

2 社会的な課題を多面的・多角的にとらえ、考察することができる教材・内容

生徒が、現代や過去の社会的事象について、資料を的確に活用しながら多面的・多角的に考察することができ、情報を批判的に読み解いて公正に判断する力を養えます。

「私の提案」作成に向けて

終章(p.228より)では、これまでのすべての学習を活かし、SDGs(持続可能な開発目標)の視点をもって地球規模の課題と向き合い、解決方法を探ります。完成した「私の提案」を、他者との対話によって広げ深めていくことができます。「終章」に向けてすべてのページが有機的につながり、かかわり合いながら学習が進みます。

1 持続可能な未来と私たち ▶ 持続可能な未来を探っていくために

学習課題 2 持続可能な未来をつくるために、私たちに必要なことはどのようなことでしょうか。

SDGsの17の目標 17の目標は、持続可能な未来をつくるための指針です。それぞれの目標について理解を深めると同時に、それらがどのように関連しているかを考えることも大切です。

持続可能な未来の構築は、一人一人の活動や学習、ESD: 持続可能な開発のための教育(Education for Sustainable Development)といえます。ESDでは、一人一人が自分の生き方や考え方の広がりや深まりを自覚し、未来に向けて大切にしたい見方や考え方を学んでいくことが大切になります。

私の提案「作成ナビ」 四つの視点とは 持続可能な未来をつくるために、まずは、「個人と個人」あるいは「個人と社会」のつながりや考え方を考えてみましょう(①)。次に、このつながりをつづける方法を探してみましょう(②)。そのために、「個人と個人」あるいは「個人と社会」のつりあいを大切にしましょう(③)。そして、これらの①-③の土台となる、**つつみこみ**を意識してみましょう(④)。

私の提案「作成ナビ」 2 繰り返りのイメージ図

私の提案「自分を変える、社会を変える」を作成する前・中・後のプロセスを振り返りながら、自分自身の生き方や考え方の広がりや深まりをとらえることも大切です。

振り返りの例として、「起・承・転」による方法とポイントを紹介します。

起: 作品をつくる前のイメージを高め、作品の発表、インタビュー

承: 作品の作成中「永く続く問い」への回答を考察

転: 作品の発表、インタビュー

承: 作品の作成後、自分自身の生き方や考え方を再認識します。

SDGsの意義 SDGs(持続可能な開発目標)は、17の目標と169のターゲットから構成されています。「地球上の誰一人として取り残さない」ことをスローガンに、先進国も発展途上国も、すべての国が取り組むべき普遍的なものとしています。SDGsのDにあたる「開発」(Development)には、経済発展だけでなく、精神的な豊かさや追求していくことも大切になるということです。例えば、持続可能な未来を築いていくときに、注目されている考え方の一つに、「**エシカル消費**」があります。これは、毎日の暮らしの中で、誰によって、どこで、どのように作られているかがわかる製品を購入し、消費しようという考え方で、フェアトレードはその代表的な例です。このように「開発」という言葉には、「持続可能な未来」を築いていく際の大切なヒントが含まれています。

次ページからは、これまで積み重ねてきた社会科の学習の集大成として、持続可能な未来に向けた作品「私の提案」自分を変える、社会を変える」を作成していきます。

「文化」、「移民」、「ICT」など、SDGsの17の目標には定められていないもの、重視されるべきテーマもあります。こうした「その」の目標にも着目して、自分にとっての「18番目の目標」を探してみることも大切です。

エシカル消費とは 人や地球環境が犠牲になることなく作られた製品を購入することで、生産者の顔や背景が見える消費のあり方です。貧困、人権、気候変動といった国際社会の三つの開発目標を、同時に解決するための有効な手段であると考えます。エシカル消費は毎日の買い物を通じて取り組めるので、誰もが今日から実践できる社会貢献活動です。

ともに変化の手にしよう。 Be the change!

