

英語で楽しく SDGs を学び、行動に移す！

金沢工業大学の学生プロジェクトと株式会社リバースプロジェクトが共同開発。

英語版 SDGs カードゲーム THE SDGs Action cardgame “X(cross)” 製品版が完成

金沢工業大学の学生による SDGs Global Youth Innovators(メンバー30名 代表:経営情報学科 4年 島田高行さん)が株式会社リバースプロジェクト(東京都港区 代表:伊勢谷友介氏)と共同で開発した英語版 SDGs カードゲームの製品版 THE SDGs Action cardgame “X(cross)” がこのたび完成しました。令和元年 12 月 28 日より、リバースプロジェクト オフィシャルウェブサイト オンラインショップ(<https://rebirthproject-store.jp/>)で購入できます。

持続可能な社会づくりを盛り込んだ新学習指導要領が 2020 年度の小学校から始まり、中学校、高等学校へと順次実施されます。また英語教育に力を入れる学校も多く、日本語版とともに英語版の製品化に大きな期待が寄せられていました。

THE SDGs Action cardgame “X(cross)”は SDGs の達成に向けたアクションアイデアを創出するためのカードゲームです。一見難しく思える SDGs の理解や目標達成のためのアイデア創出を、簡単に・楽しくできることを目指しています。日本語版、英語版とも金沢工業大学 SDGs 推進センターの Web サイトから無料でダウンロードができますが、小学校、中学校、高等学校における日本語や英語を使った SDGs 学習の教材として、また企業や団体等における研修の一環として、製品化を望む声が多かったことから、2018 年 9 月 25 日よりクラウドファンディングを実施。204 名のみなさんのご支援のもと、令和元年 5 月の日本語版に続き、このたび英語版を完成することができました。



## 英語版 THE SDGs Action cardgame “X(cross)”の概要

英語版は、日本語版のカードをそのまま英訳したものです。トレードオフカード(全 34 種類)とリソースカード(全 34 種類)の 2 種類のカードにより構成されています。トレードオフカードは SDGs の 17 の目標達成に向けて想定される「トレードオフ」と呼ばれる課題が描かれており、リソースカードには課題解決に使える AI やロボットなどの技術や製品、サービス等のアイテムが描かれています。



### [ビキナー向け遊び方]

参加者は 3~5 名程度のチームに分かれます。ファシリテーターは参加者全員に 3 枚ずつリソースカードを配布→ファシリテーターはトレードオフカードを 1 枚提示→手元にあるリソースカードを使ってチームでアイデアを創出し、ファシリテーターにプレゼンテーションします。

### [対戦版]

3~4 名ごとにチームに分かれます(チーム人数は均等)。ファシリテーターは各チームに人数分のカードを配布→ファシリテーターはトレードオフカードを 1 枚提示→各チームは配られたリソースカードを組み合わせ、解決アイデアを創出→チーム単位でアイデアをまとめ、ファシリテーターにプレゼンテーション→「課題の解決につながっているか」「環境・経済・社会の観点から継続に無理のないアイデアになっているか」「今までにない新しいアイデアになっているか」という基準をもとに、参加者全員の投票により勝敗を決定します。

\*トレードオフ

一方を得ようとする、他方を犠牲にしなければならないという、ジレンマの関係。これまで人類の歴史の中では、一つの社会課題の解決に取り組んだことで、別の新たな社会課題が生まれてしまうという現象が多く起こってきました。SDGsにおいても17の目標間や「環境」「経済」「社会」間のトレードオフを解消することが求められています。

英語版の THE SDGs Action cardgame “X(cross)”はリバースプロジェクト オフィシャルウェブサイト オンラインショップで購入できます(3,850円 税込)。

製品版の収益はすべて小・中・高・大学生への認定ファシリテーター養成講座の無償提供やジャパン SDGs ユースサミットへの参加支援など、次世代を担う若者に対するSDGsの普及活動に使用します。

リバースプロジェクト オフィシャルウェブサイト オンラインショップ  
<https://rebirthproject-store.jp/>