A large, colorful wheel graphic composed of 17 segments in various colors (blue, green, red, yellow, orange, pink, purple, etc.) arranged in a circle, representing the 17 Sustainable Development Goals (SDGs).

SDGs
フォーラム

名古屋市立大学 三浦ゼミ

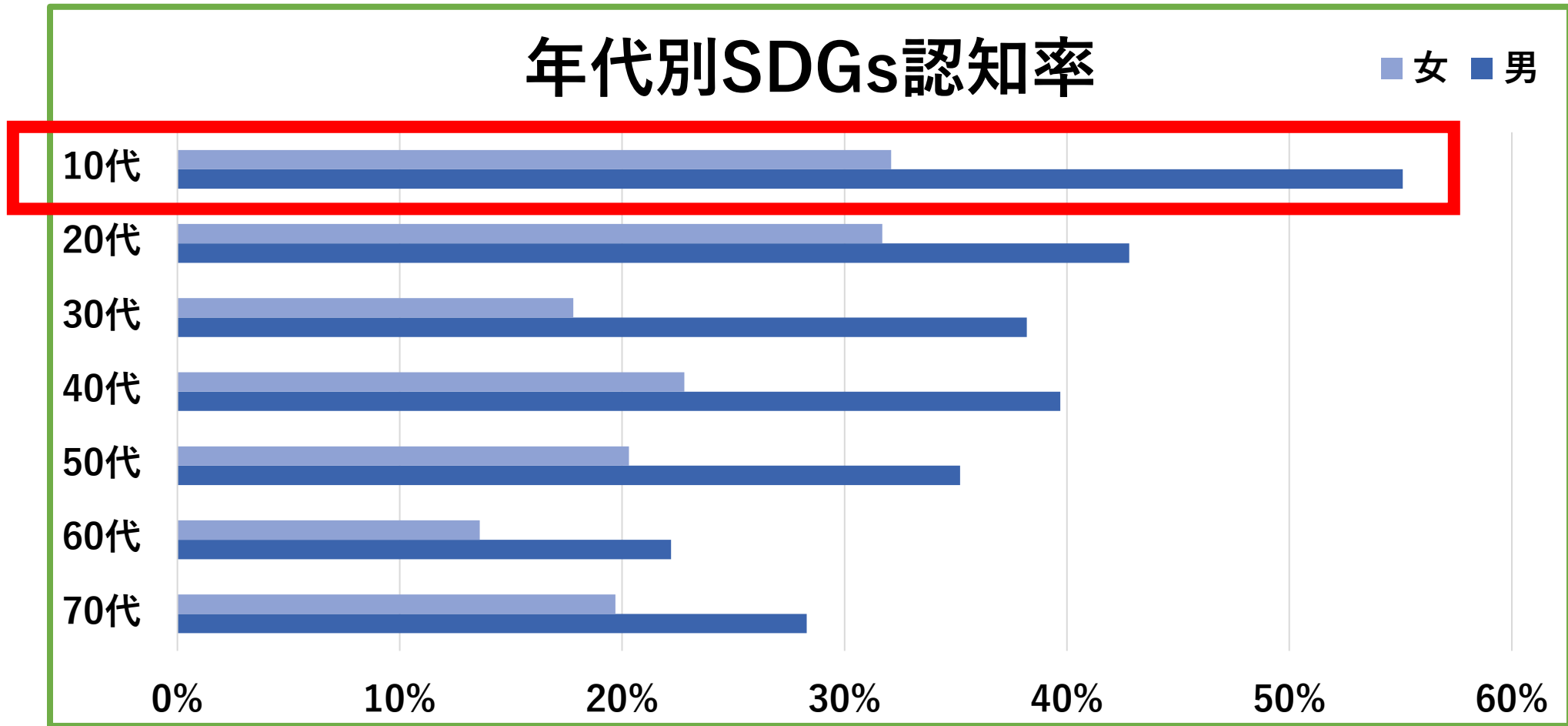
ワークショップまでの経緯

なぜ、ワークショップをやることに？

従来、瑞穂区役所の協力のもと区内の高校7校が参加する「**ヤングサポーターみずほ**」という地域コミュニティの活性化を目指す団体が存在

- 近年は活動が停滞し、コロナ禍での活動の難しさという課題もある
- SDGsをテーマにしたワークショップを企画し、新しい活動の方向を探る

現状分析 ①SDGsの認知度

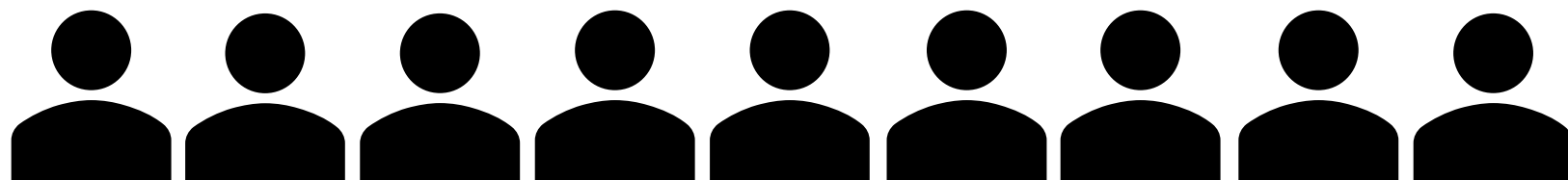
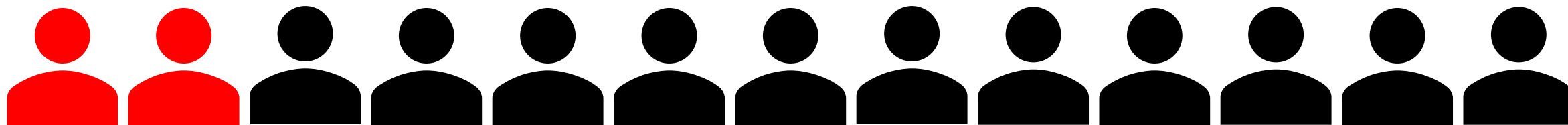


