学校教育におけるSDGsの授業実践と課題
―中学校技術・家庭科（家庭分野）消費生活と環境領域からの考察―

長　一真*

Integration of SDGs in the Curriculum: Introducing SDGs in Junior High School Home Economics and Technology Classes to Encourage an Awareness of the Relationship between Patterns of Personal Consumption and Environmental Degradation

Kazuma CHO

要旨　今世紀に入り，気候変動が猛烈なスピードで深刻化して人々の暮らしを直撃し，貧富の格差が広がり，紛争の数が増え，難民・避難民の数が第２次世界大戦以降，最高の水準になっている．全ての国連加盟国が約束した，経済・社会・環境の側面を包括的に推し進めながら，2030年までにあらゆる形態の貧困に終止符を打つという世界レベルの社会契約ともいえるSDGsについて，一人一人が自分ごととして捉えることが必要不可欠である．そこで，中学校技術・家庭科（家庭分野）の消費生活と環境領域において，SDGsについて考えることができる授業の実践方法と今後の課題について検討する．世界を変えるための17の目標であるSDGsについて，自分の行動が社会に影響することや世界中の取り組みであることを理解させ，生徒一人一人が自分の意見や考えをもち，主体的に学習することができる授業の展開について考察する．

キーワード：SDGs，家庭科教育，理科教育，環境教育，他教科との関連

１．はじめに

「持続可能な開発目標（SDGs）」は，2015年９月に国連で採択され，その決定プロセス自体がユニークなものであった．３年をかけて世界中で政府・国連・市民社会・企業・研究者・女性・若者などの様々な立場の人たちが協議を重ね，世界から1,000万人もの人々がオンライン調査を通じて声を届けることで成立した「みんなのための・みんなで支える」目標のことである．SDGsは政府・国連に加えて，企業・自治体・個人など誰もが参加できる枠組みになっており，世界中の一人一人が主役である．

SDGsとは，2030年の世界の姿をあらわした目標の集まりであり，大きく分けると，３つの課題が含まれている．

１つ目は，経済に関することである．どのように経済を成長させ，産業や技術を革新していけば良いか，今後の仕事の在り方について含まれる．

２つ目は，社会に関することである．貧しい人や飢餓に苦しんでいる人をなくし，健康な人を増やしていくことや，教育がいき渡り，生活しやすいまちや都市をつくること，男女の差をなくして，みんなで協力して平和な社会をつくっていくといった，差別や格差をなくしていこうという考えが含まれる．

３つ目は，環境に関することである．海や陸地の環境，エネルギーの使い方や，私たちが日頃か

* ちょう　かずま　清真学園高等学校・中学校

ら口にする食べ物や水といった資源のつくり方や使い方など気候変動のような地球環境問題について含まれる.

これらの課題を全て集め，17個の目標にまとめあげたSDGsの各目標の下には「ターゲット」といわれる，より具体的な目標が169個掲げられており，私たちがどのような行動をしなければならないのか，そして，どのような社会を目指していくべきであるのかを考える必要がある.

このような状況に対し，技術・家庭科（家庭分野）の消費生活と環境領域では，家庭生活と環境について，自分や家族の消費生活が環境に与える影響について考え，環境に配慮した消費生活について工夫し，持続可能な社会の構築のため，計画を立てて学習する内容がある．そこで，中学校技術・家庭科（家庭分野）の消費生活と環境領域の学習において，世界を変えるための17の目標であるSDGsについて，自分の行動が社会に影響することや世界中の取り組みであることを理解させ，一人一人が自分の意見や考えをもつことができる授業を展開し，その指導法について検討する．授業を展開するにあたって，SDGsカードゲーム『THE SDGs Action cardgame「X」』を使い，SDGsを自分ごととして捉えることができるようにし，自分には何ができるのかを考えさせ，その考えたことを四コマ漫画で表現する活動を取り入れる．また，SDGsについて考える取り組みを学校教育全体で行うことや他教科との関連を図りながら行っていくことの意義についても検討する．検討・考察のための基礎データとして，今回は授業実践後に生徒へのアンケート調査を行う．その結果の分析をもとに，今後の学校教育におけるSDGsの取り組み方について明らかにする.

本論文の構成は以下の通りである．２章では，中学校技術・家庭科（家庭分野）消費生活と環境領域における授業の実践方法について考察する．３章では，授業実践後に生徒へ行うアンケート調査の方法・質問項目・結果・考察を述べる．最後に，今後の課題について４章でまとめる.

