

1. 学校名 対象 (学年、人数)

豊丘村立豊丘北小学校

2. 探究課題・活動実践の概要、ねらい、目標等

(1) 活動テーマ

「楽しい」防災ゲームを作ろう！

(2) 目 標

昨年度の実践で子どもたちの中に残った「自分たちの作ったゲームがしたい」という気持ちをもとに、地域の災害や防災に関わった「自分たちが地域のことや、災害のことを調べて作った問題」の防災ゲームを作ること

(3) ESD の視点、育成する資質・能力

①構成概念

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 多様性 (多種多様な現象が起きていること) | <input type="checkbox"/> 公平性 (一人ひとりを大切に) |
| <input checked="" type="checkbox"/> 相互性 (関わりあっている) | <input checked="" type="checkbox"/> 連携性 (互いに連携・協力すること) |
| <input type="checkbox"/> 有限性 (限りがある) | <input checked="" type="checkbox"/> 責任制 (責任を持って) |
| <input type="checkbox"/> その他 () | |

②育成する資質・能力

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 批判的に考える力 | <input checked="" type="checkbox"/> 他者と協力する力 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 未来像を予測して計画を立てる力 | <input type="checkbox"/> つながりを尊重する態度 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 多面的・総合的に考える力 | <input checked="" type="checkbox"/> 進んで参加する態度 |
| <input type="checkbox"/> コミュニケーションを行う力 | |

(4) 関連する SDG s



(5) 探究課題・活動実践の概要

3. 流れ (指導計画の概略)

1 学期 (4~7 月)

昨年度の総合的な学習の時間の反省から、今年度取り組みたいことの洗い出し
防災ゲーム調べ → 購入 4 種類の防災ゲームを購入

2 学期 (9~12 月)

助成金で購入した防災ゲームで実際に遊び、自分たちの作りたいゲームを決めだす
アクサユネスコ協会防災減災プログラム in 気仙沼 参加 (担任)
特定非営利活動法人プラスアーツさんオンライン授業
ゲーム制作

3 学期 (1 月~)

ゲーム制作
アクサユネスコ協会防災減災プログラム成果発表会 参加 (担任)
防災ゲーム週間として全校にゲーム実践

4. 効果・反応・所感

1 減災(防災)教育活動の改善の視点から

実際に今年度の総合的な学習の時間の活動が始まると、自分たちが豊丘村や飯田下伊那地域にまつわる災害や防災について学び直し、ゲームやクイズを通してどのようなことを伝えたいか考えていくようになった。しかし、子どもたちとの学びの中で、担任の私自身が災害について不勉強であること、地域に起こる災害の危険性、子どもたちの学びを支えられる知識のなさを痛感し、子どもたちの学びを支える知識を習得したいと考え、私が学生時代から関わっている飯田ユネスコ協会の皆様に協力いただきながら、『アクサユネスコ協会減災教育プログラム』へ申し込むことにした。

2 プログラムに参加したことで私自身が得たこと

(1) 現実的な知識とスキル

①地域特有の災害リスクの理解: 被災地ならではの災害の特徴や、過去の災害事例を学ぶことで、より具体的な防災対策を知ることができた。

②災害時の行動: 自宅や学校、地域における災害時の行動を、実際の体験談や復興に向けての取り組みから学ぶことができた。

(2) 精神的な準備

①心理的な安定: 災害に対する何となくあった不安を明確にし、心の準備を整えることができた。

②コミュニティとのつながり: プログラムに参加されている先生方と災害について共に学ぶことで、新たなネットワークが生まれた。

(3) 地域社会や学校への貢献

①地域防災力の向上: 学んだ知識やスキルを子どもたちに還元し、子どもたちの防災力を高めることができた。

3 児童が身に付けた力

(1) 防災行動力・情報発信力

この地域でおこりうる災害や防災に対して、個人が、家庭が、地域が、それぞれが命を守るために取るべき行動について考える力を身につけることができた。そして、考えるだけで終わらずに、実際に非常持ち出し袋を用意したり、防災ゲームを作ったりと行動に移していく力も身につけることができた。

自分たちが聞いたり集めたりした情報に対して、自分なりの考えを持ち、思いを言葉やカタチにまとめて発表する情報発信力を、3学期のまとめ活動を通して身につけていきたい。

(2) 正解のない問いに向き合う力

間違えることや失敗することに対して不安を抱き、正解や模範的な答えばかりを求めてしまう児童たちが、過去の震災やこれから起こるであろう災害について考えることを通して、普段の学校の学習では学ぶことの少ない「正解のない問い」「考えてもなかなか答えの出ない問い」に向き合う力を身につけていくことができた。

