

物語ワークシート(共感する物語を考える)

SDGs のゴールに貢献すると幸せになる主人公			
幸せになる主人公	立場や置かれている状況		関係するような貢献する SDGs ゴール
あるお母さん	子どもがいつも電気をつけっぱなしにする、食べ物大切さがわかってもらえない		4. 教育、12. 作る・使う責任、13. 温暖化対策
地球	温暖化が進行している		13. 温暖化対策
北極のシロクマ	温暖化が進行して、生息環境が悪化している		13. 温暖化対策、14. 海の生態系、15. 陸の生態系
物語を話して誰に共感してもらいたい、誰なら共感してもらえそうか			
物語の主人公	物語を誰に話したいか	共感してもらえそうか	共感してもらえるかどうか、その理由
あるお母さん	PTA など子育て関係者	○共感する・共感しない	自分と同じ立場なのでわかりやすい
地球	保育園の先生	共感する・○共感しない	対象が大きすぎるので小さい子にはわからない
北極のシロクマ	保育園の先生	○共感する・共感しない	子どもはシロクマが好きだから積極的に参加するに違いない
		共感する・共感しない	
主人公を選んで共感してもらえそうな物語を作る (主人公から見た、SDGs への貢献で幸せになる物語を作ってみる)			
物語を話す対象	PTA など子育て関係者		保育園の先生
選んだ物語の主人公	あるお母さん		北極のシロクマ
主人公が困っていたこと	子どもがいつも電気をつけっぱなしにする、食べ物大切さがわかってもらえない		北極の氷が早く溶けるので餌を充分にとれない。こぐまを育てるのも大変。
困っていた原因	環境の大切さを子どもにわかりやすく教えてもらう機会がない		人間のせいで地球の温度が変わって、迷惑している。
「その取組」が解決に貢献してくれた(するはずの)こと	環境の大切さを教えてくれる機会があれば、「もったいない」の気持ちが子どもに生まれる		自分たちシロクマが困っていることを、人間の子どもに教えてくれるX博士という人がいる。この人にたくさんのこどもに教えてもらえば人間も少しはまともになるのだろう。
「その取組」の内容、誰がどこでどんな人とどんなことをしているのか	X博士のクイズゲームのチラシをもらった。子どもが楽しめそうなプログラムなので連れて行った。		X博士のクイズゲームで人間のこども達が楽しく学び、少しは考えるようになる。
「その取組」の結果どんな変化がおきた(おきる)のか	クイズゲームにすごく楽しく参加して、家に帰ってから「電気はすぐ消さなきゃダメ！」言うようになった。		環境のことを考える人間が増えて、温暖化に歯止めがかかるに違いない。
それによって主人公はどのように幸せになった(なる)のか	お母さんは、子どもが「もったいない」と思うようになったことに大満足。		北極もこれ以上状況が悪化せず、自分たちシロクマも生きていける。