２．消費生活と環境領域における授業の実践方法

ここでは，中学校技術・家庭科（家庭分野）の消費生活と環境領域において，SDGsについて考える授業の実践方法についてまとめる.

2−1　授業計画－題材観－

学習指導要領の内容より，家庭分野D領域の（２）アに基づき，授業の計画を立てた。〔令和２年度に中学校第３学年の生徒を対象として授業実践を行ったため，学習指導要領の内容は平成20年７月告示の旧課程を参考にし，授業計画を立てた.〕家庭生活と環境について，自分や家族の消費生活が環境に与える影響について考え，環境に配慮した消費生活について工夫し，持続可能な社会の構築のため，計画を立てて実践することが，この領域の内容となる．中学校技術・家庭科（家庭分野）の消費生活と環境領域において，SDGsについて考えることができる授業を３時間（中学校の通常授業50分×３）として計画をした.

2−2　授業計画－指導観－

全ての国連加盟国が約束した，経済・社会・環境の側面を包括的に推し進めながら，2030年までにあらゆる形態の貧困に終止符を打つという世界レベルの社会契約ともいえるSDGsについて，一人一人が自分ごととして捉えることが必要不可欠である．消費生活と環境とのかかわりについて関心と理解を深め，持続可能な社会の構築のため，これからの生活や将来を展望して，自分や家族の生活を見直し，環境に配慮した消費生活について工夫し，実践できることに重点を置く.

2−3　学習内容と学習活動

今回の授業実践では，２－１でも述べたように，中学校技術・家庭科（家庭分野）の消費生活と環境領域において，SDGsについて考えることができる授業を３時間（中学校の通常授業50分×３）として計画した.

１時間目は，自分や家族の消費生活が環境に与

える影響や持続可能な社会について理解することができる内容とした．表１は，１時間目の学習内容と学習活動について示したものである．

表１　１時間目の学習内容と学習活動

【１時間目の学習内容・学習活動】

1.「グリーン・コンシューマー」という語について調べる．

2.「５つのRと１つのL」という語を理解し，今までの自分の行動を振り返り，環境に配慮した消費生活について工夫することができることは何があるのかを考える．

3.「サステイナブル（Sustainable)」という語について調べ，持続可能な社会に向けて，自分の行動が社会に及ぼす影響について考える．

4．世界を変えるための17の目標であるSDGsに関連したアニメ動画を視聴する．

２時間目は，世界を変えるための17の目標SDGsについて理解することができる内容とした．SDGsの取り組みを行っている企業の動画を視聴する場面では，スターバックスのSDGs：2030年までに達成する３つの目標と５つの戦略についての動画や各販売業者が恵方巻やクリスマスケーキ等の販売を完全予約制に移行しているという動画を用いた．また，SDGsカードゲーム『THE SDGs Action cardgame「X」』を使ってSDGsについての理解を深める場面では，トレードオフカードとリソースカードの２種類のカードを使いながら，授業を展開した．今回の授業実践では，ビギナー版でのカードゲームを行った．今回の授業実践では，各グループを３～４人に設定した．表２は，２時間目の学習内容と学習活動について，表３は，SDGsカードゲーム『THE SDGs Action cardgame「X」』のビギナー版のルールについて，表４は，SDGsカードゲーム『THE SDGs Action cardgame「X」』のトレードオフカードとリソースカードの一例を示したものである．

表２　２時間目の学習内容と学習活動

【２時間目の学習内容・学習活動】

1．SDGsの取り組みを行っている企業の動画を視聴する．

2．SDGsカードゲーム『THE SDGs Action cardgame「X」』を使って，グループで意見交換を行いながら，自分の行動が社会に影響することや世界中の取り組みであることを理解する．

3．世界を変えるための17の目標の中から，自分が興味をもったテーマを１つ選び，レポート課題に取り組む．

表３　SDGsカードゲーム『THE SDGs Action cardgame「X」』のビギナー版のルール

1．ファシリテーターは，各プレイヤーにリソースカードを３枚配布する．

2．ファシリテーターは，トレードオフカードを１枚選んで読み上げる．

3．プレイヤーは，手元にあるリソースカードを使ったアイデアを考え，カード共に提示する．後からカードを出す人は，前に出されたアイデアに乗り『それじゃあ，さらに○○○します』と提案する．

