

環境教育プログラムの活用と SDGs に関する一考察

— 小学校、大学での実践事例をもとにして —

山本素世*

A Study on The Use of Environmental Education Programs and SDGs
— based on practical examples at universities and elementary schools —

Soyo YAMAMOTO

要 旨

本稿は、環境教育プログラムの活用と SDGs の推進について、筆者自身の実践事例を報告し、担い手という視点からその有効性について考察するものである。

まず、環境教育プログラムについて、その特徴をとらえる。次に SDGs の背景と内容を概観していく。次に、筆者が関わった事例を報告する。

事例では、小学校での地球温暖化防止に関するプログラムを SDGs の視点から捉えなおす。また、大学の環境社会学の講義での活用についても、報告する。これらの事例をみることで、環境教育プログラムは SDGs を知り、推進していくことに活用できることを見出せた。また、環境教育プログラムの一つであるネイチャーゲームは、SDGs の考え方と親和性があることも見出せた。担い手という視点からは国や自治体レベルではなく、個人や任意団体、同好サークルというレベルで身近なところから SDGs の推進に環境教育プログラムが活用できるという結論に至った。

キーワード：環境教育プログラム、SDGs、持続可能な社会、自然との共生、ライフスタイル

I はじめに

環境は、我々の生活をとりまいている。自然環境がすぐに思い浮かぶだろうが、社会環境も環境であり、広くは地球環境もある。環境に関する課題は多様にわたり、ごみ問題や自然保護だけでなく地球温暖化も課題の一つである。

この環境に関する課題は、持続可能な社会を形成していくための課題と共通している部分がおおい。そうした中、持続可能な社会を形成していくという目標である SDGs (Sustainable Development Goals) 持続可能な開発のための目標 (以下 SDGs と記す) が、設定され、自治体や国でも取り組まれるようになってきた。人の暮らしは、いくつかの側面に整理できるが、SDGs

2019年9月18日受理 *社会学部総合社会学科 非常勤講師

では、その側面を17の分野としてそれぞれに目標が設定されている。もっともこれらの17の分野は互いにつながりがある。また、身近な地域に関する課題は、最終的に地球規模の課題につながることも意識されている。この点は、環境教育の考え方と共通しているであろう。

筆者は、これまでに環境教育プログラムとアクティブラーニングの親和性について考察してきた(山本 2017, 2019)。そして、環境教育プログラムは、アクティブラーニングとして、大学の講義や小学校の生活科で有効に活用できるとの考えに至った。

そこで、筆者の実践している環境教育プログラムをSDGsの視点から改めて見なおし、環境教育プログラムの活用とSDGsの推進について考察してみたい。SDGsの担い手としては、国、自治体、企業、NGO、NPO、学校、地域自治組織などが考えられる。これらの組織は、予算や人員、専門性も高く、多くの取り組みができるだろうし、実際に多くの事例が紹介されている。しかし、環境に関わる任意団体や同好サークル¹⁾、個人もまた、SDGsに関する活動の担い手である。それらの担い手は、予算や人手が必ずしも多いとは言えないし、専門性の高い担い手もいればそうでない担い手もいる。それでも、彼らはSDGsに関心を持ち、推進していこうという思いがあって活動している。SDGsの担い手としてこのような個人や任意団体、同好サークルについての事例や考察はまだ多いとは言えないのではないか。

本稿では、筆者の実践事例を基にして、個人や任意団体、同好サークルがSDGsの担い手として活動する場合の環境教育プログラムの活用について報告し、有効性について考察するものである。

II 環境教育と環境教育プログラム

1 パッケージ化²⁾された環境教育プログラム

環境教育プログラムは、実施される主体によって様々なものが提供されている。森林体験、ごみ問題のワークショップ、ビーチコーミング、自然体験、リサイクルワークショップ、リサイクルクラフト、ソーラーカー、エネルギー問題ワークショップ、地球温暖化対策など、多様である。

社会環境については、危険ヶ所の地図作り、街づくりワークショップなども環境教育プログラムと考えてよいだろう。概ね、環境がどのような状況にあるのか知る、環境について知識を得る、どう行動すればいいのかを学ぶなどを目的としている。室内で実施されるものもあれば、屋外で実施されるものもある。実施場所や対象年齢、何をテーマにするかに関して、多種多様であるため分野として大まかに分類されることが多い。

