

小学生・中学生を対象とした
地域の実情を踏まえた体験活動事業
「限界突破！プチサバイブキャンプ 2nd」

令和3年11月6日（土）～7日（日）

【担当：葛島 隆文・松元 延行・園部 翔】



1. 事業の背景

新小学校学習指導要領（平成29年3月告示）総則第2の2(2)では、「各学校においては、児童や学校、地域の実態及び児童の発達の段階を考慮し、豊かな人生の実現や災害等乗り越えて次代の社会を形成することに向けた諸課題に対応して求められる資質・能力を教科等横断的な視点で育成する」と記されている。また、学校保健安全法や学習指導要領に即した内容に改訂した学校安全参考資料『「生きる力」をはぐくむ学校での安全教育』を文部科学省が作成し、災害等の発生及びその対応を踏まえた学習の重要性が示されている。さらに、当機構の令和3年度教育事業等方針においても、国土強靱化計画に資する防災・減災教育プログラムの開発・拡充が取り上げられている。

そこで当所においては、小学4年生から中学3年生を対象に、防災・減災教育事業の趣旨である「自助・共助を行えるよう主体的に判断し行動する力や、互いに助け合う力を育む」ために本事業を実施することとした。

2. 事業の趣旨

小学校4年生から中学校3年生の児童生徒を対象に、災害から身を守るために必要な技能を身につけ、防災に対する知識と態度の育成を図る。また、災害時に想定される避難所生活の疑似体験を通して、主体的に判断し行動する力や、互いに助け合う心情を育む。

3. 事業の実施

(1) 目的

イニシアティブ（課題解決）ゲームと水汲み、非常食体験等のサバイバル活動を組み込み合わせることで、自助・共助を行えるよう主体的に判断し行動する力や、互いに助け合う力を育む。

(2) 目指すゴール

- ① 試行錯誤を繰り返し、うまくいかなかったとしても失敗から学ぶ姿
- ② 自分ができることを知り、できないと思っていることを少しでも越えようとする姿
- ③ 仲間と力を合わせる姿

(3) 対象

小学校4年生から中学校3年生の児童生徒 24名

(4) 期日

令和3年11月6日（土）～7日（日）

(5) 参加者数

参加者 20 名

学年	男性	女性	計
小学4年	4	3	7
小学5年	10	1	12
小学6年	0	0	0
中学1年	0	1	1
中学2年	0	1	1
中学3年	0	0	0
合計	14	6	20

(6) 日程

1 日目

時間	内容
9:00	受付
9:30	オープニングアクト ・はじまりの会 ・オープニングムービー ・イニシアティブゲーム
11:00	・移動 (キャンプ村)
11:30	昼食 (持参)
12:00	24 時間サバイバルキャンプ開始 ・ミッション 「避難所の設営」 「食料配給」「水の確保」「火おこし」
21:00	就寝

2 日目

時間	内容
6:30	起床、身支度
7:00	・ミッション 「避難所の撤去」
11:00	昼食
11:30	移動 (本館)
12:00	24 時間サバイバルキャンプ終了
12:40	ふりかえり
14:00	クロージング ・おわりの会 ・参加者代表あいさつ
14:15	解散

4. 活動の様子



【オープニングアクト】

出会いの時間です。子供たちは緊張した表情でしたが、班に分かれて自己紹介を行い、徐々に笑顔が増えていきました。オープニングムービーでは、長崎県の災害の様子を見ることで、災害が身近にあることを認識しました。また、持参した持ち物を紹介し、避難所生活に必要な物を考え、24時間生き抜く見通しを持ちはじめた様子でした。



【避難所設営】

段ボールを活用して寝床を作りました。持参したカッターナイフを活用して、パーティションの代わりに衝立を作成したり、下に敷いてベットの代用にしたりするなど、それぞれが創意工夫してパーソナルスペースを確保し寝床を作っていました。



【野外トイレの設置】

男女に分かれて野外で使えるトイレ作りをしました。プライバシーを確保するため、木陰などの場所を決めるのに時間がかかりました。スコップを使って交代しながら協力して50cm程度の穴を掘り、水やゴミ袋を設置する工夫が見られました。



【水汲み】

飲み水を確保するため、ヤカンや鍋を持って沢筋の水汲み場を目指して歩きました。地図をうまく活用できずに目的地への到着に時間を要しました。1日目は水汲み場に到着できず、川の水(中水)しか確保できませんでしたが、2日目は無事に水汲み場で飲み水を確保し、炊飯を行うことができました。



【話し合い】

自主的に班や全体で集まって話し合うことは少なく、配給された非常食がなくなる問題が発生したり、配給物を分配したりする時には、全員で輪になって話し合いを行いました。全員が合意形成して活動できるように積極的に意見を出し合うことができました。他者の意見を尊重し、主体的に受け入れていく姿勢が見られました。



