

# 事例から考える！ SDGsとの向き合い方

## キッズニア

「世界を救う主役は、子ども達だ。」  
職業体験を通じて考える、よりよい未来と自分なりのアクション

「SDGs」とは、「Sustainable Development Goals (持続可能な開発目標)」の略称であり、近年、学校現場でもSDGsをテーマとした教育が増えてきました。

今回は、職業・社会体験施設キッズニアを運営するKCJ GROUP 株式会社の島袋賀旭さんに、キッズニアで実施されているSDGsの取り組みについて伺いました。



## キッズニア

3歳～15歳の子ども達を対象とした職業・社会体験施設。国内には東京・甲子園・福岡の3施設があり、本格的な設備や道具を使用して、約100種類の仕事やサービスを体験することができる。



©KidZania

2021年12月より、楽しみながらSDGsを学べるパビリオン「KidZania SDGs Center (以下、キッズニアSDGsセンター)」をオープンしたほか、「働く」を通してSDGsについて考える学校団体向けのSDGsプログラムを制作するなど、SDGsにまつわる取り組みを積極的に実施している。



KCJ GROUP 株式会社  
キッズニア甲子園  
企画部 部長  
島袋 賀旭

## 「よりよい世界のために」 キッズニアの理念とSDGsの結びつき

—— はじめに、SDGsに関する取り組みをスタートされた経緯を教えてください。

キッズニアは「子どもが主役の街」というコンセプトのもと、「よりよい世界のために子ども達が立ち上がって、自分たちが主役の国を創った」という建国ストーリーをもつ施設です。そのため、「Get Ready for a Better World —— よりよい世界のために」という理念が、誕生とともになんとなく備わっていました。

地球温暖化や海洋汚染、貧困、飢餓のような地球を取り巻く問題が深刻化するなか、SDGsの考え方は2030年で終わるものではなく、子ども達が生きる未来のために永続的に継承されていく必要があると考えています。

私たちは、今後さらに重要性が増していくSDGsについて、子ども達が楽しみながら気づき、学べる体験の機会をつくることは、キッズニアの理念そのものであると考え、「世界を救う主役は、子ども達だ。」をスローガンにSDGsの取り組みをスタートさせました。

—— ホームページに掲載されている「SDGsガイド」に「『働く』にまつわる話題に注目しよう」というページがあるなど、キッズニアならではの視点が含まれていると感じます。職業・社会体験というキッズニアのサービスとSDGsとの関係性をどのようにとらえていますか。

大人でも、SDGsを自分ごと化することはとても難しいと思います。自分ごととしてとらえるためには、自分の視点だけで物事を見るのではなく、さまざまな視点をもつ必要があると思います。職業を体験することが、さまざま

視点をもつきっかけになり、自分ごと化につながる「気づき」を引き出します。

たとえば、子どもが警察官の仕事を経験したとして、その一つの職業からでも「警察官になるためにはどんな教育を受ける必要があるのだろう」「これから、障がいのある人が警察



▲キッズニアSDGsガイド

官になるためにはどのような工夫が必要なのだろう」「警察官の仕事は性別関係なくできるのかな」など、SDGsの目標にある課題に目を向けることができます。

キッズニアで、身近な職業や社会を体験して、「職業」という視点からSDGsに関する疑問や意見をもつことが、SDGsの自分ごと化につながると考えています。

## 自分なりの答えを出すことが SDGsを考える第一歩

—— 「キッズニアSDGsセンター」は楽しみながらSDGsを学べるパビリオンとのことですが、どのような工夫がされているのでしょうか？

私たちがパビリオンで子ども達と接する時間は1回あたり15分程度ということもあり、初めから「SDGsを教える」というスタンスでいると、その時点で子ども達は難しさを感じたり、興味をなくしてしまったりすると思うんです。なので、導入部分ではSDGsという言葉を出さず、説明もしません。

まずは、「大人が解決してこなかった問題に対して子ども達が解決しようとした」というキッズニア建国のストーリーを紹介し、「キッズニアは、自分たちの世界をよりよくしようとする子ども達が主役である」ことを伝えます。そのうえで、「では、自分が想像するよい社会、



▲SDGsについて学べる「キッズニアSDGsセンター」

よい未来ってどんなこと？」と考えてもらうところからスタートします。

そして、キッズニアには子ども達と同年代のキャラクターがあり、そのキャラクターが抱えている等身大の悩みや課題意識を紹介することで子ども達の共感を引き出すようにしています。たとえば、ファッションが好きなビバップというキャラクターは、季節が変わるたびに新しい服がほしくなるけれど、古い服をほかの子がどうやって処分しているのか気になっています。