しかし、個別にみれば様々であるものの、これらのプログラムでは、体験的に学ぶという点が共通しているのではないか。環境教育プログラムを実践していくうえでは、何をテーマにするか、対象者に応じた内容であるか、準備物は何が必要か、場所は適切か、などを検討していく必要がある。また、それを組み立てていくには、取り上げるテーマに関してある程度の知識も必要とされるので、誰もがすぐに取り組めるわけではない。

そこで、パッケージ化された環境プログラムが活用されてきたのではないだろうか。全国的な組織をもち、全国で実践者の養成や普及活動が行われているものもいくつか見受けられる。

例えば、木を題材とするプロジェクトラーニングツリー（ERIC 国際理解教育センター）、野生生物を題材にしたプロジェクトワイルド（一般財団法人 公園緑地管理財団）、水を題材にしたプロジェクト wet（一般財団法人 河川管理財団）、自然を題材とするネイチャーゲーム³⁾（公益社団法人日本シェアリングネイチャー協会）などである。これらのパッケージ化された環境教育プログラムは、それぞれのアクティビティにテーマが決められている。例えば、野生動物とは何か、川とゴミについて、生き物と周囲の環境のつながりなどである。そして、それぞれのアクティビティには、対象年齢、実施場所、準備物、進行の手順、説明のポイントなどが、ハンドブックなどの形でまとめられている。実践者は、これらの情報を基にして、対象者やテーマを検討しながら実践することができる。例として挙げた上記の団体の以外にも、独自に団体によって考えられたプログラムがあるだろう。

上記のようなパッケージ化された環境教育プログラムは、実験をする、観察をする、グループで考える、ゲームをするなどの体験を行い、体験後にふりかえりを行う。体験とふりかえりを通じて、環境についての気づきや学びを得るようになっている。いわゆる体験型の学習である。

また、実践者は、NPO 団体のメンバー、自然学校職員、自然保護団体のメンバー、学校教員、公民館職員、地域のボランティアなど多岐にわたっている。筆者は、これらのパッケージプログラムの実践者として育成講習を受けており、実践者の一人として長く活動してきた。

環境教育のタイプには、知識重視型、問題解決型、体験型があるとされる。知識重視型は、環境に関する知識を得ることを目的とするものである。問題解決型は、その課題についてどのように対応し解決していくかを考えるものであり、その課題について、参加者や実践者にある程度の知識が求められる。体験型は、環境に関するテーマに沿った何らかの体験を通じて、環境について気づきや学びを得るものとされ、参加者に高い知識があることは前提とされていない。

また、環境教育の段階として、気づき、理解、行動という3つの段階があげられる。しばしば気づきを土台として次の段に理解があり、頂点に行動を重ねる三角形のピラミッド型として表現されている。まず気づきがあってそれを元に理解が進み、理解することによって行動が起きるということを表している。

先述の環境教育のパッケージプログラムは、これらのタイプや学びの段階を意識して開発されてきたため、実践者にとっては、どのようなタイプの活動で、どの段階を意識したものかわかるため活用しやすい面がある。

III SDGs の概要

1 SDGs の背景と経緯

SDGs は、2015 年に国際連合に加盟する 193 の国々が採択した「我々の世界を変革する：持続可能な開発のための 2030 アジェンダ」という文書がもとになっている。この 2030 アジェンダは、17 の目標と 169 のターゲットからなる。この 17 の目標と 169 のターゲットが「持続可能な開発目標（SDGs）」である。また、この文書の前文には、「このアジェンダは、人間、地球及び繁栄のための行動計画である」記されている（外務省 2015）。

国際連合広報センターによると、SDGs にいたる背景として、1960年代から80年代にかけて、海洋汚染、砂漠化、オゾン層破壊など世界各地で様々な問題が環境問題として顕在化した。これらの環境問題は、一つの国で解決できる問題ではなく、地球規模の対応が必要であった。そこで、国際連合のブルントラント委員会が、1987年に「持続可能な開発」を提言したのである。

その後、1992年に国連環境開発会議（地球サミット）がリオデジャネイロで開催された。持続可能な開発に向けた話し合いがもたれ、「アジェンダ21」が採択された。アジェンダ21は、持続可能な開発のあらゆる領域における包括的な地球規模の行動計画とされている。また、教育が重要であることも盛り込まれている。

2000年には、国連ミレニアムサミットにて「国連ミレニアム宣言」が採択された。ここでは、これまでの採択された国際開発目標を共通の枠組みとして、「ミレニアム開発目標（Millennium Development Goals :MDGs）がまとめられた（日能研 2018:16）。