4．アイデアをまとめて，ファシリテーターにプレゼンテーションする．

例えば，表４の７に示したトレードオフカードの内容について，カードゲームを行うとする．その際，カードゲームを行うにあたって，課題解決のために予想されるアイデアは，料理のリソースカードを使って「冷たい食べ物（冷やし中華やざるそば）を作って熱中症対策を行う」，家具のリソースカードを使って「冷たい家具を買って，冷たい食べ物を食べた後にさらに身体を冷やし，熱中症対策を行う」，VRのリソースカードを使って「視覚的にも，冷たい地域にいるように捉え，身体を冷やし，熱中症対策を行う」等といったものが挙げられる．

表４　SDGsカードゲーム『THE SDGs Action cardgame「X」』のトレードオフカードとリソースカードの一例

【トレードオフカードの一例】

1．子どもが１人でご飯を食べていたので，声をかけたら不審者扱いされそうになった．（「①貧困をなくそう」に関連）

2．実家の農業を継がないといけないが，稼げないし，あまり恰好良くないので，気が乗らずくじけそうになった．（「②飢餓をゼロに」に関連）

3．eラーニングが主流になり，引きこもりの人が増え始めた．（「④質の高い教育をみんなに」に関連）

4．育児休暇を取る社員が増加した結果，仕事が回らない部署が増え始めた．（「⑤ジェンダー平等を実現しよう」に関連）

5．自分の好みではないフェアトレード商品ばかり身につけていたら，ダサくなったので恋人にふられそうになった．（「⑧働きがいも経済成長も」に関連）

6．ものを大事にしようと心掛けていたら，家がごみ屋敷と呼ばれ始めた．（「⑫つくる責任つかう責任」に関連）

7．環境のためにエアコンを使わないようにしたら，熱中症になりかけた．（「⑬気候変動に具体的な対策を」に関連）

【リソースカードの一例】

1．料理

2．家具

3．VR

4．SNS

5．飛行機

6．シェアサービス

7．微生物

8．リサイクル技術

３時間目は，世界を変えるための17の目標SDGsのレポート課題に取り組み，発表を行う内容とした．表５は，３時間目の学習内容と学習活動について，表６は，今回の授業実践で行ったレポート課題の内容について示したものである．

表５　３時間目の学習内容と学習活動

【３時間目の学習内容・学習活動】

1．レポート課題に，調べて分かったことを自分の言葉でまとめる．

2．自分が選んだテーマについて，自分には何ができるのか考えたことを四コマ漫画で表現する．

3．学級全体で発表会を行う．

表６　レポート課題の内容について

1．自分が調べたいことや興味・関心をもったSDGsの番号を１～17の中から1つ選ぶ．

2．調べて分かったことを四コマ漫画で表現する．その四コマ漫画のタイトルもつける．

3．今回調べたSDGsについて，自分には何ができるのかを考えて，文章で書く．

4．今回の調べ学習を終えての全体的な感想を書く．

5．参考文献を書く．

2－4　授業実践についての考察
－レポート課題をもとに－

今回の授業実践では，生徒には，表６で示したようなレポート課題を提示した．生徒の中には，自分の言葉でまとめることや文章で表現することに苦手意識をもっている者も多いことを考慮し，調べて分かったことを四コマ漫画で表現するという活動を取り入れた．四コマ漫画で表現するという活動について，生徒がどう感じたかについての考察は，３章の授業実践後に行ったアンケート調査の項目でまとめる．

図１～14は，生徒が実際に四コマ漫画で表現したものである．なお，図１～14のタイトルは，生徒が実際につけた四コマ漫画のタイトルである．



図１．缶づめの賞味期限きのうだ

（「②飢餓をゼロ」に関連）

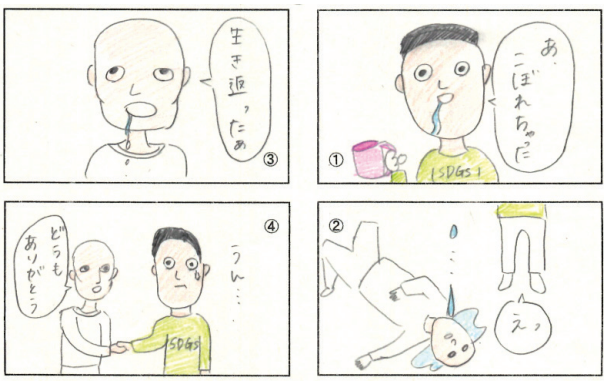


図２．飢餓をゼロにしよう!!