→ 社会全体と比較し、**若者のSDGs認知度は高い**

現状分析 ①SDGsの認知度

しかし、私たちが高校生向けに開催したワークショップでは…

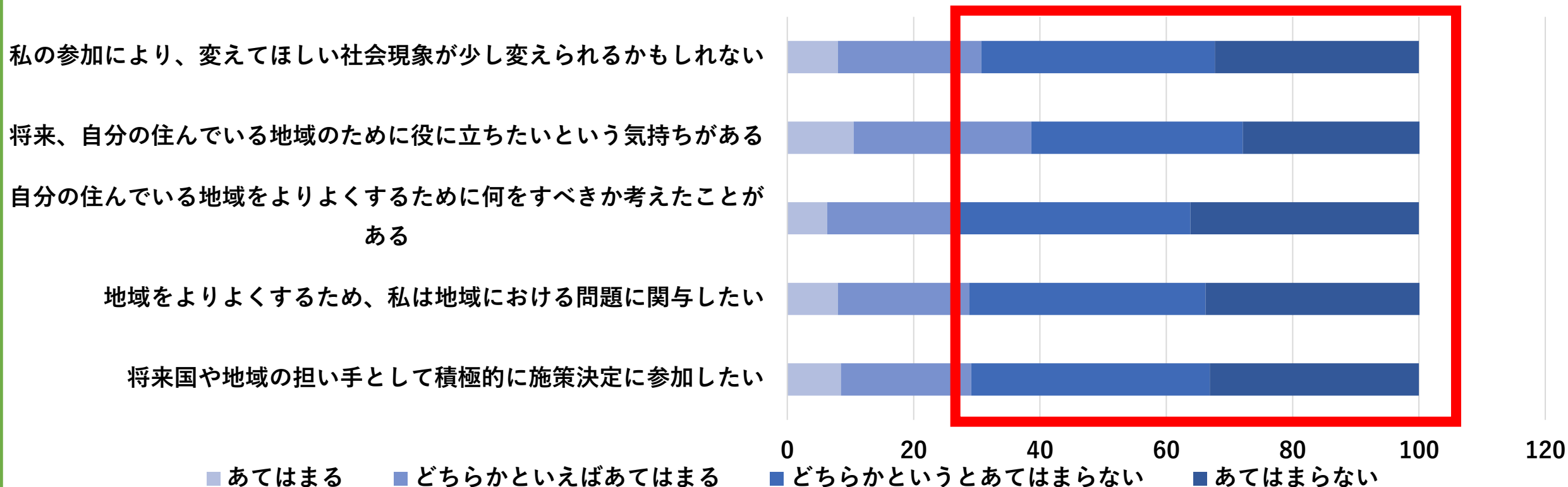
「SDGsについて知っている人？」



2人/22人

現状分析 ② 高校生の地域参加に対する意識

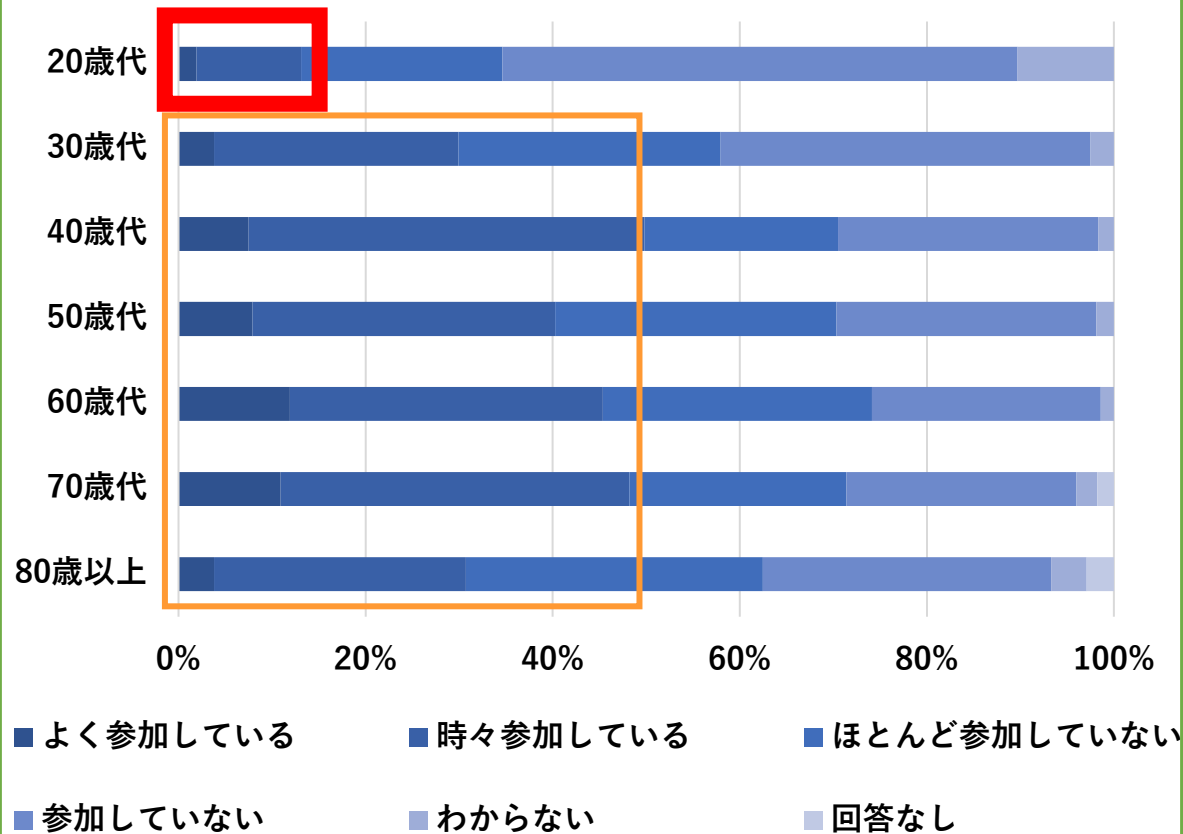
地域や社会への参画、貢献に関する意識



→ 地域参加に対する意識が低い

現状分析 ③名古屋における若者の地域参加

あなたは、お住まいの地域の地域活動
に参加していますか。



年代別に地域参加への
参加状況を調査



若年層が地域参加に
消極的である傾向

課題

- ① 実際のSDGsの認知度はかなり低い
- ② 地域に関心をもつ高校生が少ない
- ③ 名古屋市での若者の地域参加は限定的

目的

- ①SDGsについて知ってもらおう
- ②自分が住むまちに関心をもってもらおう
- ③若者の地域参加向上につなげる

課題解決の流れ

高校生にSDGsと地域をテーマに交流できる
地域学習環境を整える



SDGsを通して高校生の地域参加に
対する関心を高め、
若者の地域参加を促進させる



ワークショップの概要

SDGsローカルカードゲーム

→ 高校生を対象に
SDGsと地域をテーマにした
カードゲームを提案する

主催 : 名古屋市立大学三浦ゼミ

実施日時 : 2020年12月14日 (月曜日)