また、実施に関連しては10年後である2002年の「持続可能な開発に関する世界首脳会議」（南アフリカ、ヨハネスブルグで開催）にて再確認されている。この会議は、環境開発サミットと呼ばれている。この環境開発サミットで、日本政府やNGOが「持続可能な開発のための教育」（Education for Sustainable Development :ESD）を提唱しており、第57回国連総会本会議にて2005年から2015年の10年間を「国連持続可能な開発のための教育の10年（UNDESD、国連ESDの10年）」とすることが採択された。

このESDは、2012年のリオデジャネイロで開催された「国連持続可能な開発会議（リオ+20）」の「我々の求める未来」にて、2014年以降も継続することが盛り込まれている。

2014年に国連総会のワーキンググループによりミレニアム開発目標MDGsを引き継ぐものとして、持続可能な開発目標SDGsが提案されている。

そして先述のように、2015年に「我々の世界を変革する：持続可能な開発のための2030アジェンダ」が採択され、2016年1月1日に持続可能な開発目標SDGsが正式に発効しているのである（日能研 2018:13-16）。

2030アジェンダでは、政府が採るべき行動の青写真が描かれている。それには、大気の大気保護や森林破壊、大気水質の汚染防止、魚種枯渇の防止や有害物質の安全管理なども含まれている。さらに、自然と調和したライフスタイルのような持続可能な生産と消費の行動様式についても触れている。そして、行動計画では、持続可能な開発の達成に貢献する主要なグループ、すなわち女性、労働組合、農民、子どもと若者、先住民族、学術団体、地方自治体、企業、産業界、NGO（非政府組織）が果たす役割を強化する方法も勧告している

2 SDGsの目標とターゲット

SDGsは、17の目標と169のターゲットからなり、国際連合でそれぞれの目標に応じて、ロゴマークが制定されている。

目標は、以下のとおりである。

1. 貧困をなくす、
2. 飢餓をゼロに、
3. 人々に保健と福祉を、
4. 質の高い教育をみんなに

5. ジェンダーの平等、6. 安全な水とトイレを世界中に、7. エネルギーをみんなに、そしてクリーンに、8. 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、12. つくる責任つかう責任、13. 気候変動に具体的な対策を、14. 海の豊かさを守ろう、15. 陸の豊かさも守ろう、16. 平和と公正をすべての人に、17. パートナリーシップで目標を達成しよう

そして、それぞれにターゲットとしてより具体的な取り組むべき内容が示されている。これらの目標は、持続可能性について記載されている目標（1.2.3.4.5.7.10.11.16）、持続可能性に焦点を絞っている目標（12.13.14.15）、これらの目標を達成するための手段（6.8.9.）、全ての目標を達成するための手段（17）という構造になっている（日能研 2018：58）。この構造からは、それぞれの目標に取り組める担い手が異なっていることが推測される。例えば、全ての目標を達成するための手段（目標 17）は、国レベルの取り組みがターゲットに多く記されている。

これらのターゲットを意識して SDGs に取り組む担い手としては、国、自治体、企業、地域、NGO、NPO などの諸団体が中心となることが考えられるだろう。2030 アジェンダでも、先述のような様々な担い手が想定されている。

担い手について、持続可能性について記されている目標や持続可能性に焦点をあてている目標のターゲットでは、個人や任意団体、同好サークルが取り組めるものもみられる。例えば、「13.3 気候変動の緩和、適応、影響軽減及び早期警戒に関する教育、啓発、人的能力及び制度機構を緩和する」はどうであろうか。制度機構の緩和は、政策と関係が深く個人や同好サークルでは、直接的に取り組みにくい。任意団体では行政にアピールするなどの間接的なものになるかもしれない。しかし、影響軽減のための教育や啓発の担い手としては、個人や同好サークルでも取り組めるのではないだろうか。

つまり、ターゲットすべてが、国や自治体の政策、企業や NGO の事業として取り組まれるとは限らない。個人が起業して事業として取り組むことも可能であろうし、地域の避難マップを作るなどは地域自治組織で取り組むことが可能であり、文献などに見られるいくつかの事例がそれを示している（一社 Think the Earth 2018）。さらに個人や任意団体、同好サークルが担い手として、日常的な生活レベルで取り組めるものもあると考えられよう。

そこで、本稿では、これらの主体のうち、個人や任意団体及び同好サークルによる SDGs の推進の担い手としての取り組みについて、筆者の実践事例をもとに考察したい。

IV SDGs に関係する環境教育プログラムの実践事例

1 小学校での実践事例

ここでは、小学校での実践事例をもとに考察したい。筆者は、2013 年度より現在まで奈良市の小学校（43 校）における総合的な学習の時間に「ECO キッズ！ならの子ども」を実践してきた。これについては第 1 章でふれたように、アクティブラーニングの手法の事例として、方法論から分析している（山本 2017, 2019）。体験的な学習方法としての環境教育プログラムの活用であった。この「ECO キッズ！ならの子ども」で取り上げているのは、地球温暖化の理解と防止、そ