（「②飢餓をゼロに」に関連）



図３．SUNRISE～10年後を目指して～（健康編）

（「③すべての人に健康と福祉を」に関連）」

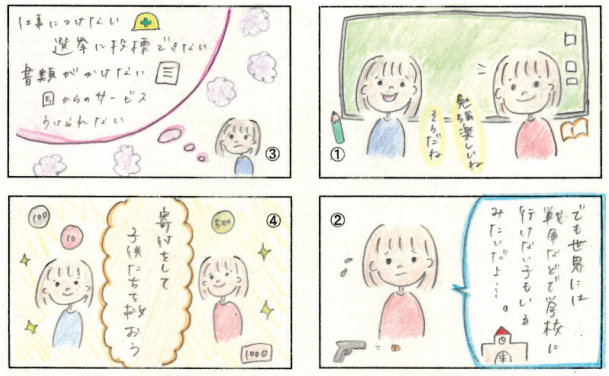


図４．寄付しよう！！

（「④質の高い教育をみんなに」に関連）

図５．セブンで募金！！

（「④質の高い教育をみんなに」に関連）

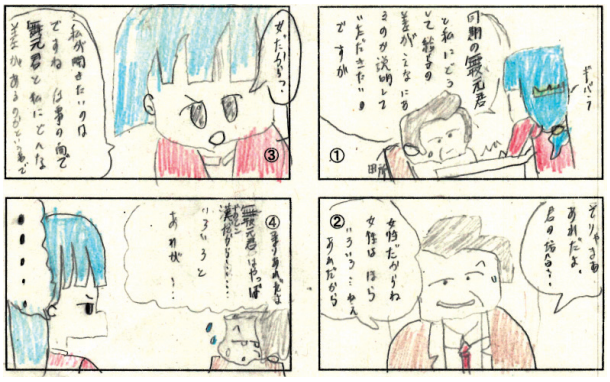


図６．企業と人権，女性の人権

（「⑤ジェンダー平等を実現しよう」に関連）

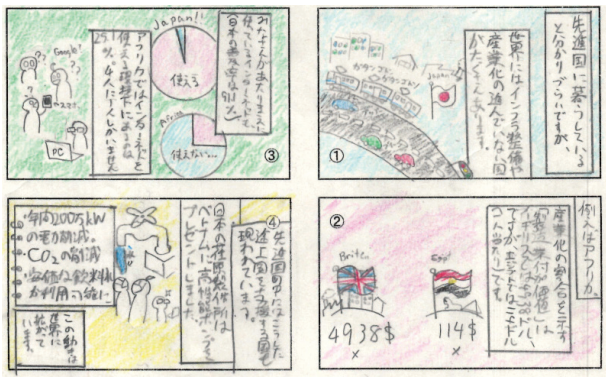


図７．私たちがすべきこと

（「⑨産業と技術革新の基盤をつくろう」に関連）

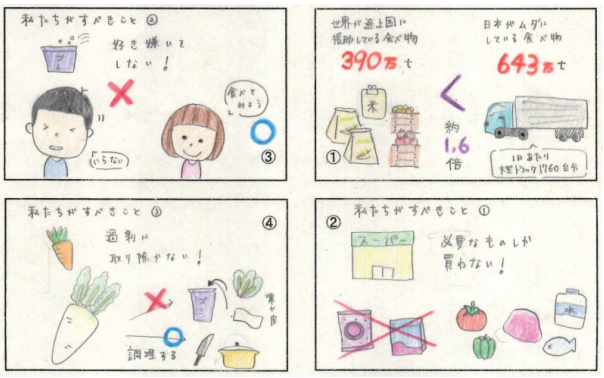


図10．日本の食品ロスを減らすために

（「⑫つくる責任つかう責任」に関連）

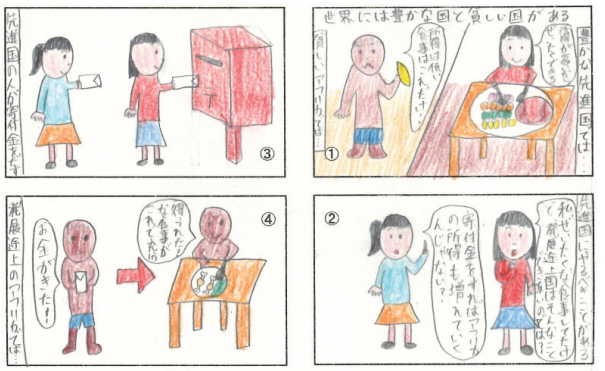


図８．貧しいアフリカのための寄付金

（「⑩人や国の不平等をなくそう」に関連）



図11．気候変動って？

（「⑬気候変動に具体的な対策を」に関連）



図９．フェアトレードってなあに？

（「⑩人や国の不平等をなくそう」に関連）

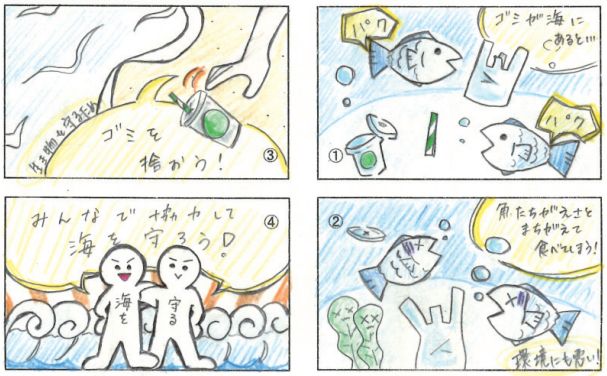


図12．海を大切に

（「⑭海の豊かさを守ろう」に関連）



図13．陸のためにこんなことをしよう！
（「⑮「陸の豊かさも守ろう」に関連」

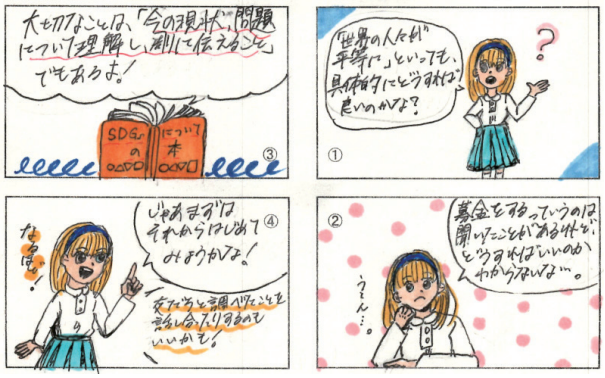


図14．簡単なことからはじめよう！
（「⑯平和と公正をすべての人に」に関連）

3．アンケート調査の方法

3－1　ねらい

