

ゲームで未来をデザイン！高校生と考える「みどりの食料システム戦略」の実践

勉強会や体験会を重ね、みどりの食料システム戦略をテーマにした出前授業に「アクションカードゲームX」^{クロス}を活用。学生が同戦略の目標達成に向けて何ができるかを考え、日常を見直すきっかけや未来を考える一助に。

○ 施策分類

みどりの食料システム戦略

○ きっかけ・背景、課題の把握

「みどりの食料システム戦略」に関する出前授業において、高校生が同戦略を自分事として捉え、日常生活で実践可能な解決策を主体的に考えられるよう、北見地域拠点と連携した学習会を実施するなど、体験型のグループワークを中心とした効果的な学習手法の検討を行っていた。

○ 取組の内容

SDGsを学ぶカードゲーム「アクションカードゲームX」^{クロス}の活用を新たに決定し、職員がそれぞれの知見や現場感覚を持ち寄ったアイデアを基に、同戦略で示される課題に沿うようカード内容をカスタマイズした。出前授業の実施に当たっては、授業の進行やグループワークの展開を想定したゲームの進め方について、拠点職員等が一丸となってリハーサルを重ねた。

○ 効果・成果、今後の方向性

本番のグループワークでは、「お笑い芸人を起用したてまえどり啓発アニメーションの制作」や「野菜の余りを活用した安全なおもちゃ作り」など、学生ならではの視点を生かした創造的なアイデアが多数発表され、同戦略への理解が深まった様子が見受けられた。また、学校側からは、ゲームを通じて多様な発想を共有し、解決策を探る良い機会となったとの評価を得た。次年度以降も、実施を重ねながらカード内容の充実を図り、より効果的なグループワークにつなげていく。

ゲーム活用のきっかけ



取組経過



北海道中標津農業高等学校



アクションカードゲームXを体験する生徒

北海道別海高等学校



解決策を発表する生徒



みどりの食料システム戦略については知っていたが、ゲームを通じて詳細に学ぶことができた！