れに対するアクションプランである。また、小学校で実際に実践しているのは、奈良市から委託を受けた任意団体やNPO法人、同好サークルであり、奈良市の職員は実践者でない。筆者の場合、2018年度の実践より、SDGsの考え方を反映させるように工夫している。そこで、改めて、内容と実践者について、SDGsの視点から捉えなおしてみたい。

奈良市では、2013年度より現在（2019年度）も奈良市立の小学校において、3年生の全クラスで環境教育講座「ECOキッズ！ならの子ども」を実施している。これは、奈良市教育委員会、奈良市環境政策課、NPOなどの諸団体という3者の協働事業として行われている。「わたしたち



写真1 共通プログラム風景（筆者撮影）

の「ECOキッズ！ならの子ども」は、これまで1回だけのプログラムであったが2017年度より2回のプログラムも選択できるようになっている。1回目で学んだことを2回目で復習していくものである。なお、多くの小学校が1回のみプログラムの選択しており、2回プログラムを選択する学校は、43校のうち2校（2017～2019年度、延6校）であった。

筆者は、この事業で、奈良市まほろばシェアリングネイチャーの会という同好サークルのメンバーとして、「ECOキッズ！ならの子ども」を実践し、3つのネイチャーゲームを提案し実践して



写真2 動物ヒントリレー風景（筆者撮影）

生にわかりやすい生き物、温暖化の影響を受けているいきものとして、クマ、カメ、ペンギン、クワガタとしている。温暖化に関するヒントとしては、氷の上でアザラシを捕る仲間がいる、どんぐりだけでなく人間のごみを食べることもある、砂浜に卵を産む、氷の上に住んで子育てに雄が協力する、などである。カードを順番に見ていくことで、これらのヒントをあつめ何の生き物か班で考えて当てるのである。

答え合わせの後、共通プログラムのパワーポイントスライドをみて、温暖化の仕組みと二酸化

のくらしとエネルギー」というテーマで温暖化の仕組みと二酸化炭素、エネルギーの関係について学び、どう行動するのがいいかと考え、実際の行動につなげるものである。内容は、奈良市教育委員会が中心になり奈良市環境政策課とNPOなどの実践者が協働して作成した共通プログラムという座学の部分、各実践団体による個別の体験プログラムという活動が組み合わせられている。現在は、7団体が参加している。こ

いる。2つが1回プログラム用であり、残りの1つは2回目プログラム用である。

1回目のプログラム用として、生き物についてのヒントを書いたカードをみて、班でどんな生きものかあてていく「動物ヒントリレー」という活動がある。

カードは自作しているため、ヒントには生き物の特徴や生活環境だけでなく、温暖化の影響に関するヒントも書いている。生き物は、小学

炭素について学ぶ。そして、温暖化の影響について説明する際に、それぞれの生き物がどのような影響を受けているか、まず考えてもらい、その後説明する。先のヒント例でみれば、氷の上で生活シアザラシを捕るホッキョクグマは、温暖化で氷が減少しシアザラシが採りにくくなり、生活の場も減っている。砂浜で卵を産むウミガメは、海面上昇により砂浜が減少して卵を産める場所が減少してきている。南極に住むペンギンは、温暖化で雨がふるようになり、幼鳥が濡れて夜に凍ってしまい子育てしにくくなっているなどである。

さらに、台風の規模や夏の気温の上昇などについても温暖化の影響がでていることを説明し人間にも影響があることを伝える。その後、「私たちにできること」としてどのような行動をすることが、温暖化の防止につながるのかを児童に考えてもらい、解説するものである。ここでは、電気との関係、電気の使い方、水の貴重さ、ごみの問題とのつながり、を説明しながら、どう行動すればいいのかを理解してもらおう。例えば、「使っていない電灯を消す」ことが地球温暖化の防止につながることを知り、実際に行動に移してもらおうようにするのである。

最後にチャレンジシートとして、児童に6つの項目について1週間とりくんでもらうのである。チャレンジシートは、小学校が取りまとめて奈良市環境政策課に送られる。奈良市環境政策課では、それぞれの項目について二酸化炭素がどれくらい減少することになるかを概算して、小学校への賞状に掲載し、重量とテレビの視聴時間に換算した数値としてフィードバックするのである。奈良市環境政策課によると、2018年度は、43校での1週間の取り組みで6.6トンの二酸化炭素が削減できたとされる。数値は、概算であるが二酸化炭素の削減には、効果があることが示されており、実際に取り組む小学校にも数値として効果が認識され、行動の継続へとつなげることができるだろう。

