



2025 年 6 月 6 日

世界の課題解決には、自己成長と協力が不可欠 －SDGs ボードゲーム大会を開催－

武蔵高等学校中学校（東京都練馬区／校長 杉山剛士）では、2025 年 5 月 23 日（金）、本校の中学 2 年生を対象に SDGs ボードゲームを活用したワークショップを開催しました。このゲームは、SDGs に関する取り組み事例を分かりやすく、かつ楽しみながら学ぶツールとして、未来技術推進協会が開発したオリジナルボードゲームです。SDGs に関する世界の課題解決事例を楽しく学びながら「SDGs 達成」と「自己成長」を目指しました。

ボードゲーム（Sustainable World BOARDGAME）のポイント

- ・Sustainable World BOARDGAME は、協力型の SDGs 体験ボードゲームです。
- ・各プレイヤーは年間予算と 2030 年までの制限時間内に、環境・社会・経済に関するミッションカードを活用し、SDGs17 ゴールの達成と自己成長の二つの目標を全員で目指します。
- ・700 以上の実際のトレードオフ事例を通じて、現実的な課題解決力と協力の大切さを学べます。

※ボードゲームに関するお問い合わせ先

一般社団法人 未来技術推進協会 info@future-tech-association.org

開催の日時

日 時：2025 年 5 月 23 日（金）

対 象：中学 2 年生 約 160 名（午前、午後に分かれて開催）

目的

中学 2 年生が授業の中で SDGs について学んでいることを機に、授業での活用が決まりました。ボードゲームを楽しみながら、ゲーム内に登場する SDGs の事例や 17 の目標について学び、目標を達成するために必要な協力の大切さや、その困難さを体験的に理解してもらうことを目的としています。

生徒たちが、世界共通の社会課題を共有し、それを通じて具体的な課題解決には協力が不可欠であることを学ぶ狙いもあります。

SDGs ゴール達成度の高いチームとは（ファシリテーターよりコメント）

「SDGs ゴール達成」と「自己成長」を意識しつつ、チーム内で会話をを行い、積極的に他のメンバーと協力することができると、最終的に SDGs ゴール達成度の高いチームになるかと思います。



■ SDGs 教育の普及はなぜ必要なのでしょう？（本校副校長よりコメント）

子供たちは、変化の著しいこの現代社会において環境問題や貧困や不平等などの様々な社会課題を意識して改善に導いてゆく必要があります。複雑に関係しあう社会課題を、世界の仲間たちと協力して解決するために、世界標準の SDGs を学ぶことが有効だと考えています。

ボードゲームに取り組む中学生の様子



—報道関係者問い合わせ先—

学校法人根津育英会 武蔵学園 広報部 担当:増田・五月女（ますだ・そうとめ）
TEL:03-5984-3813 E-mail:pubg-r@sec.musashi.ac.jp

■ 武蔵学園のあゆみと武蔵高等学校中学校

東武鉄道や東京地下鉄道（現東京メトロ）など多くの鉄道事業に携わり、政財界で活躍した根津嘉一郎（初代、1860～1940）が、1922（大正 11）年に我が国初の私立七年制高等学校である旧制武蔵高等学校を創立。戦後の学制改革により、「小学校を卒業してから大学に進むまでの自己形成期の教育」という原点に立ち戻り、1948 年に新制武蔵高等学校が発足、翌 1949 年に武蔵中学校を設置し、6 年間の一貫教育を行う。2000 年に高校からの編入を廃止し、完全中高一貫校となる。

2022 年 4 月 17 日に、創立 100 周年を迎えた。

〒176-8534 東京都練馬区豊玉上 1-26-1

〔アクセス：西武池袋線「江古田駅」、西武有楽町線「新桜台駅」、都営大江戸線「新江古田」からいずれも徒歩 5～7 分〕