エシカル消費を広げる活動に取り組んでいる若手経営者さん

228 終章 私たちが未来の社会を築く 229 1. 持続可能な未来

▲ p.228-229

第2章の学習と関連する主なSDGsの項目

- ① 貧困をなくそう
- ② 飢餓をゼロに
- 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
- ⑤ ジェンダー平等を実現しよう
- ⑥ 働きがいも経済成長も
- ⑨ 産業と技術革新の基盤をつくろう
- ⑩ 人や国の不平等をなくそう
- ⑪ 住み続けられるまちづくりを
- ⑬ 平和と公正をすべての人に
- ⑰ パートナリシップで目標を達成しよう

*「終章」での活動に生かそう。

各章のまとめのページに「SDGs関連コーナー」を設け、その章の学習に関連を示したSDGsの項目を再掲しています。

▲ p.80

good

▼ p.51

SDGs ⑤ ジェンダー／⑧ 経済成長と雇用／⑩ 不平等

本時の各時間の学習内容と関連するSDGsの項目を紹介しています。

公民的分野とSDGs

新しい公民教科書では、『SDGs(持続可能な開発目標)』の17の目標の達成に向けて、いま私たちに何ができるかを大きな柱の一つに据え、構成しています。教科書の中で扱うさまざまな教材とSDGsとの関連が有機的に図られ、これまで以上に深く「持続可能な未来」を意識した学習を進めることが可能です。

公民の学習を始めるにあたって —一人一人が持続可能な未来を築く

「17の目標の学びや理解」

公民の学習は、17の目標の学びや理解を通じて、自分自身の生き方や考え方の広がりや深まりをとらえることも大切です。

「つなぐ」の学び

公民の学習は、自分自身の生き方や考え方の広がりや深まりをとらえることも大切です。

「つなぐ」の学び

公民の学習は、自分自身の生き方や考え方の広がりや深まりをとらえることも大切です。

◀ I-II

国際社会全体で取り組まれているSDGsを、公民学習全体に関わる大切な視点として、巻頭で紹介しています。

持続可能性を妨げる、さまざまな課題

持続可能性を妨げる、さまざまな課題

持続可能性を妨げる、さまざまな課題

持続可能性を妨げる、さまざまな課題

◀ p.222-223

終章に入る前に、国際社会が抱える課題をもう一度振り返って整理し、培ってきた公民的分野の「見方・考え方」の視点で見つめ直します。

カードゲームで持続可能な社会を自覚する体験

この教科書を通じて、社会にあるさまざまな課題とその解決を考えていくとき、それらを体系的に学ぶことができるカードゲームが「2030 SDGs」です。

このゲームは、2015年の国連サミットで採択された、多岐にわたる地球規模の課題である「SDGs(持続可能な開発目標)」の17の目標を達成するために、現在から2030年までの道のりを体験するゲームです。「なぜSDGsが私たちの世界に必要で、それが存在することによってどのような変化や可能性があるのか」を体系的に理解することをねらいとしています。

ゲームは、自分の行動が世界に対してどのような影響を与えるのかを、現実の世界にならえて体験できるようにつくられています。各プレイヤーは、それぞれ異なるゴールをもちます。お金や時間を使ってプロジェクト(消費、生産、広報などのさまざまな活動)を実行していくと、ゲームの世界の経済・環境・社会の状況は変化していきます。自分たちのゴールと世界の状態を見ながら、全員で2030年の世界をつくっていきます。

ゲームの終了後は、ゲームでの体験や感じたこと、現実での自分の行動を振り返ります。実際の生活の中でも必要なことを、他の人の考えを聞いたり、自分で話したりしながら考えます。

現実の世界でも、ゴール(大切にしている価値観)が異なる人たちと、私たちはともに暮らしています。こうした違いや世界の状況について、私たち一人一人が考え、行動していく必要があることを、ゲームを通して実感できるでしょう。

身近な暮らしの中で、SDGsへの理解や取り組みへの意識が深まる「カードゲーム」を紹介しています。

◀ p.193