2つめの活動は、「ネイチャーループ」という生き物の生態系に関連するものである。生き物や森、土、雨などの絵を描いているカードを使って、生き物と生き物のつながりや生き物と環境のつながりを考える。カードには人間と街も含まれている。そして、このカードをもとに生き物と人間、街、土、森などの環境とのつながりを考えて、円を形成していくものである。

現実のつながりは複雑であり、一つの要素がいくつものつながりをもっているが、このネイチャーループは一つの円にすることで、つながりを単純化し、視覚化することで、考えやすくしている。この形成された円を見ながら、人間と街、そしてそれぞれの要素、生き物とのつながりを考えるのである。そして、つながりが壊れるとそこにつながっている生き物や環境は、順次影響をうけていくことを学ぶのである。この活動は、学年や人数に応じてクラス全体で行うほか、グループワークとして実施している。



写真3 ネイチャーループ風景 (筆者撮影)

3つ目は、「森の設計図」である。2回目で活用しているプログラムなので、最初に共通プログラムで温暖化に関して復習をし、二酸化炭素と森の関係について解説する。次に、森にあるものを考えて、児童は「こんな森だったらいいな」という理想とする森の絵をかくのである。森を考える際には、森の木や土と生き物が、すみかや食べ物な

どでつながっていることを考えてもらい、そのつながりを意識して描いてもらう。

これらの活動の後は、先の「動物ヒントリレー」と同様である。

このように「ECO キッズ! ならの子ども」では、ネイチャーゲーム（体験）、解説のための共通プログラム（理解）、行動を実現していくためのチャレンジシート（行動）で構成されている。つまり、ネイチャーゲームで気づきを得て、共通プログラムで理解を深める、チャレンジシートで行動へつなげるということである。これは、先述した環境教育の3つの段階に相当するだろう。

この活動は、奈良市の事業であり個人や任意団体の主催する活動とは異なる。しかし、個別プログラムが個人や任意団体によって作成されていること、実際に学校に赴き授業をするのは個人や任意団体であること、共通プログラム作成に実践者が深くかかわっており実践者が必要だと思う説明を付け加える余地があることなどから、個人や任意団体にできる活動と言えよう。

2 大学での実践事例

筆者は、大学で環境社会学の講義を担当している。この講義を選択する学生は、教員免許の取得を意図している学生が多いこと、体験的な手法を用いることでより具体的にイメージしてもらうことを考えて、環境教育プログラムを数回活用してきた。体験型の環境教育プログラムを体験しておくことは、教員志望の学生に役立つであろう。

具体的には、自然保護に関する講義、河川と生活環境に関する講義、開発に関する講義、地球温暖化に関する講義などで活用している。

環境社会学の講義では、テキストを活用し環境に関するトピックスを幅広く学ぶようにしている。そして、テキストのテーマに合わせて学習目的と内容が明確であることから、プロジェクトワイルドとプロジェクトWET、ネイチャーゲームから、いくつかのアクティビティを採用した。

河川については、プロジェクトwetのアクティビティからは、「塵もつもれば」と「水差しをまわそう」を行った。グループに分かれて、自由に河川沿いをどう開発するかを考える。開発計画を描いた後に、実は河川はつながっており、上流の開発が下流に影響することなどを考えるの

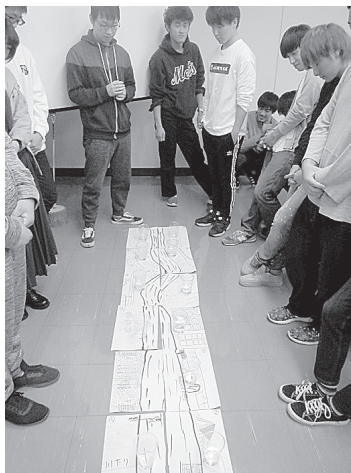


写真4 大学での実施風景（筆者撮影）

である。また、水の配分として、上流が水をたくさん使うと下流が使える水が減少する場合があることも体験的に知る。ここでは、環境は点ではなく面であり、自分の住んでいる環境が他の人の住んでいる環境とつながりがあることを実感として知ってもらう。

