参考　　　　　　　　　HUG（避難所運営ゲーム）学習指導案

１ 学年・場所 中学３年生 教室

２ 単元名 避難所運営ゲーム（HUG）

３ 関連する教科と内容

小５家庭科「物を生かして住みやすく」

小６家庭科「夏をすずしくさわやかに」「冬を明るく暖かく」「あなたは家庭や地域の宝物」

中１保健「欲求やストレスへの対処と心の健康」

中２保健「身体の環境に対する適応能力・至適範囲」「飲料水や空気の衛生的管理」

　　　　「生活に伴い廃棄物に衛生的管理」

中３保健「傷害の発生要因」「健康の成り立ちと疾病の発生要因」「感染症の予防」

　　　　「生活行動・生活習慣と健康」「個人の健康を守る生活の取組」

４ 単元設定の理由

（１）目標

大規模な災害が発生した場合学校などが避難所となり多くの人が避難してくることがゲームを通してイメージできる。

避難所で多くの人がともに生活することになるためルール作りが必要となることが理解できる。

自分たちが避難所で何ができるかを考える力を養え、他者に対する思いやりのある優しい心が育つ。

（２）設定の理由

大規模災害時に学校が避難所となった際、どのような機能を果たすのかを知る。ＨＵＧを体験することで、配慮を必要とする人への人権尊重の心や他者を思う心を養い自分たちの出来ることが考えられる。また、実際に学校が避難所になった時には先生と共に学校の中を理解している生徒たちの力が役に立ち中学生の避難所での役割として、炊き出しの手伝いや支援物資の運搬、子供たちの遊び相手や高齢者の話し相手など、中学生の立場でも力を発揮できることが多くある。そのような役割を予めイメージしておくことで自分たちの役割を理解することができる。

５ 必要物品

学校で用意するもの

・校舎配置図(体育館や教室、グランドなど平面図)　×班数　・ポストイット×班数

　・A4白紙の紙×20枚×班数　・黒マジック2～3本　・セロテープ×班数

講師が用意するもの

　・HUGセット

６ 展開

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 学習活動 | 指導上の留意点 | 評価（観点・場面・方法） |
| 導入  （15分） | ・過去(中越地震など)の避難所の画像を見る | ・避難所でどんな事が起こるか？ | ・映像を見て体育館が避難所になった時にどんなことが起こるかを理解する |
| 展開  （45分）  発表準備  (10分)  発表  （20分）  1班発表3分程度  全体まとめ  (10分） | ・学校全体の平面図の紙を準備する  ・15人分を並べて班ごとに作戦会議  (読み手は説明を受ける)  ・読み手が班に戻ったら一斉に開始  ・カードが置けない項目などをポストイットや紙に書き出し貼っていく  ・配置のルール  ・配慮したこと  ・取り組んで困ったこと  ・取り組んでの感想  ・班ごとの発表 | ・HUGの説明  ・役割分担を決める  (リーダー、読み手、記録係など)  ・作業手順の説明  ・条件設定の説明(天候、災害の規模、発生日時など)  ※カードの枚数は、子供たちの条件により加減  又は、時間で区切り、まとめ作業に移れるよう時間配分に注意  ・読み手が止まらずに読み続けられるようにする  ・班内での意見交換が活発に行われているかに注意を払う  ・外国人や高齢者・乳幼児などを何処に配置したか？  ・ペットを連れた避難者の配置など  ・発表を踏まえて気が付いたことを伝える  ・実際の避難所で起こりうる状態をイメージしておくことで、自分たちの役割について考えられるよう話をする | ・様々な条件を持った人達が避難してくる状況を理解する(理解力)  ・次々と出てくる問題に対する判断ができる(判断力)  ・運営者の立場に立って対応を考えられる(思考力・判断力)  ・問題に対応することで配慮したこと・心掛けたことを理解する(対応力)  ・高齢者や小さい子供達の世話など他者に対する心を養うことが出来る(他者理解)  ・班内の意見の共有と(まとめる力)  ・他の班の発表を聞き自らの意見も述べられる(聞く力・考える力) |