技術・家庭科（家庭分野）の消費生活と環境領域において，消費生活と環境とのかかわりについて関心と理解を深め，持続可能な社会の構築のため，これからの生活や将来を展望して，自分や家族の生活を見直し，環境に配慮した消費生活について工夫し，実践できるために，SDGsの授業実践を行った．授業実践後に，生徒にSDGsに関するアンケート調査を行った．このアンケート調査では，授業で行ったレポート課題（特に四コマ漫画で表現する活動について）の取り組み状況やSDGsカードゲーム『THE SDGs Action cardgame「X」』を使って理解を深めることができたか，動画を視聴することで理解を深めることができたか等を調査した．また，技術・家庭科（家庭分野）の授業以外でも，SDGsについて学習したことがあるかを調査し，他教科と関連して学習することができるのかどうかを検討する目的として，調査を行った．

3－2　調査方法と質問事項

今回は，SDGsに関して質問紙法により合計８項目について回答を求めた．

１つ目は，技術・家庭科（家庭分野）の授業で学習する前にSDGsという語を聞いたことがあったかどうかを尋ね，「ある」と答えた者には，具体的に学校の他の授業や学校の活動で聞いたことがあったのかを問う．

２つ目は，技術・家庭科（家庭分野）の授業でSDGsについて学習することで，環境問題や持続可能な社会について，学習する前よりも興味や関心を高めることができたかを尋ね，「できた」と答えた者には，具体的にどのように興味や関心が高まったのかを問う．

３つ目は，技術・家庭科（家庭分野）の授業で行ったSDGsカードゲーム『THE SDGs Action cardgame「X」』のカード式のゲームをすることで，SDGsについて，理解を深めることができたかを尋ねた．

４つ目は，技術・家庭科（家庭分野）の授業で視聴したSDGsに関する動画の中で分かりやすかったもしくは理解を深めることができた動画があったかを尋ね，授業で視聴した動画以外にも，自分で検索した動画で分かりやすかったもしくは理解を深めることができた動画があったかを尋ね，具体的にどのような動画だったのかを問う．