【火おこし・野外炊事】

薪の組み方や風向きを考え、試行錯誤を繰り返しながら何度も火おこしを行い、1日目の夜に火をおこすことができました。その火で、2日目にスープと米を炊き、炊飯では水を足しながら米の固さを調整できるように工夫していました。また、火に当たることで、体温の低下を防ぐこともできました。

5. 評価

(1) アンケート結果

Q 1. このキャンプがためになったか

満足	やや満足	やや不満	不満
95%	5%	0%	0%

Q 2. またキャンプに参加したいと思うか

思う	思わない
100%	0%

(2) 参加者の声

- ・災害時は、この経験を思い出して生き抜きたいと思う。
- ・身の回りの片付けは身に付けないといけないと思った。
- ・水は大切にしないといけないと学んだ。
- ・こんなにたくさんの協力できるとは思わなかった。
- ・避難してパニックにならない確率を高めることができた。
- ・貴重な経験になった。
- ・家に何を準備しておけばいいかわかった。

6. 成果と課題

(1) 成果

・持参物や服装などの事前準備は、子供たちに活動場所の状況（平地より約5℃低い）を伝えた上で、必要な準備物を自ら考え持参してもらうことができた。1日目のオープニングアクトの中で、24時間生き抜くために必要になると予想される物をグループで話し合い、2日目のふりかえりの中で、災害時に必要だと思った物や不必要だと思った物などを考える時間の中で、防災への備えを考える時間を設定した。想定した準備と実際との違いを見つめることで、災害へ備えの必要性を認識し、家庭での日常的な備えにつなげることができた。

災害時の避難所生活において必要な事項を考え、水汲みや火おこしなど試行錯誤を繰り返し活動することができた。自らの安全を確保するための行動が何かを考え、実行できるように集団で話し合い、合意して活動することができた。

・「24時間」という具体的な時間を設けたことで、子供たちは見通しを持って避難所体験を行うことができた。パニック行動や社会規範から好ましくない行動は見られず、全員が協力しながら設定時間を生き抜くことができた。

参加者の家族の方にも、事業趣旨説明やオープニング、クロージングに参加していただいたことで、災害時における備えや行動について一緒に考えてもらえる場となった。保護者の方からは「このような体験は必要だ。」「貴重な体験をありがとうございます。」などの声が聞かれた。

・子供たちの満足度は高く、仲間を助けようとする様子や、参加者の「仲間と協力することで24時間生き抜くことができた」という声からも目指すゴールの姿が見られた。

(2) 課題

- ・新型コロナウイルス感染症の流行に伴い、3密の回避に気を配ったが、活動中密になる場面があった。
- ・参加者は、安心して24時間参加できたという反面、子供たちの危機意識は薄かった。場面設定のレベルを再検討し、災害時要援護者、災害時避難行動要支援者などの設定等、不慣れた状況を意図的に体験させることが必要であると思われる。
- ・子供たちは、試行錯誤しながら、生き抜くための術を何とか見出していったが、必要に応じて指導者がその術を教える必要がある。学校に備えてある防災備蓄品を小中学生が自らの手でいったん部屋から搬出し、実際に中身を見て理解し、使用し、残りの数量を考えて分配するという「防災備蓄品の棚卸」が避難所に指定されている学校では始められており、その使用の仕方も教示していく必要がある。

(3) 今後の展望

今回、準備物を自ら考え準備でき、事業後にふりかえりを実施できたという成果を基に、防災シュミレーションを行う事業では、詳しい準備品の案内は不要であると考えている。その一方で、自らの安全を確保するための行動が何かを考え実行できたが、集団で話し合う場面は少なかったこと踏まえて、事業担当は班や全体で話し合う時間を意図的に設定していく必要がある。さらに、持参したものでも避難に必要なものは多くあり、その使用法を学ぶ機会が必要であり、今後は避難グッズの使い方を体得できる機会を設定していく。

防災・減災教育として“自助・共助を行えるよう主体的に判断し行動する力や互いに助け合う力を育む”ことを目的に「体験教育・アドベンチャー教育」を推進する。

今後は、イニシアティブ（課題解決）ゲームやサバイバル体験を通して、自ら考え行動する力、仲間と協力する力を身に付けることを目的とした研修支援団体を対象の活動プログラム、または、学校の宿泊学習に活用できるパッケージプログラムを作成し、提供したい。長崎県の実情を踏まえた特色あるプログラムを提供することで、当所のキャッチ・コピー“人づくり・仲間づくりの諫早”を体現していく。