが海をよごしている	大量に使用されるプラスチックから、木材など自然由来の物質を使った製品を使うなど、海の生態系を守るためにできることがたくさんあります。

カードの内容についてもう少し知りたいと思った方は、以下のサイトを参考にしてください。

森林・林業学習館：<https://www.shinrin-ringyou.com/>

私の森.jp：<https://watashinomori.jp/>

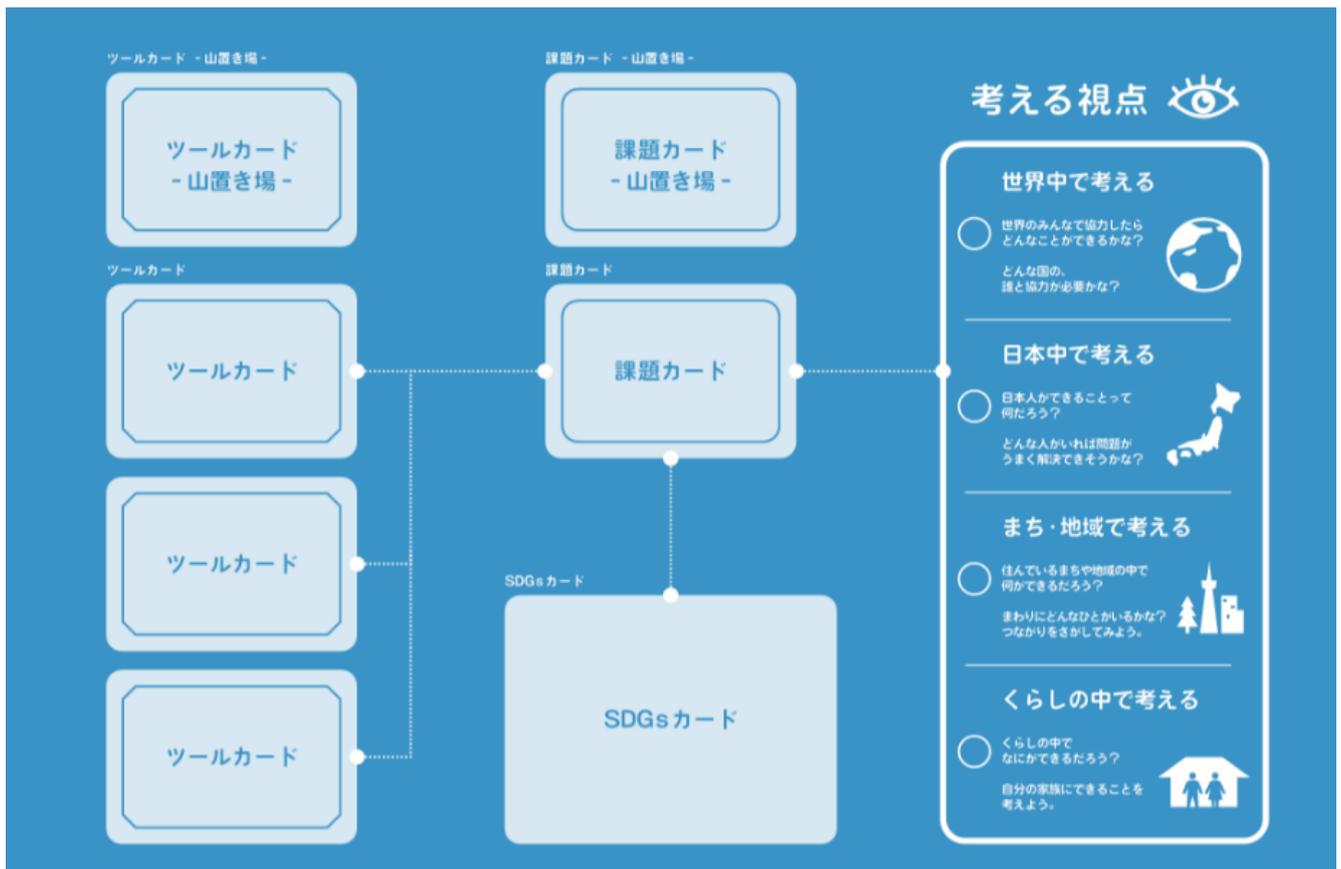
③ツールカード 26枚

課題カードに示された問題、トラブルを解決するために必要な道具、材料などを示しています。中には使えなさそうなものや、びっくりするようなものも含まれていますが、どのように使うかは、この学習に参加するあなたのアイデア次第です。



