

防災ゲーム「もやもやあそのん防災ゲーム」

I 活動の目的、効果

(1) 体験活動上の効果


◎主体性 ○自己理解 ○多面的な視点 ○防災意識

(2) ESD の課題解決に必要な 7 つの能力・態度

⑤ 他者と協力する態度

他者の立場に立ち、他者の考えや行動に共感するとともに、他者と協力・共同してものごとを進めようとする態度。

2 活動の詳細



概要 (セールスポイント)	災害時に起こりうる「ジレンマ場面」を提示し、参加者はカードで選択と理由を示す。正解はなく、対話を通じて多様な視点に触れ、自分の価値観や考え方に気づく。 防災を自分事として捉え、防災意識を高める体験型プログラム。						
諸条件	実施形態	職員導入説明(事前説明あり) 配慮項目選択時一部介入			提出書類	不要	
	必要経費	指導可能(有料: 1 回 3,000 円) 団体での自主活動も可能 (自主活動の場合も事前指導は必須(無料)) ※出前指導の場合指導必須(1 人 150 円)			所要時間	1.5-2.0h 程度	
	活動場所	屋内			対象・人数	小学校(高学年)以上	
	事前下見	不要	実施時期	通年	天候	天候に関わらず実施可能	
準備するもの	青少年交流の家で貸し出し可能な物			団体に準備する物			
	防災プログラムグッズ (カード、PPT 資料)			筆記用具 ふりかえりカード			
役割分担	交流の家職員の場合			自主活動の場合			
	①物品の貸し出し ②団体引率者への説明(30 分前までに) (活動の意義の確認、ルール、配慮面) ③活動の導入説明 ④配慮項目🌟でのファシリテーション(希望ありのみ) ⑤活動のふりかえり			①物品の受け取り ②職員から事前説明をうける(30 分前までに) (活動の意義の確認、ルール、配慮面) ③実施 ④活動のふりかえり ⑤借用物の返却			

3 活動のふりかえりのポイント

視 点: 災害時に起こりうる状況を具体的に想像し、自分や他者が持つ多様な価値観や考え方に気づくことができたかどうか。

発問例: 皆さんが自分以外の人の発言でびっくりしたことは? 自分が一番もやもやしたことは?

4 SDGs で目指す姿

		11.13 近年頻発する自然災害や熊本豪雨などの事例を踏まえ、気候変動に対応するため防災教育が不可欠である。本ワークショップを通じて参加者の防災意識を高める。
--	---	---

5 留意点 (団体の引率者の皆様へ)

この活動は心情を表現するため、導入時に説明したルールを必ず守るよう指導してください。