５つ目は，技術・家庭科（家庭分野）の授業で行ったレポート課題について，17のテーマの中から，それぞれ何番を選択して，レポート課題を行ったのかを尋ねた．

６つ目は，技術・家庭科（家庭分野）の授業で行ったレポート課題について，四コマ漫画で表現する活動について，どう感じたかを尋ねた．

７つ目は，SDGsについて知らない人から『SDGsって何？』と聞かれた場合，何と答えるかを尋ねた．

８つ目は，SDGsについて学習したことの感想や中学校を卒業した後に，SDGsについて学習したことをどのように実生活に活かしていくのかを尋ねた．

以上の８項目がアンケートの項目である．

３－３　調査対象

調査対象は，埼玉県内に立地する公立中学校の第３学年の生徒131名とした．この授業実践を行った時期は，令和２年11月から令和３年１月であったため，ほとんどの教科では，中学校で学習する内容を終えているもしくは終える段階であった．中学校を卒業するにあたって，SDGsに関する基礎知識を定着させ，中学校を卒業した後に，SDGsについて学習したことを実生活に活かしてほしいという思いから，中学校第３学年の生徒を対象とした．

３－４　アンケート調査の集計結果とその分析

１つ目の質問項目について，技術・家庭科（家庭分野）の授業で学習する前にSDGsという語を聞いたことがあるかどうか，100名が「ある」と答え，31名が「ない」と答えた．表７は「ある」と答えた者が，具体的にどこで聞いたことがあるのかを示したものである．

表７　技術・家庭科（家庭分野）の授業で学習する前にSDGsという語をどこで聞いたことがあるか

○美術の授業「問題意識を形に（自分で考えた現在の状況や解決策を作品に表現する）」の作品制作
○英語の授業「再生可能エネルギー」の英文
○給食の時間の放送
○生徒会の朝礼や委員会活動
○テレビの宣伝やYouTubeの広告
○高校見学会
○本や雑誌
○SNS

表７より，美術の授業や英語の授業，給食の時間の放送で聞いたことがあると書いた者がいることから，本来ならば，今回の調査対象にした131名全員が「ある」と答えなければならないが，31名が「ない」と答えた．このことから，他教科の授業で学習しているにもかかわらず，その学習したことがSDGsと関連していたという認識が低い，もしくは知識が定着していなかったということが考えられる．

２つ目の質問項目について，技術・家庭科（家庭分野）の授業でSDGsについて学習することで，環境問題や持続可能な社会について，学習する前よりも興味や関心を高めることができたかどうか，111名が「できた」と答え，20名が「できなかった」と答えた．できたと答えた者に，具体的にどのように興味や関心が高まったのかを尋ねたところ「飢餓を減らすために，自分たちは，募金などをして，困っている人を助けることができるので，募金箱を見つけたら，進んで募金できるようにしたい」，「今まではお風呂で頭を洗う時にシャワーの水を出しっぱなしにしていたが，水を十分に使えない子どもたちもいると考えると，水をこまめに止めて使うようになった」，「委員会の時にSDGsという語を聞いたことがあったが，あまり現実味がもてなかったが，家庭科の授業でカードゲームやレポート課題をすることで関心が高まった」，「日本は貧困とは全く関係ないと思っていたが，日本でも６人に１人は貧困であるという記事を見て，解決していかなければならない身近な問題であると思った」，「一見とても難しい問題と思えるものでも，自分たちが今からでもできることが多くあり，しかも，とても簡単に実践できることのように感じたので，関心が高まった」等の回答があった．一方，20名が興味や関心を高めることができなかったと回答したことから，今後の授業展開について，内容を検討する必要があると考えられる．

３つ目の質問項目について，技術・家庭科（家

庭分野）の授業で行ったSDGsカードゲーム『THE SDGs Action cardgame「X」』のカード式のゲームをすることで，SDGsについて，理解を深めることができたかどうか，121名が「できた」と答え，10名が「できなかった」と答えた．表４より，リソースカード（解決策のお題）の一部を示したが，中学生には少し難易度が高い内容もあったことから，理解を深めることができなかったと答えた者もいたと考えられる．今後，SDGsに関するすごろく式のゲームや他のカード式のゲームも取り入れながら，生徒の理解度に合わせて授業を展開していく必要があると考えられる．