④フィールド 1枚 (A3サイズ)

これらのカードでの学習をスムーズに行うために使用するフィールドです。それぞれのカードを置く場所、考える視点が示されています。



2 『森の SDGs 学習カードセット』の基本的な使い方

1) 基本学習① ～SDGs17 の目標を知る。

【知識・技能】

SDGs カード (17 枚) をグループに 1 セット配布し、一つ一つのゴールをしっかりと確認させるために、それぞれの目標 (表面) やターゲット (裏面) を読み、現在の地球で起こっている様々な問題、出来事を議論していきます。1 枚あたり 1～3 分程度が目安です。

こうした議論を通して、自分たちの暮らしの中で、地域や国として、国際社会の連携の中で、何ができるのか、何が必要かを考えるきっかけにします。気になること、知らないことなどは、調べ学習の対象とするなど、この学習からさらに発展させていきます。

2) 基本学習② ～森林や環境の問題を知る

【知識・技能】

課題カードには、現在の森林や環境にかかわる **19** の課題が示されています。それぞれの課題には、直接的、間接的に森林や林業、木材の利用などがかかわっています。1 つ 1 つのカードをめくりながら、それらの課題について意見を述べ合い、それがどのような内容か、なぜ起こっているのか議論します。課題を知り、その背景を考えることで、森林や環境の破壊、荒廃が私たち人間の暮らしに欠かせない営みがあることについて気づくきっかけとなります。

1 枚当たりの学習時間は 1～3 分が目安ですが、学習時間、学年や年齢によって、わかりにくいものはあらかじめ取り除くか、あらかじめ数を絞っておくとよいでしょう。スマホやタブレットなどが使える環境では、その場で調べる活動を取り入れながら議論を進めます。

3) 応用学習① ～課題解決のゴールを議論する。

【思考力・判断力・表現力】

フィールドの中央にある課題カードの枠内に、任意の課題カードを 1 枚おき、課題カードに示された課題、トラブルについて、どのような内容か、何が原因かについて話し合います (3 分程度)。次に、**SDGs17** 枚のカードの中から課題カードと最も深く関連すると思われる **SDGs** カードを 1 枚選び (フィールドの **SDGs** カードの枠内におく)、その課題の解決方法や選んだゴールとの関係、解決のためにできることについて話し合うことで、思考力を高めます。

森林の問題に限らず、社会の課題は複数の **SDG** が関わっていますので、ほかに関連するゴールがあれば、カードを入れ替えて繰り返し話し合いを行います。

4) 応用学習② ～課題のゴールを考え、伝える。

【思考力・判断力・表現力】

3) と学習の過程は基本的に同じですが、**SDGs** カードを選び、意見を発表する人と聞く人に分かれて活動を行います。それぞれの課題が、どのゴールと関係し、どのように解決するのかについて、発表者自身が選び、その考えを自由に発表していきます。発表時間は 1～3 分程度を目安とし、発表が終わったら、聞いていた人は質問や意見を述べ、学習をさらに深めます。1 人目が終わったら、次の発表者が **SDGs** カードを選び、同じように発表します。判断力や表現力を高める学習活動といえるでしょう。

なお、発表の際は、フィールドの「考える視点」を使い、暮らしの中、まち・地域、日本 (国レベル)、世界 (国際協働) の 4 つの視点をヒントにするよいでしょう。例えばごみを捨てないといった身近な解決方法から世界全体で結ぶべき条約や監視方法などに気づきやすくなります。

5) 発展的な学習① ～課題カードの自作

【主体的に学習に 取り組む態度】

2)～4)の学習では、**19**枚の課題カードを使いますが、学習者自身で課題カードを作成し、追加して活動を展開することもできます。学習者が普段触れる様々なメディアの情報には、「なぜ？」を含むものがたくさんあります。そうした疑問をカードとして表し、仲間とともに討論することで、新たな学びを獲得すると同時に、主体的に学ぶ態度を身に付けていくことができます。