また、開発に関しては、プロジェクトワイルドの「みんなのトンボ池」を実施した。これは、トンボの生息地の近くを開発することになったので、どのように開発するのがいいかを話し合っ決めていくものである。学生は、工場主、自然保護活動課、住民、道路建設者などになり、それぞれの立場からどうすればいいかを考える。学生たちは、グループでトンボ池をどう保全しながら開発を進めるかについて、取り組むのである。そして、いくつかの案がでてきて、答えは一つ

でないことや、立場によって考え方や利害が異なることを体験的に学ぶのである。

地球温暖化については、ネイチャーゲームで、先述の「動物ヒントリレー」「ネイチャーループ」「森の設計図」を体験してもらい、地球温暖化の影響と生き物のつながりについて学ぶ。

次に、自治体の環境政策の講義では、自治体の環境政策という面からSDGsについて講義を行っている。講義のあと、SDGsの目標から自分が関心をもったもの2つを選んでもらい、その2つについて、国、自治体、企業、NGOなどがどのような取り組みをしているのかを調べ、レポートとして提出させている。

このようにして、環境教育プログラムを組み込みながら、学生たちにSDGsについて学ぶ機会にしている。これは、大学の講義におけるSDGsに関連づけた取り組みであり、教員の個人レベルでの取り組みと考えられよう。

V 環境教育プログラムとSDGs

さて、先述のように環境教育の活動をSDGsの学びに取り入れることについてみてきた。SDGsについて学ぶことで、なんらかの行動を促し、SDGsの推進につなげていくことが可能ではないか。

筆者はこれまでの実践や考察を通じて、環境教育プログラムでしばしば取り扱われる「つながり」は、SDGsにとって、重要な考え方であるとみている。SDGsは、人、地球、平和、豊かさ、パートナーシップが要素であり、各目標のターゲットは1つ以上に関係している。また、森や海、大気といった環境のつながり、人と環境のつながり、人と人のつながりもSDGsの背景にある考え方と言えるだろう。環境教育プログラムは、環境と人のつながり、地域と地球規模の問題のつながりをテーマとして取り扱うことが多い。さらに、環境教育プログラムは気づきを促し、理解、行動へとつなげていくものである。こうした面は、環境教育プログラムがSDGsと親和性が高く、SDGsを理解するにあたり活用しやすいものであると考えてよいのではないだろうか。

SDGsを推進していくには、まず自分の周りにある課題に気づくことが求められる。どの課題が、どのレベルで取り組めるかを判断することも求められる。課題の中には、国や自治体レベルでの取り組みが求められ、個人や任意団体、同好サークルでの取り組みが難しいものもある。

しかし、課題によっては、個人や任意団体、同好サークルで取り組めるものもある。そうした課題に気づき、理解と行動を促すにあたり、環境教育プログラムを活用できるのではないか。特にネイチャーゲームなどのパッケージ化された環境プログラムは、個人や任意団体、同好サークルでも実践しやすく気づきを得るのに向いていると考えられる。

しかしながら、ただ漠然と環境教育プログラムを実施すれば、SDGsへの理解が深まり推進に寄与するとは限らない。先の「ECOキッズ！ならの子ども」の例では、ネイチャーゲームだけで完成しているのではない。全体のプログラムの一つとして位置付けられている。ネイチャーゲームだけ、共通プログラムの説明だけでそれぞれ完結するのではなく、全体が一つの流れになるように組み立てている。これにより、体験したことが、理解につながり、行動へとスムーズに流れている。プログラムの最後に自然と人間のつながりについて話し、プログラム全体にながれる「わたしたちのくらしとエネルギー」というテーマでまとめていく。それぞれがバラバラな

テーマではなく、一つのテーマで一体化することで、気づき、理解、行動という段階に進んでいけるのである。また、テーマを人とエネルギーという視点から、地球温暖化の防止を考えるなかで SDGs の目標やターゲットに絡めていると言えるだろう。

なお、この「ECO キッズ! ならの子ども」では、言葉として SDGs についての説明はしていない。しかし実践している内容は、SDGs の目標 13「気候変動とその影響に立ち向かうため、緊急対策をとる」およびターゲット 13.3「気候変動の緩和、適応、影響軽減及び早期警戒に関する教育、啓発、人的能力及び、制度機能を改善する」に関連しており、ターゲット 13.3 の実践につなげることができると考えられるのではないかと考えられる。