キャラクターの課題意識はクイズにもなっていて、子ども達は「キッズニアSDGsセンター」で各クイズに対する答えを一通り予想します。その後、「未来を変える！アクションラリー」として施設内6か所の展示をめぐる、クイズの答え合わせをしながら、新たな知識に出合ったり、自分の想像と現実とのギャップに気づいたりしていきます。



▲キャラクターの課題意識に関連したクイズに取り組む

そして、ラリーから帰ってきた子ども達には、最後のまとめとして「身近にある地球の課題を知り、その課題解決に向けて自分にできるアクションを考えることこそがSDGsを考える第一歩になる」ということを伝えています。

このように、いきなりSDGsの解説から入るのではなく、まずは子ども達目線で悩みや課題について考え、それがSDGsとつながっていることを示しています。そうすることで、楽しみながら学べるのはもちろん、SDGsへの興味関心や知識があまりない子ども達にもSDGsを身近に感じてもらいやすくなると思っています。

—— 扱われている課題について、「未来を変える！アクションラリー」に参加した子ども達が、自分なりの行動を考えるためのヒントなどは用意されていますか？

施設内の展示スポットには、先ほど説明したクイズの答えのほかに、その課題に取り組む企業独自のソリューションやサービスが展示されています。その説明の後に、子ども達に「この課題解決のために、あなたはどんなアクションをしたいですか？」と問いかけ、赤、青、緑の3色のスタンプの中から一つを選んでラリーブックに押しもらいます。

たとえば、「カサの大量廃棄」という課題に対するアクションとしては、以下の選択肢を用意しています。

- 今持っているカサを大切に使い続ける。(赤)
- カサが大量に廃棄され、再利用が大変なことを周りの人たちに伝える。(青)
- 役目を終えたカサの新しい使い道を考える。(緑)



▲ 展示スポットをめくりながら、自分にできるアクションを考える

内容はそれぞれ異なりますが、どの展示スポットにも必ず三つの選択肢が用意されていて、スタンプの色により子ども達のパーソナリティがわかる仕掛けがあります。赤のスタンプは「よりよい未来のためにまず自分から動き出せる、行動力の持ち主」であることを示す選択肢、青のスタンプは「よりよい未来のためにまず人と協力できる、協調性の持ち主」であることを示す選択肢、緑のスタンプは「よりよい未来のために新しい仕組みや技術を考えられる、想像力の持ち主」であることを示す選択肢になっています。子ども達が帰ってきたらラリースタンプをチェックし、「赤のスタンプが多いあなたは、まず自分で積極的に動ける行動力の持ち主ですね」などのフィードバックをするようにしています。

最後に子ども達にはクイズラリーを通していちばん気になった課題の一つを選んでもらい、その課題解決に向けてどのような行動をしたいのか「アクション宣言」を書いてもらうのですが、一番多かったスタンプの色に沿った宣言をする子が多いですね。スタンプで三つの視点を示すことで、



▲ 「アクション宣言」で自分ができるアクションを考える

子ども達それぞれの行動・思考の傾向を、自然に引き出せているのかなと思います。

## リアルな体験を通じて 社会課題への意識を深める

—— 2022年夏には、SDGsについて学べる体験型のパビリオンとして「サンゴ未来研究所」と「サーキュラーフードセンター」を開設されています（期間限定のため現在は終了）。パビリオン設置の意図や、子ども達の反応を教えてくださいませんか。

子ども達の「アクション宣言」は延べ3万件以上集まり、その中で特に多かったのが「海洋汚染」と「食品ロス」についての宣言でした。子ども達の関心が高いこの二つの課題について、体験を通してより具体的に考えてもらおうとパビリオンを企画しました。

「サンゴ未来研究所」ではサンゴが生息する海の環境や生態系を再現した水槽を展示したのですが、サンゴは取り扱いが難しく、キッズエリアに持って来たときに一部白化してしまったものもありました。こうした現状を目の当たりにすることで、サンゴが死滅していく現状や保護の難しさをリアルに感じてもらったのではないのでしょうか。また、サンゴと共存している生物も展示していたので、サンゴの死滅によって多くの生物が生活できなくなり、生態系が変わってしまうということも実感してもらえたと思います。