４つ目の質問項目について，授業で視聴した動画では「アニメでわかるSDGs」，「食品ロスをなくすために恵方巻やクリスマスケーキの販売を完全予約制にしている動画」，「スターバックスの動画」が挙げられた．自分たちと身近なものを通して，SDGsについて考えることができる動画は比較的分かりやすくて理解しやすいという回答が得られた．また，授業で視聴した動画以外では「トーマスの動画」が挙げられた．トーマスは，昔からアニメでよく視聴していたため，親近感があり，トーマスを通してSDGsについて理解を深めることができたという回答であった．現在，SDGsについて理解を深めることができる動画は増えてきているため，生徒の理解度に合わせ，興味・関心を高めることができる動画を選択しながら，授業で用いることが必要であると考えられる．

５つ目の質問項目について，表８は，調査対象にした131名が，17のテーマの中から，何番を選択して，レポート課題を行ったのかを示したものである．なお，レポート課題を２枚以上（複数）行った者は複数回答可とした．

６つ目の質問項目について，表９は，四コマ漫画で表現する活動について肯定的な意見を，表10は，四コマ漫画で表現する活動について否定的な意見を示したものである．

表８　17のテーマの中から何番を選択したのか

テーマの番号	回答数
①貧困をなくそう	7
②飢餓をゼロに	17
③すべての人に健康と福祉を	3
④質の高い教育をみんなに	7
⑤ジェンダー平等を実現しよう	7
⑥安全な水とトイレを世界中に	13
⑦エネルギーをみんなにそしてクリーンに	4
⑧働きがいも経済成長も	1
⑨産業と技術革新の基盤をつくろう	3
⑩人や国の不平等をなくそう	10
⑪住み続けられるまちづくりを	4
⑫つくる責任つかう責任	7
⑬気候変動に具体的な対策を	11
⑭海の豊かさを守ろう	23
⑮陸の豊かさも守ろう	8
⑯平和と公正をすべての人に	8
⑰パートナーシップで目標を達成しよう	3

表９　四コマ漫画で表現する活動について肯定的な意見

○文字で書くだけでは伝わりにくいことが，絵で表現することで伝わりやすい

○四コマ漫画で表現することで自分も実際に行動してみようと思うことができた

○頭の中で整理しやすかった

○自分には何ができるのかをイメージすることができた

○自分で作成したキャラクターを入れることができ，簡潔にまとめることができた

○四コマ漫画で表現することで，大人から子どもまで楽しみながら理解することができるので，良い表現の仕方だと思った

表10　四コマ漫画で表現する活動について否定的な意見

○調べた情報を小さいコマの中にどのように入れると良いかを考えるのが大変だった

○もっと書くスペースが欲しいと思った

○四コマ漫画だけで伝えることは難しい

○絵を描くのが苦手なので，四コマ漫画で表現することは難しい

表9，10より，四コマ漫画で表現する活動について，肯定的な意見と否定的な意見が得られたことから，今後のレポート課題の内容を検討する必要があると考えられる．肯定的な意見として「文字で書くだけでは伝わりにくいが，絵で表現することで伝わりやすい」という回答が多かったことから，絵やイラストを描き，または図を示して仕上げる課題は，生徒には取り組みやすい内容であると考えられる．しかし，否定的な意見として「もっと書くスペースが欲しかった」という回答が多かったことから，四コマ漫画で表現するだけではなく，ポスターや新聞作成といった活動も取り入れる必要があると考えられる．

7つ目の質問項目について，SDGsについて知らない人から『SDGsって何？』と聞かれた場合，何と答えるかを尋ねたところ，表11のような結果が得られた．

表11　『SDGsって何？』と聞かれたらどのように答えるか

○17の目標があり，さらに細分化された具体的な目標に向けて世界中の国と企業が協力して取り組んでいる
○私たちの生活において必要な課題
○地球を守るための目標
○世界を今より良くするために定められた17の目標
○持続可能な社会をつくるために世界が達成するための目標
○2030年までに世界で起こっている問題を改善することを目指しているもの
○世界の国々が話し合って決めた未来への目標
○世界平和の第一歩
○地球温暖化や差別をなくすための目標
○環境をこれ以上悪化させないようにして，人々がみな平等に幸せに生活を送れるようにするための目標

8つ目の質問項目について，SDGsについて学習したことの感想や中学校を卒業した後に，SDGsについて学習したことをどのように実生活に活かしていくのかを尋ねたところ，表12のような結果が得られた．

