

# 住宅生産における SDGs の推進に関するリカレント教育

—2021 年度 SDGs いえづくりファシリテータ養成講座の取り組みから—  
A Recurrent Education on Promotion of SDGs in Housing Productions  
—A Case Study on the SDGs Housing Facilitator Training Course 2021.—

○多田 豊<sup>\*1</sup>      加藤 研二<sup>\*1</sup>      加渡 いずみ<sup>\*2</sup>  
Yutaka TADA      Kenji KATO      Izumi KADO

キーワード：建築，社会人教育  
Keywords: Architecture, Recurrent Education

## 1. はじめに

著者らは住宅生産時における SDGs の推進のため研究を進めてきた<sup>1), 2)</sup>。その理解促進のために「SDGs いえづくりカードゲーム」を開発した<sup>3)</sup>。このカードゲームは住宅生産者（建築士事務所，建設会社）や消費者を対象に，仮想のいえづくりを通じて SDGs の達成を体験するものである。この体験を通じて，いえづくりと SDGs との関わりについて住宅生産者と消費者とが理解を深めることで，実際のいえづくりの中で SDGs の達成に資する行動がとれるよう互いに協力できるきっかけとなることを期待している。

2021 年度に徳島県補助事業（令和 3 年度とくしまリカレント教育推進事業）にて，カードゲームの公認ファシリテータ養成講座を徳島県内の住宅生産者と建築主を対象に実施し，住宅事業者 13 名，消費者 3 名，計 16 名のファシリテータを養成した。この取り組みは，高専の研究成果を実社会の課題解決のためリカレント教育に応用したものであり，その報告を行うことは社会貢献，社会人教育，企業における技術者教育等の面から有益性を有すると考える。

## 2. 要請講座の概要

- ・講座名称：SDGs いえづくりカードゲーム公認ファシリテータ養成講座
- ・実施期間：2021 年 11 月～2022 年 3 月
- ・実施場所：オンラインまたは実施（阿南高専）
- ・講座内容：次の 3 つの講座を実施した。うち，(1)，(2)は必修とし，両方を受講した受講者を公認ファシリテータとして認定した。(3)は選択科目とした。
  - (1) SDGs いえづくり講習      8 回
  - (2) ファシリテーション講座 1 回
  - (3) SDGs いえづくり体験      2 回
- ・総授業時間：32 時間（うち必修 22 時間）

- ・講師数：8 名
- ・周知方法：ランディングホームページ制作，県内建築等関係機関への周知のためチラシ配布（建築士会，建築士事務所協会他）

## 3. 要請講座の詳細

(1) SDGs いえづくり講習（図 1）では，SDGs いえづくりカードゲームの学習を通じて得られる知識の説明やゲームの進め方，ゲームを進めるにあたり最低限必要となる住宅設計等に関する知識について教授した。特に SDGs に関わる建築の具体的な手法を整理したカードが 150 枚あり，これらの内容についてファシリテータは一定の理解を持っておく必要があるため，その部分を重点的に解説した。



図 1 SDGs いえづくり講習（オンデマンド）の一場面

授業は，各回 1 時間以内の授業動画をオンデマンドにて発信し，受講者が各自で動画受講をする形式で行った。学習支援システム等による出席は設定せず，各回の最後に問題を設定し，その回答を web フォームから行うことで出席を確認した。

各回の内容は次の通りである。

- 1) SDGs いえづくりカードゲームへの思い
- 2) SDGs をカードゲームで学ぶ意味

<sup>\*1</sup> 阿南工業高等専門学校創造技術工学科 准教授

<sup>\*2</sup> 四国大学短期大学部 ビジネス・コミュニケーション科 教授

- 3) SDGs とエシカルの関係
- 4) 外皮計算・省エネ計算の方法について
- 5) SDGs いえづくりカードゲームの進め方
- 6) 企画段階のカード
- 7) 設計段階のカード
- 8) 施工・維持管理段階のカード

(2) ファシリテーション講座(図2)は、当初対面で実施する予定であったが、コロナ禍のためオンラインにて5時間以内で開催した。はじめにファシリテーションの心構えを説明した後に、実際にカードゲームを使用しながら説明の方法や話題提供等においてどのようにファシリテートをしていくかについて実践的な内容を説明した。



図2 ファシリテーション講座(オンライン)の一場面

3) SDGs いえづくり体験では、パーマカルチャー体験(実地)と石積み体験(コロナ禍のため実地からオンラインへ変更)とを実施した(各回5時間以内)。

パーマカルチャー体験では、パーマカルチャーに関する技術やSDGsとの関わりについて説明をした後に、地元建材を活用した土壁や竹木舞窓等の制作体験を、阿南高専内にある実習用木造施設にて行った。石積み体験はコロナ禍のためオンラインにて解説を行った。



図3 SDGs いえづくり体験の一場面

#### 4. 参加者の評価・感想

参加者の評価は高く、16名全員が講義の内容を好意的に評価し、スキルアップや新しい技術の習得に役立ったと評価した。

以下、感想文の一部を抜粋する。いえづくりの中でSDGsの達成に資する行動がとれるよう互いに協力できるというポジティブな評価がみられた。

- ・カードゲームを体験(web授業なので疑似体験?)したことにより、これほどまでに「SDGs いえづくり」に対して体感的に踏み込んで行けるものなのかと驚きました。SDGsが社会課題であると理解していても、それはどこか「社会」と言う自分から離れた存在でありました。それがゲーム参加によって「他人事」が瞬時に、圧倒的スピードで「自分事」に変化し、自分の中に在るものに変化し、目の前の世界が少し違って見えるような感覚を得ました。
- ・家づくりについて、作り手と施主との対話の仕方をより深く考えるきっかけになりました。
- ・工務店として、お客様に説明することで理解を深めてもらう責任を担っていると改めて感じました。
- ・カードゲームを通じて施主側・工務店側の家に対する共通課題、目標が見え、資金計画感覚も同時に養えるのが良いと感じた。
- ・知らなかったカードの内容について、資料先まで記載があったので理解を深める良い機会になりました。
- ・大学でSDGsに関する講義を受けておりSDGsの重要性は知っておりましたが、SDGsを考えながら家を建てることは難しいなと感じました。また私は実際に働いておらず現場に関する知識がないため、今回のカードを利用して知識を取り入れたいと思いました。反対に、次の点についてはカードゲームの改良点として今後の研究にて検討する必要がある。
- ・特に設計、施工のカードにおいて、複雑な内容のものが多く実際お施主様と一緒に実施するのであれば、自社で改良が必要だと思いました。
- ・何回もやってみないとファシリテーターとしての活動は難しいと思いました。

#### 注および参考文献

- 1) 多田豊, とくしま発!住まいのエシカル消費ものさしの研究開発, 2019年度日本建築学会四国支部徳島支所研究発表会, 2019.11
- 2) 多田豊, エシカル住宅への支払意思額に関するアンケート分析, 2020年度日本建築学会四国支部研究発表会, 2020.5
- 3) 多田豊, SDGs いえづくりカードゲームの開発と参加者の行動変容, 2021年度日本建築学会大会学術講演梗概集, P.165-166, 2021.7