実施場所 : 瑞穂区役所5階

参加人数 : 高校生22人, 大学生14人, 他大学教員・高校教員

参加団体 : 瑞穂区に所在する高等学校5校(学校法人瀬木学園愛知みずほ大学瑞穂高等学校, 学校法人愛知享栄学園享栄高等学校, 愛知県立昭和高等学校, 愛知県立瑞陵高等学校, 学校法人市邨学園名古屋経済大学高蔵高等学校)

協力 : 名古屋市瑞穂区地域力推進室



当日の様子 ゼミ生撮影

ワークショップの詳細

①起こりうる「地域課題」(問題カード)を提示

→地域で発生している問題や
今後発生しうる問題を取り
入れた問題を用意

問題カード

瑞穂区の知名度アップを図るため山崎川の桜をライトアップし大規模なイベントを開催して観光客を呼び込んだところ、近隣住民から苦情がきた。



当日用いた「地域課題」(問題カード)

ワークショップの詳細

②まちに存在する「地域資源」カード(解決カード)を選ぶ

→地域に存在する地域資源(解決カード)をピックアップし、各グループに配布

→配布されたカード群の中から3枚無作為に選ぶとする



「地域資源」カードのセット

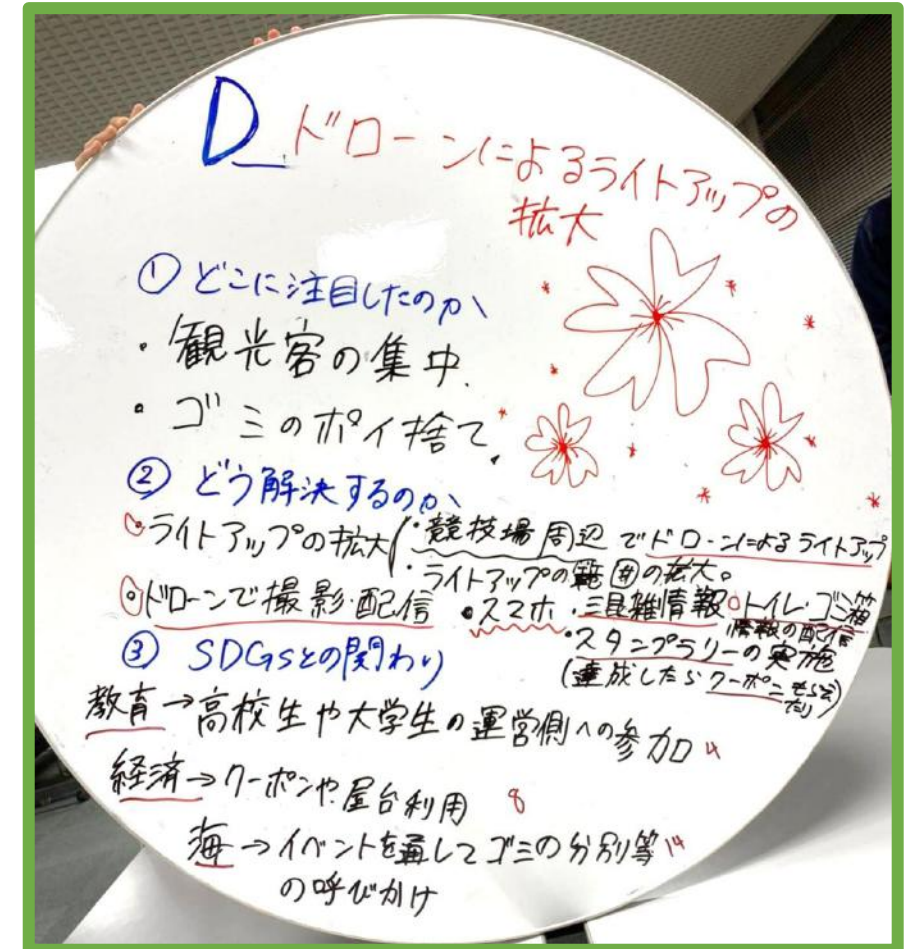
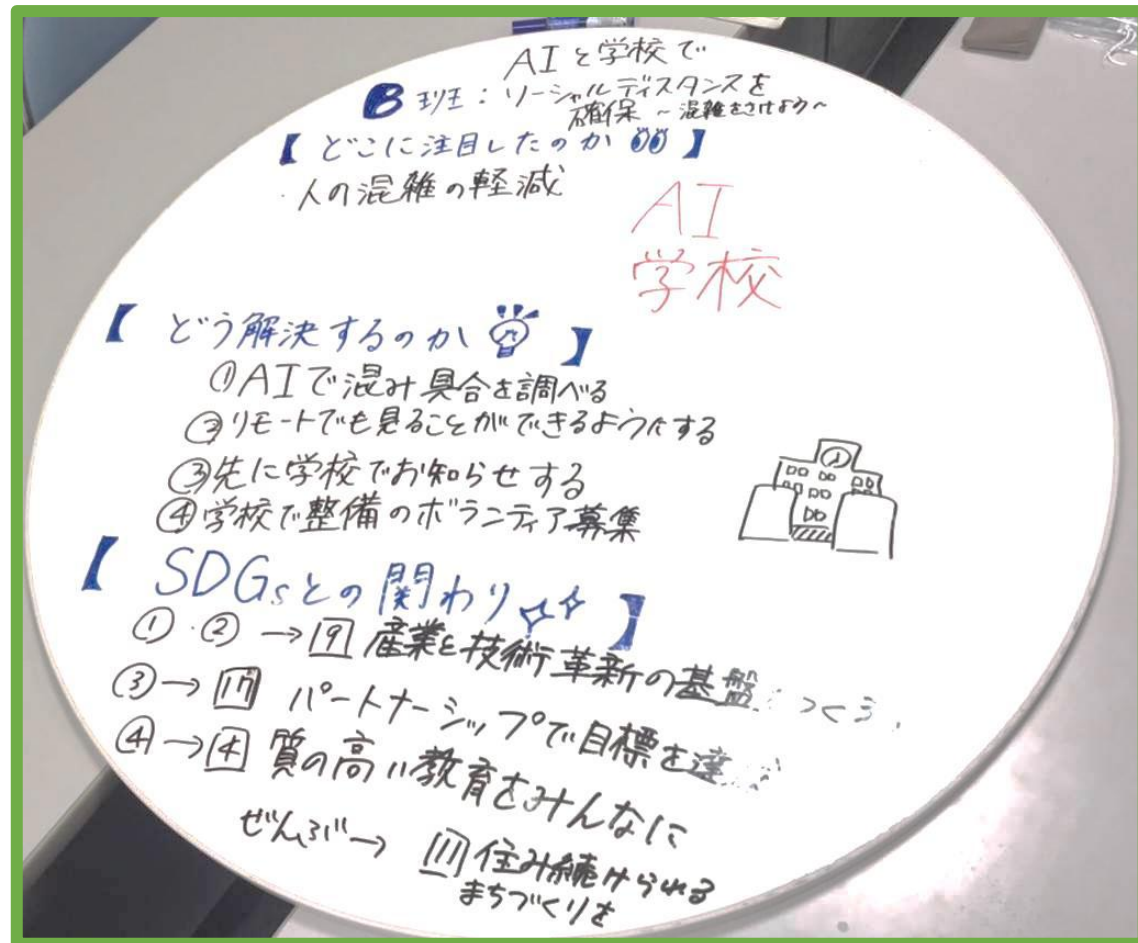
ワークショップの詳細

