

災害発生時を想定した脱出ゲームの中で 小学生の防災意識を高めることはできるのか

気仙沼高校 1223A班

1. 目的

- 東日本大震災から約11年が経ち、今の小学生は震災の記憶が曖昧
- そういった子たちに災害についての知識や臨場感を伝承したい
- 記憶の風化による防災意識の低下を防ぐ(防災意識を高める必要がある)
- 家族と話をする機会を作る

➡ ミニゲームで小学生の防災意識を高めたい！
(体を動かすことで記憶の定着を図る)

2. 仮説

- 今の小学生は団体や、大人がいる場での避難はできるが1人や少数での避難をすることが難しい
- 避難後、家に帰れなくなってしまった時の対処が難しい
- 通常の避難訓練は日常化しすぎているため、家族で話し合うきっかけを作ることが難しい

➡ 少数でいる時、または帰宅困難な状況になったという状況のゲームを作ること、防災意識の向上と、家族間での話のきっかけになる！

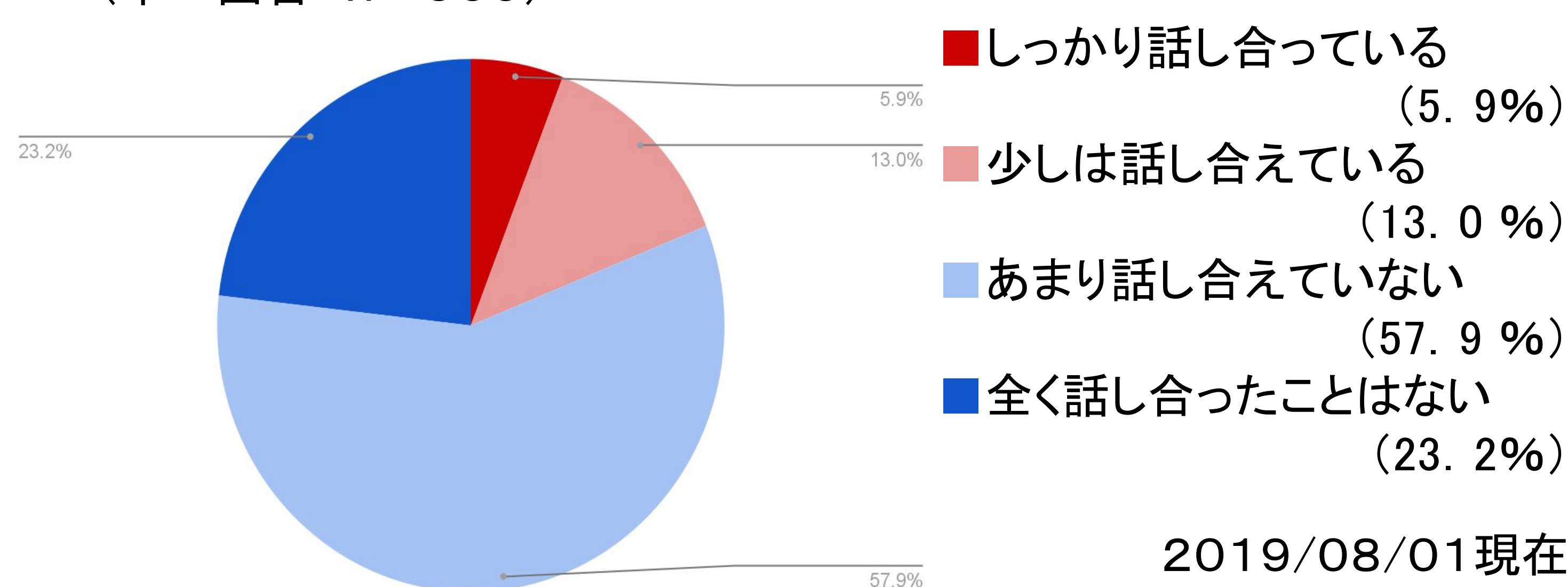
3. 背景

- 小学生が災害発生後「どのような行動をとれば良い」「どのように安全確保すればよいか」などの正しい判断を下すことが難しい
- 日頃から家族で防災に関する話をする機会がない

➡ 小学生には災害に対する意識や知識が不足している

【調査1】インターネットでの調査
防災対策における家庭での話し合い状況

(単一回答 n=900)



「子どもの防災に関する意識調査」結果－バンダイ

<https://www.bandai.co.jp/kodomo/pdf/question253.pdf>

4. 方法

★ 小学校の先生にインタビューを行い、小学生の防災意識を高めることに適した**謎解き型の防災脱出ゲーム**を作り、実際の状況に近い臨場感を体感してもらう！

5. 小学生の調査(市内の小学校)

質問 小学生に求める災害発生時の行動とは？

答え ①災害発生時

一人の時に災害が発生しても、学年に応じた知識を生かし自分で判断ができる

例) 休み時間、給食の準備中、清掃中 など

②避難時

放送やラジオを聞くなどして**情報を得る**

③避難後

学校に泊まらなければならない場合

- ・使えるものを探す
- ・停電になった時の対処ができる
- ・断水になった時の対処ができる

6. ゲーム作成(Find tools)

小学5・6年生対象の**謎解き型防災脱出ゲーム**

状況

○停電 ○冬 ○夜間 ○体育館

○少数人で閉じ込められてしまう

内容

- 必要な物資を探し出し、その後の行動を選択する
- 良い選択をした…ポイントが追加される
- 間違った方を選択した…減点される

この状況にすることで…

今までの防災訓練では体験したことが少ないであろう停電や、自分達で必要な物を選択する

➡ 災害発生時の最善の行動や判断につながる！

7. まとめ

体験型ゲームの実行で知識をつけるだけでなく、臨場感も体感できる！

ゲームの完成が遅れ、実行までには至らなかった。
→実際にゲームを体験してもらいゲームの効果を図る必要がある。

8. 今後の課題

○実際に小学生にゲームを体験してもらう

➡ 前後でクイズをしてその結果から防災意識が高まったか調べる

ご協力

「子どもの防災に関する意識調査」結果－バンダイ

<https://www.bandai.co.jp/kodomo/pdf/question253.pdf>

気仙沼市東日本大震災遺構・伝承館(旧気仙沼向洋高校)
東北大学災害科学国際研究所 S先生
市内小学校の先生