このように環境プログラムを用いる場合には、その環境教育プログラムの活動がもっている本来のテーマが、SDGs のどの目標、ターゲットに関係しているか、どのように働きかけることで、理解や行動につなげられるかを、実践者が意識しておく必要があるだろう。対象者によっては、必ずしも SDGs そのものの説明をすることは求められないかもしれない。大人や専門家である場合は、最後に意図開きとして SDGs について考えてもらうこともあるだろう。しかし、一般の人や子どもの場合は、SDGs そのものの説明をしなくても内容として SDGs の目標やターゲットを意識してもらうような言葉がけやまとめ方が大切であると考えられる。

SDGs の推進を考えるに当たり、担い手が個人レベル、任意団体、同好サークルレベルの活動の場合、パッケージ化された環境教育プログラムを取り入れることは、運用のしやすさという面からも有効ではないかと考える。

VI おわりに

筆者は、パッケージ化された環境教育プログラムのうち、ネイチャーゲームを主として活用している。長年、ネイチャーゲームを活用してきたが、近年 SDGs を知ることにより、このネイチャーゲームの考え方と SDGs の考え方は親和性が高いと考えるに至った。ネイチャーゲームは、アメリカでジョセフ・コーネルによって発案され、公益社団法人日本シェアリングネイチャー協会が、日本での普及、人材育成にあたっている。

コーネルは、「すべての生あるものに、私たちが生き物としての共通のつながりを感じたとき、私たちの行動はひとりでに自然と調和するものとなって、この世界のすべてが必要な物であり大切にしなければならないということに気づくのです」という普遍性のある理念を述べている（コーネル 2012:22 22-25）。

SDGs の根底には我々の世界は様々なつながりをもっており、そのつながりの中で人や生き物が生きているという理念がある。また、SDGs は世界共通の普遍性をもつ活動であり、そこから 17 の目標が考えられ、多くのアクターの参画性をもつとされる（玉村 2019）。つながりの中で人や生き物が生きているという SDGs の理念や普遍性は、コーネルの理念や普遍性と共通しているのではないかと考えられる。

先のようにコーネルは、人と自然のつながりと自然との調和という生き方を提唱している。人は自然とのつながりを意識したとき、例えば SDGs の目標 14「海の豊かさを守ろう」、15「陸の

豊かさを守ろう」、を重要な目標である意識し、ターゲットにこだわらずそれぞれができる活動をしようとするだろう。また、目標 14 と 15 に関わっていく中で、目標 13「気候変動に具体的な対策を」、にも関心をもち何かできることはないかと考える人もいるだろう。それは、環境との共生、自分以外の地域の人々や生き物の生活や他者とのつながりを意識することにつながる。

コーネルは、人間もトンボや鹿と同じように自然界に存在する生き物であると考え、人が自然とのつながりを感じ、自然と調和して生きることや自然や他者との共生していくことに気づくことが大切であると述べている（コーネル 2012）。このつながりの中で調和を求め、共感し共生していくという意識は、SDGs を推進していくために求められている意識であろう。そうした意識をもち、自分の周りの環境や人とのつながりを認識し、共感する時、環境を示すさまざまなデータはただの数値ではなく、そこに生きているものをイメージし自分とつながりがあると実感を伴った数値として取り扱われるのではないか。このつながりを意識し、共感をもち政策や事業に取り組むという姿勢は、SDGs の目標を達成していくに必要とされているだろう。

一方で、日常生活においては、SDGs はライフスタイルと関係する。目標 12「持続可能な消費と生産のパターンを確保する」は、日常生活に関係する目標であろう。この目標のターゲット 12.8 では、「2030 年までに、人々があらゆる場所において持続可能な開発及び自然と調和したライフスタイルに関する情報と意識を持つようにする」とある。このターゲットの自然と調和したライフスタイルに関する考え方は、先のコーネルの言葉に表されていると言えるのではないか。つまり自然とのつながりを意識し愛着をもち、内発的に自然と調和し、共生する行動をしていくというライフスタイルである。

ネイチャーゲームの活動には、自然にインスピレーションを得て絵や詩をつくるもの、自然の中に座りその場の自然をじっくり体験するもの、音に耳をすませて自然を感じるものなど、個人が日常的に楽しむ活動がある。これらの活動を体験することで、自然に気づき、自然と人のつながりに気づくことができる。この活動は、実践者と参加者という状況だけでなく、個人として日常生活の中で楽しむことができる活動である。

これらの活動を日常的に行うことで、自然に親しみ愛着をもち自然と調和したライフスタイルを意識していくことにつながるようになるかもしれない。筆者自身の生活をふりかえってみると、このような体験を日常的に行うことは、自然に親しみ自然を意識し愛着をもちつながりを考えて行動するというライフスタイルに影響してきている。

