

耐久高等学校

| | |
|------|---------------------------|
| 実施日時 | 令和3年3月18日（木） |
| 参加者 | 生徒190名（第1学年）、教職員14名 計204名 |
| 実施内容 | DVD鑑賞・HUG（避難所運営ゲーム） |

ねらい

- 1 DVD鑑賞を通じて、被災した際にとるべき行動などを改めて考える機会とする。
- 2 避難運営ゲーム（HUG）を通じて被災し避難所生活を余儀なくされた方々の気持ちを考えることと、自分が実際に被災したときのことを考えることで防災意識の向上を図る。

主なプログラム

- 1 DVD鑑賞（体育館）
「津波来襲～その時君は～」（県教育委員会）
「もし今、地震が起きたら～命を守る備えと退避行動～」（東映）
- 2 HUG「避難所運営ゲーム」（HR教室）

概要

- 1 DVD鑑賞
体育館にて「津波来襲～その時君は～」（県教育委員会）・「もし今、地震が起きたら～命を守る備えと退避行動～」（東映）の2本のDVDを鑑賞する。



DVD鑑賞

2 HUG「避難所運営ゲーム」

HR教室にて、各クラス4グループに分かれ、さまざまな情報が書かれた「避難者」カードや起こりうる出来事が書かれた「イベント」カードを読み上げ、本校の体育館や教室に見立てた平面図に適切にカードを配置したり、起こる出来事にどう対応するべきかをグループで模擬体験し、避難所運営を皆で協力しながら考える。

※配布物

- 体育館見取り図(A3×6)
- 敷地内見取り図(A3)
- 本日の条件(A4)
- 教室施設用紙(A4×8)

※役割分担

- カード配布係・配布用紙への記入係

※途中、これまでを振り返り、運営上の不具合や改善すべき点をグループごとに発表する。

※「防災スクールを体験して」の感想文を書く。



HUG 作業開始



HUG 中間発表



HUG 完成形

参加者感想文

○ 今日の防災スクールを体験して、僕はまだまだ考えが足りなかったと痛感しました。今までは地震が起きるとどこへ逃げるかや、起きた直後の行動などを学んだりしていました。ですが、今回の防災スクールではHUG（避難所運営ゲーム）をして、避難後の現実と課題を目の当たりにしたとき、僕は本当にやっていけるのか不安になりました。特に思ったことは、避難者は、みんながみんな健康なわけではないということです。認知症やぜんそく、障がい、妊娠している人たちをどこに移すか。それぞれの要望（イベント）に対応しているとだんだん使える部屋がなくなっていったり、犬、猫、鳥などのペットをどうするか。トイレの事情、人間関係、考えることが多すぎてパニックになりそ

うでした。ですが、HUGのおかげで本当にそのような状態になったときに、少しは自分なりに考えて対応が出来るようになる気がします。今後、地震についてもっと深く考えようと思いました。

○ 地震や津波のビデオは今まで何回も見てきたけど、このような時間は防災に対しての意識が高められ、確認出来ることも多いので、とても必要な時間だと思います。高校生である僕は、今まで学んできた知識を自分のためだけでなく、周りの人たちのためにも行動できることが理想だと思います。ビデオでは知らなかったこともありました。たとえば津波は遙か遠い場所からも来るということです。地震を感じなくてもいきなり津波が来ることもあるということです。

避難所運営ゲームでは、いろいろな人への配慮が必要で、考えることがたくさんありました。とても難しかったです。最近、地震が頻繁に起こっており、いつ大きな地震が来るかわかりません。おそらく学校にいるときが一番確率が高いと思うので、学校での想定もしておきたいと思いました。

成果と課題

目指す生徒像として、①災害に対する危機意識を持ち、防災・減災に主体的に取り組む。②災害発生時に自分の命を守るとともに、直後の救助活動に取り組む。③災害後の活動に積極的に取り組む。以上の3つを柱にして取り組んでいる。計画的に防災教育を行い、生徒たちに防災・減災を自分事としてとらえさせることで、高校生として何が出来るのかを考えるようになってきたことが成果としてあげられる。今後、防災教育を通して、いかに地域との連携の一層の充実を図っていくか、具体的な行動に移せる体制づくりを行うことが課題である。