表12　SDGsについて学習したことをどのように実生活に活かしていくのか

○SDGsは世界的なものなので，もっと授業内で取り扱って，それぞれの家庭とか仕事場などで考え，変えていった方が良い
○プラスチック袋を出来るだけ使わないようにし，小さいことからやっていきたい
○今はコロナの影響で，実際に外国に行って手助けとかはできないが，家や学校でも，できることはあると思うので，自分でやれることを見つけて，少しでも達成に近づけることができるように貢献したい
○ボランティアや募金などの取り組みにも，積極的に参加したい
○SDGsの学習を通して，節水や使わない電気を消すこと，食べ残しがないようにするなど，色々なことができると思い，また，2030年までではなく，永遠に取り組む必要がある課題だと思った
○最初は，SDGsは自分とは無関係だと感じていたが，普段の生活でたくさん考えていくうちに，興味がわき，自分も積極的に参加したいと思い，まずは，自分にできる簡単なことからチャレンジしたい
○私たちも自分で調べたことや学んだことを生かして，普段の生活でも当たり前のように，この生活が送れていることを感謝したい
○アフリカに住む人々を助けている看護師の人がいることを知り，看護師になりたい私はもっと頑張ってより多くの人々を助けたいと強く思った
○男性や女性という性別関係なく社会進出している今の世の中で，差別をなくし，どんな性格の人とも仲良くしていけるようにしたい
○SDGsには，人の気持ちに関わる問題が予想以上にあったので，高校生になったら，授業で習ったことを活かして，不安に思っている人の気持ちに寄り添いたい

以上のアンケート調査の集計結果とその分析を踏まえて，学校教育におけるSDGsの授業実践の検討と今後の課題へとつなげたい．

４．今後の課題

中学校技術・家庭科（家庭分野）の消費生活と環境領域の学習において，消費生活と環境とのかかわりについて関心と理解を深め，持続可能な社会の構築のため，これからの生活や将来を展望して，自分や家族の生活を見直し，環境に配慮した消費生活について工夫し，実践できるために，本研究では，SDGsを取り入れた授業の実践方法とその展開例を示した．

今回の授業実践では，SDGsを取り入れた授業のまとめとして，生徒に四コマ漫画で表現するレポート課題を提示したが，３章の表９，10で示したように，肯定的な意見と否定的な意見に分かれたことから，四コマ漫画で表現するだけではなく，ポスターや新聞作成といった活動も取り入れる必要があると考える．また，現在の学校教育では，ICTの活用が推進されていることを考慮し，タブレットを用いて，WordやPowerPointなど，様々なアプリケーションソフトを使って，学習課題をまとめさせる活動も取り入れていく必要があると考える．

また，今回の授業実践では，SDGsカードゲーム『THE SDGs Action cardgame「X」』のカード式のゲームを取り入れたが，他にも，SDGsについての理解を深めることができるゲーム式の教材は開発されつつあるため，色々な教材を使って，授業を展開し，その中で新たな課題を見つけ，最終的には自作の教材を作成することを目指す．

今回は，中学校の技術・家庭科の家庭分野の授業において，SDGsを取り入れた授業の実践方法について示したが，現在の勤務校では，主に理科を担当しているため，技術・家庭科だけではなく，理科あるいは他教科との関連を図った授業の実践ができるかどうかを検討し，さらに，教科の授業だけでなく，SDGsについて，生徒が興味や関心をもち，理解を深めることができる環境を学校教育全体でつくっていくことを今後の課題としたい．

５．謝辞

本論文を作成するにあたり，終始ご指導頂きました文教大学　教育学部　学校教育課程　理科専修　物理学研究室　長島　雅裕　教授に深謝致します．

６．参考文献

１）蟹江憲史ほか編『未来を変える目標　SDGs アイデアブック』一般社団法人Think the Earth，2018.
２）馬場由子『家庭科ワークノート　身近な消費生活と環境』地域教材社，2020.
３）大竹美登利ほか編『技術・家庭［家庭分野］』開隆堂出版，2015.
４）文部科学省『中学校学習指導要領解説　技術・家庭編　平成20年７月』
５）文部科学省『中学校学習指導要領（平成29年告示）解説　技術・家庭編　平成29年７月』
６）「金沢工業大学　SDGs推進センター」
https://www.kanazawa-it.ac.jp/sdgs/education/application/game-1.html
（last accessed 2021.8.2）