つまるところ、SDGs は個人の活動や日常生活で推進できることも多いのだろう。国レベル、自治体レベル、企業、NGO と様々な担い手がいるが、個人でもできることがある。それは、SDGs の要素である「つながり」と「共生」に気づき、それぞれの目標を意識して活動し、生活していくことであろう。そのような活動や生活をしていく際にも、パッケージ化された環境教育プログラムは、有効に活用できるのではないだろうか。

本稿では、これまでの事例を総括していく形で SDGs の担い手としての個人や任意団体、同好サークルにできることと環境教育プログラムについて考察を行ってみた。まだまだ、新しい事例はあちこちにあるだろう。今後は、そのような事例を収集し、民間レベル、任意団体レベル、個人レベルでの SDGs の取り組みについて研究を重ねたい。

謝辞

本稿の執筆は、公益社団法人日本シェアリングネイチャー協会理事でありシェアリングネイチャーの研究者である服部道夫氏から、貴重な示唆を得たことがきっかけであった。

示唆をいただいた服部道夫氏に感謝いたします。

注

- 1) 本稿では、規約や予算、役職などが明確に規定されておらずあるいは、規定がゆるやかで、組織化の程度の低い同好者のあつまりによる〇〇会などの団体を高度に組織化された任意団体と区別してあえて同好サークルと記す。
- 2) 本稿では、テーマや対象年齢、準備物、実施手順などが明確化され、ハンドブックやマニュアルなどの形でその内容がまとめられており、研修を受けハンドブックやマニュアルを参照することによりアクティビティが実施できるようになっているものをパッケージ化されたプログラムととらえる。
- 3) ネイチャーゲームは、シェアリングネイチャー活動を日本に導入した際につけられた呼び名であり、本稿ではその認知度を勘案して、ネイチャーゲームと表記する。また、日本では公益社団法人日本シェアリングネイチャー協会が、創始者であるジョセフ・コーネル氏とライセンス契約を行い、普及、人材育成活動を行っている。

参考文献

- 山本素世 (2017) : 環境教育とアクティブラーニングについての一考察 - 小学校、幼稚園での実践を事例として - . 地域創造, 55号, 45-50
(公社) 奈良まちづくりセンター
- 山本素世 (2019) : アクティブラーニングにおける環境教育プログラムの活用 - 大学、小学校、幼稚園での実践事例をもとにして - 奈良大学紀要第47号 奈良大学
- 外務省 (2015) : 我々の世界を変革する持続可能な開発のための2030アジェンダ <https://www.mofa.go.jp/mofaj/files/000101402.pdf> (2019.9.10取得)
- 国際連合広報センター : 「持続可能な開発 2030アジェンダ」 https://www.unic.or.jp/activities/economic_social_development/sustainable_development/2030agenda/ (最終アクセス 2019.9.16)
- 日能研編 (2018) : SDGs (国連世界の未来を変えるための17の目標) 2030年までのゴール
みくに出版
- 一般社団法人 Think the Earth (2018) : 未来を変える目標 SDGs アイディアブック
紀伊國屋書店
- ジョセフ・コーネル 吉田正人・辻淑子訳 (2012) : シェアリングネイチャー 自然のよこびをわかちあおう。
公益社団法人日本シェアリングネイチャー協会
- Joseph Cornel (2015) : Sharing Nature . Crystal Clarity Publishers
- 玉村雅敏 (2019) : SDGs の特性と自治体での実践
『都市問題』2019年7月号 40-50 後藤・安田記念東京都市研究所
- 鳥越皓之、帯谷博明 (2017) : よくわかる環境社会学. ミネルヴァ書房

Summary

A Study on The Use of Environmental Education Programs and SDGs —based on practical examples at universities and elementary schools—

This paper reports on the use of environmental education programs and the promotion of SDGs, and considers the effectiveness of the author's own practices. First of all, the characteristic of the environmental education program is discussed. Next, we will take a look at the background and content of the SDGs.

Then I will report on the case that I was involved in. We will consider the program on the prevention of global warming in elementary school from the viewpoint of SDGs. I will also report on the use of environmental sociology lectures at universities. By looking at these examples, I found that environmental education programs can be used to learn and promote the SDGs. In addition, nature games, which is one kind of the environmental education programs, also found to have an affinity with the idea of SDGs.

I have come to the conclusion that environmental education program were easy to use to promote the SDGs at the level of individuals and voluntary groups, but not at the national or local government level.

Keywords: Environmental Education Program, SDGs, Sustainable Society, Coexistence with nature, Lifestyle