(3) 地域愛

災害に係る仕事に就く方の話を聞いたり、防災ゲーム作りに携わる方々の話を聞いたりすることで、何かをするときには必ず「人」が関わり、「人」が助けてくれることを感じることを通して、自分たちの生まれ育った豊丘村や飯田下伊那の地域や人に愛着を持ち、自分たち自身の手で、自分や家族だけでなく、周りの人の命や地域全体を災害から守っていこうとする防災意識を育むことができた。

4 ゲームについて

子どもたちの制作準備中のゲームは以下の3つである。

①楽しい防災訓練

災害物資に見立てた段ボールをバケツリレーのように運び、段ボールを高く積み上げていくゲーム。防災訓練というと、厳しく、楽しくないというイメージを払拭するために企画している。

②着せ替えゲーム

災害時避難する際に相応しい服装を選んで、人形を着せ替えるゲーム。

災害時は避難する際、服装や持ち物に気をつけなければいけないことを呼びかけるために企画している。

③災害バトルゲーム

子どもたちの中で流行っているカードゲームから発想を得て、災害というボスを倒すゲーム。

現在制作途中で、2月頃からゲームを試してもらえる機会を計画中である。

5 本実践から得られた教訓や課題と次年度以降の実践の改善に向けた方策や展望

①柔軟な思考と発想の大切さ：子どもたちは、大人とは異なる視点から問題を捉え、ユニークな解決策を提示してきます。子どもたちの発想の発想はとてもユニークで、新しいアイデアを生み出すきっかけとなった。

②好奇心と探究心：子どもたちは、何事にも興味を示し、自ら進んで学ぶ姿勢を持っていました。私自身も、子どもたちのように学ぶことの楽しさを再認識できた。また、子どもたちは、未知のことに対して恐れずに挑戦し、新しい発見をします。私自身も、子どもたちと一緒に学び、成長することができた。新しいことを学び実践することの楽しさ、大人も子どもも同じなのだと感じた。

③創造性と想像力：子どもたちは、既成概念にとらわれず、独創的なアイデアを生み出すことができ、言葉だけでなく、絵や音楽など様々な手段で自分の考えたことを「ゲーム」という形で表現している。大人から見ると「それは無理なのでは？」と思うようなアイデアも、子どもたちの創造性と想像力で実現させている。

5. 指導方法・体制の工夫（協力者や資源）

(1) 家族への影響

①防災意識の向上：子どもたちがゲームを作ることを通して、子どもが防災について真剣に考え、学んでいる様子を見ることで、保護者自身も防災の重要性を改めて認識し、家庭での防災対策を見直すきっかけとなった。子どもたちが呼びかけた非常持ち出し袋を用意したり、災害について家族で災害の話題をしたりする様子がみられた。

②親子間のコミュニケーション促進：子供どもたちがゲームの内容や防災に関する質問をしてくることで、親子で防災について話し合う機会が増えた。家族の会話の役に立つように、学級通信をこまめに発行して学習した事や、ゲーム制作の途中経過を発信した。

③子どもの成長を実感：子どもたちがゲームを通して知識やスキルを習得し、成長していく姿を見ることで、保護者としての喜びや達成感を感じている様子だった。

(2) 地域社会への影響

①地域全体の防災意識の向上：学校を通して、地域の子供たちが防災について学んでいることを知り、地域住民全体の防災意識が向上する可能性がある。飯田ユネスコ協会の会長がゲーム制作の途中経過を参観にきてくださり、理事会に報告してくださった。また長野県ESD/SDGs成果発表会にて活動発表を行なったことで、新聞社2社から取材の依頼があり、掲載されたことで、子どもたちの実践を広げていくことができた。

(3) 次年度への課題

今回の実践は、4年生が授業の中で単独で実践しており、学校全体に普及することが難しかった。校内で、アクサユネスコ防災減災プログラム研修で学んだ事や感じた事を他の教員に報告する時間はなかった。自分自身の所属するユネスコクラブ(新ユネスコクラブ設立準備委員会)のオンラインイベントや、飯田ユネスコ協会理事会で実践報告を行った。

子どもたちは「多くの人に自分たちの作ったゲームを知ってほしい、遊んでほしい」と願っていたため、長野県 ESDSDGs 成果発表会にて活動発表を行なうことを決めた。その結果、たくさんの人の前で発表することができ、新聞社2社から取材の依頼があり、掲載されたことで、子どもたちの実践を広げていくことができた。学校内でも「防災ゲーム週間」を企画し、全校児童にゲームで遊んでもらうことができた。

防災は学校全体で取り組んでいく必要があることを今回のプログラムで痛感したので、次年度は、管理職や他の教員とも連携し、防災学習をより充実させる必要がある。