



# SDGsの取り組みPR

記入日：令和6年7月18日

①タイトル	これからの未来を担う子どもたちと 超高齢社会体験ゲーム「コミュニティコーピング」開催
②主な目標	 3 すべての人に健康と福祉を 4 質の高い教育をみんなに 11 住み続けられるまちづくりを
③目的・概要	ゲームを通して学生のみなさんに、当事者にならないと気づきにくい問題を包括的に把握し、地域に暮らす一人として、「社会的処方」のプロセスを考えてもらいます。
④詳細	<p><b>【取組内容】</b>                  「コミュニティコーピング」は、必要な時に必要な援助が届かずに悩みを抱える人に対して、地域資源やそこに暮らす人を巻き込みながら、力を合わせて問題の解決に導くボードゲームです。当グループにはこのゲームの認定ファシリテーターが6名在籍しており、定期的に体験会を開催しています。今回は岐阜県 SDGs 推進課を通して当グループに依頼があり、大垣市立東中学校での開催に至りました。参加者は1年生の生徒約230人と、当グループとしても、岐阜県としても初となる大規模の開催となりました。</p> <p><b>【業務目標】</b>                  学生のみなさんがプレーヤーとしてまちの住民キャラクターになり、得意なことを活かしながら、地域に暮らす人の話を聞き、仲間と協力して地域存続のゴールを目指していきます。ゲームクリアは10%以下と言われる中で、大人とは違った新しい発想でゴール達成に挑戦してもらいます。このゲームが子どもたちの実生活においても「つながり」を大切にするきっかけになることを期待します。</p> <p><b>【結果】</b>                  最初はプレーヤーの聞きなれない職業に戸惑いながらも、仲間たちと話し合い、ゲームを楽しんでいました。しかし、ゲームが進むにつれて悩みが複雑になり、突如発生するアクシデントなどに直面した際には、誰にどう繋げれば問題が解決するか、生徒たちは柔軟な発想でお互いに意見を出し合いゴールを目指しました。無事にクリアできたチームもありました。                  ゲーム後の振り返りでは「日頃からいろんな人と関わり、つながっていることが地域の課題を解決することになると知った」、「自分が知らない職業もあったが、みんな役割があって、それぞれが活躍したからゴールできたと思う」、「悩みを抱えている人の違和感やなんとなく気付いて話を聞ける人になりたい」などの意見が聞かれました。                  「コーピング（対処する、課題と向き合う）」は全ての人々が安心して住み続けられるまちづくりのために必要不可欠で、その最初のアクションでもある相手を知るための声かけの重要性を、未来を担う子どもたち伝えることができました。</p> <p><b>【連絡先】</b>                  SDGs 推進室 090-8730-0279                  学生から社会人まで、どの年代でも活発にコミュニケーションが行われるゲームです。振り返り際には様々な視点から学びが得られます！ファシリテーターのご依頼は随時受け付けております。超高齢社会をゲームで体験してみませんか？</p> 
⑤関連URL	
フリガナ	ワコウカイグループ
会員名	和光会グループ