この『森の **SDGs** 学習カードセット』では、森林や林業にかかわる課題を中心に構成しました。しかし、私たちの周りにはごみ問題、**AI** やロボットの問題、食糧問題など、重要な、そして新たな問題が山積しています。そうした問題を課題カードとして表すことで、様々なテーマをこのカードで取り扱うことが可能となります。

6) 発展的な学習② ～基本の **SDGs** ゲーム

【主体的に学習に 取り組む態度】

この活動では、すべてのカードを使い、文章作成あそびを行います。選んだ課題カードについて、専門家になったつもりで説明するのですが、いろいろなツールカードが発表者の邪魔をします。ゲームとして遊ぶことで、無用な緊張感なく、伝える活動が楽しめます (**3～6**名推奨) 基本的な手順などは次の通りです。

《ゲームの設定》

このゲームに参加する人は、全員が **SDGs** の専門家、実践家となります。森林や環境のいろいろな課題に対して、自信をもって説明することが求められます。その気になって参加してください。

《手順》

- ①フィールドをテーブルの上にひろげます。課題カード、ツールカードをそれぞれよくカットし、裏向きにしてフィールドの山置き場におきます。
- ②全員が **SDGS** カード **1**枚ずつひき、番号の小さい順にゲームを開始します。
- ③**1**番の人は、自分の引いた **SDGs** カードを所定の場所に置きます。
- ④次に、課題カードを **1**枚ひき、フィールドの所定の場所に表向きに置きます。
- ⑤さらに、ツールカードを **3**枚めくり、所定の場所に表向きに置きます。
- ⑥これら **5**枚のカードと考える視点を使って、課題カードの解決策を考えます。考える時間はあらかじめ決めておくとよいでしょう (**1**分が目安)。
- ⑦考える時間が終わったら、次の順番の人が、考える視点の中から1つを選び、「では、あなたの課題をこの視点から説明してください」と伝え、発表者は全員の発表が終わったら、それぞれの発表者に次のどの称号を与えるか、全員で話し合います。その賞を与える理由などもしっかり話し合しましょう。

「科学者」 : 最も科学的な内容を発表した人に与える称号

「政治家」 : 最も解決策が具体的だった人に与える称号

「一般市民」 : 最も明日から始められる、身近な解決策を述べた人に与える称号

「国際人」 : 最も国際的な視点から解決策を述べた人に与える称号

「お笑い王」 : 最もユニークで、おもしろかった人に与える称号

「苦勞人」 : 最も解決策の説明に苦勞した人に与える称号

6) 発展的な学習② ～SDGs ゲームの応用

【主体的に学習に 取り組む態度】

- ①SDGs カードと課題カードを **1** 枚ずつひきます。
- ②SDGs カードは表向きに、課題カードは他の人に見えないように裏返してフィールドにおきます。
- ③ツールカードを **1** 枚引き、フィールド上にある計 **3** 枚のカード使って、課題の解決策を説明します。聞いている人は、その説明をもとに、どの課題について説明しているのか想像して、当てなければなりません（回答権は **1** 人 **1** 回）。
- ④ツールカードを **3** 枚引き、**3** 回説明しても全員がはずれたら発表者の勝ちです。全員が発表し終わったときに、よりたくさんの説明をした人が優勝です。
- ⑤説明の内容が課題と関係ないと判断された場合、発表者は失格となります。

この『森の SDGs 学習カードセット』は、以上のほかにもいろいろなゲームの仕方があります。2つの例を示しましたが、みなさんでも工夫してみてください。

この『森の SDGs 学習カードセット』は、国連グローバル・コミュニケーション局発行「カラーホイールを含む SDGs ロゴと **17** のアイコンの使用ガイドライン」（**2019** 年 **8** 月版）に沿って制作したものです。

『森の SDGs カードゲームセット』

発行 特定非営利活動法人木づかい子育てネットワーク

〒**103-0027** 東京都中央区日本橋 **3** 丁目 **2** 番 **14** 号 新槇町ビル別館第一 **1** 階

監修 浅田 茂裕（埼玉大学教育学部教授）

デザイン パワープレイス株式会社

発行日 **2020** 年 **3** 月 **31** 日

©NPO 法人木づかい子育てネットワーク

『森の SDGs 学習カードセット』に掲載された文章・イラストの著作権は著作者に帰属します。これらを用意で使用し、展示・販売・レンタル・講習会等を行うことを禁じます。