③ 「地域課題」を解決するために、「地域資源」を用いて、オリジナルの解決策を組み立ててもらう

→②で選んだ「地域資源」カードを活用し、①の地域課題(問題)を解決する案を各グループで検討してもらい、発表する

ワークショップの詳細

あるグループの発表内容



SDGsとの関連性！



自分の地域を考えてゆくきっかけになる



身近な地域とまちに親しみをもってもらおう



地域の人や異なる立場が協働する場を創る

ワークショップの事後評価

- 5名/8名がSDGsへの理解度が深まったかという趣旨の質問に対して5段階評価中の「5」と回答
- 自由記述欄においても「世界的な課題であるSDGsと地域の関連が理解できた」、「カードゲームをつかったためにわかりやすくSDGsについて知り、考えることができた」等の趣旨の結果が得られた

→ワークショップにより、SDGsと10代がかかわる「きっかけ」を提供できた

今後の課題

今後の展開イメージについて

- ・ワークショップ参加者層の拡大
→ **子ども、外国人、障がい者**等さまざまな属性の人に参加してもらうための**ゲームづくりの工夫**が必要

今後の課題

地域参加への連結

- ・ 住民と若者の交流
→若者だけでなく、**地域の人との交流**を図る
- ・ アイデア実現の場の創出
→ワークショップで生まれた**アイデアを行政と共に実現**できるとよい