「サーキュラーフードセンター」では、食用ココロギの粉末を使ったポップコーンづくりを体験してもらいました。



▲ 「サーキュラーフードセンター」体験の様子

ココロギに着目したのは、食品生産の過程でどうしても発生してしまう「食品ロス」をココロギが食べ、そうして育てたココロギを私たちの食料にすることで、今後の人口増加に伴う世界的な食糧危機、特にタンパク質不足問題のソリューションとなることが期待されるからです。食品ロスの現状を深く学び、ソリューションの好例であるココロギが実際に「食べられる」「おいしい」とわかったことは、

単に食品ロスについて学ぶ以上に、子ども達にとってインパクトがあったのではないかと思います。

## 自分と社会のつながりの実感が 主体的に考えるきっかけに

—— 学校団体向けに、①事前学習、②キッズエリアでの体験学習、③事後学習の3ステップで構成されたSDGsプログラムも提供されています。こちらのプログラムは先生方のお声を反映して作成されたとのことですが、どのようなご意見があったのでしょうか。

私たちがお話を伺った中では、約8割の学校が、すでにSDGsを授業や学習に取り入れている、または今後取り組む予定であるとのことでした。また全体の3割くらいの学校から、「SDGsを取り入れた学習をしたいけれどよいツールや教材がない」というご回答をいただき、その課題をキッズエリアで解決できたらと考えて本プログラムを制作しました。

先生方からは「教えた気持ちはあるが教員側に知識がない」「教科の関連付けがされていると教えやすい」「SDGsの学習のためだけにあまり時間は取れない」など、学校現場のお声をいただきました。そこで、先生も子どももSDGsについての知識が深められる関連情報をホームページに掲載したり、学校や子どもの実態に合わせて選べるワークシートを複数用意して、組み合わせや時間割のモデルをプログラムの活用事例としてご紹介したりしています。

また、先生方が最も気にされていたのは、「押し付けがましいSDGsの学習は避けたい」「子ども達が主体的に考えるきっかけを作ってほしい」という部分だったので、本プログラムでは子ども達の「知りたい」という自発的な気持ちを引き出せるよう心掛けました。

事前学習では、未来や世界を想像することでワクワク感を高め、キッズエリア体験後の事後学習では「職業」という視点からSDGsを考えます。キッズエリアで自分自身が働くという体験をすることで、自分と社会のつながりに気づき、よりよい未来のために何ができるか、主体的に考えるき

かけを提供できるプログラムになっています。

—— 「働く」という行為をあまりポジティブに考えられない子どももいると思うのですが、主体的で前向きな意思を引き出すために工夫されていることはありますか？

たとえば配送業について、普段目にする配達員の光景から「重い荷物を運んで大変そう」という印象をもっている子どももいると思います。

キッズエリアでの配送業の体験は、配達ではなく集荷から始まります。そして「大切な荷物を預かって、期日に間に合うように運んでいる」「荷物を送る人の気持ちも一緒に届けている」といった、子ども達がなかなか知りえない仕事の根幹の話をするようにしています。そうして仕事の全体像を知り、実際に働いてみることで、チームワークや達成感を感じたり、自分の行動が社会に貢献することを実感できたりする子ども達が多いです。

また、キッズエリアでは子ども達を一人の大人として扱うことを重要視しています。先の配送業についての話も、子どもに教えてあげるという姿勢ではなく、「仕事の重要なポイントなので覚えましょう」というように、働く大人に対する姿勢で伝えます。一人の大人として扱うことによって、自分たちの行動に責任感が生まれ、社会に結びついているということ、より強く感じてもらっているのではないかと考えています。

—— 最後に、先生方へのメッセージをお願いします。

SDGsの知識はもちろん大切ですが、自分が気づいたことや課題に感じたことを深掘りしていく探究力もとても大切だと考えています。それが将来の仕事につながったり、よりよい世界のための一歩を踏み出すきっかけになったりするかもしれません。

だからこそ、大人の私たちができることは、「気づき」を引き出す経験・体験を用意することだと思っています。キッズエリアはこれからも、リアルな職業・社会体験と、そこから得られる幅広い「気づき」の提供を通して学校現場のお役に立てれば幸いです。



▲ 学校向けSDGsプログラムの活用事例（一例） ※ A~Kまでの11種類のワークシートが用意されている。

「KidZania SDGs」  
公式サイトは  
こちら！▶▶

