

大学生用帰宅困難者学習プログラム～協力ゲームを通して～（仮称）

作成 Safety Leader Students' Network

作成日 2010年1月10日

更新日 2010年2月11日

対象	大学生（30人） ※防災への興味関心の有無に関係なく、すべての首都圏在住の学生を対象として、作成されてあります。なお、導入やまとめ部分をその地域の状況に合わせた資料等に、変更していただくと、様々な地域での展開が可能であると考えています。また、初対面の学生でグループ活動を行う場合は、導入の段階で、自己紹介を行うようにします。
時間	90分（基本の想定時間）
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・首都直下地震について、基礎的な知識を得る。 ・誰でも帰宅困難者になる危険性があることを知る。 ・帰宅困難者になった際に、「地図の確認・時差帰宅・協力」が大切であることを知る。 ※地図の確認・時差帰宅・協力に関する補足を添付資料Ⅱに記載しましたので、ご参照ください。
目標	<ul style="list-style-type: none"> ・帰宅困難者問題が身近なものであることを知る。 ・プログラムを通して、帰宅困難者になった際には地図の確認・時差帰宅・協力が重要であることを理解する。
問題意識	<p>1、地図の確認</p> <p>問題点：帰宅困難者にとって、最も重要なポイントであり、状況を含めた地図の確認せずにはなしでは帰れるか帰れないかの判断も難しい。</p> <p>対応：ゲームを行うに際して、マップを確認することで、経路の危険度の状況が、プレイヤー毎に異なることがわかります。ゴールまでの距離や危険度によって、一人一人のとるべき行動が違ふと考えられます。また、地図を確認しないでゴールへ出発すると、途中でマップの特徴に気づくことになるが、実際には帰宅行動をとる前に集めておくべき情報であると考えられます。</p> <p>2、時差帰宅</p> <p>問題点：何も考えず、帰られるからといって帰り始めたら大混雑に巻き込まれる危険性がある。また、道路や火災状況などの外的要素に加え、体力不足や服装・靴などの内的要素によって思い通りに帰れない可能性が高いと考えられます。まずは、情報を集め、どのような対応を取るべきかを考える必要があります。</p> <p>対応：ゲームは、全員が一斉にゴールを目指した場合クリアは不可能に近いように作</p>

プログラム案

	<p>成されてあります。従って、時差帰宅をしなければクリアできません。</p> <p>3、協力</p> <p>問題点：帰宅困難者は、被災した場所にもよりますが、地域住民よりさらにお互い無関係、無関心になりやすいと考えています。しかし、行政的な支援が受けられるか分からない帰宅困難者同士、手を取りあい協力しあうことで事態は改善できる可能性があります。</p> <p>対応：ゲームでは、より早くゴールするためには、誰かが学内に留まる必要性があります。また、誰か一人だけに負担を負わせてゴールしてしまったら、最後の一人が取り残されます。時差帰宅であろうと、いずれは全員がゴールしなければクリアできないといけないのが、課題となるようにしてあります。そこで、他のプレイヤーを信頼してニコを預ける、あるいは預けられる等の共助の関係を疑似的に体験できるようにしてあります。さらに、お互いがよりよい方向に行くためには、どのようにすべきかと相手の立場に立つことも、考えられるように作成されてあります。</p> <p>また、色々な境遇の人がいることから、コミュニケーションをとる必要がある。</p>
<p>準備するもの</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・協力ゲーム（マップ・サイコロ・コマ・ニコカード） ・説明用パワーポイント、プロジェクター ・ストップウォッチ他 <p>※状況に合わせて、パワーポイントの使用から、紙媒体による説明等に変更をする可能性がありますと考えています。また、協力ゲームの進め方に関しては、添付資料Ⅱをご参照ください。</p>

プログラムの内容

時間	内容	詳細	注意事項
<p>10分</p> <p>計 10分</p>	<p>導入</p>	<p>グループ内で自己紹介をする。</p> <p>地震災害について、考えさせる。</p> <p>首都直下地震の被害想定の概要の説明を行い、阪神大震災における大学生の振り返りを共有する。</p>	<p>4人グループを作成する。</p> <p>グループに1つ協力ゲームを用意する。</p>
<p>10分</p> <p>計 20分</p>	<p>ゲーム説明</p>	<p>ゲームの内容を説明し、現状での質問に対応します。</p> <p>ゲームの説明が終わった段階で、ゲームを実施するための準備を行う。</p>	<p>パワーポイント資料協力ゲームルール説明を使用する。</p>
<p>20分</p> <p>計 40分</p>	<p>ゲーム実施①</p>	<p>ゲームを実施し、ルールで不明な点を確認しながら、20分間でゴール</p>	<p>指導者が、参加者からの質問に答えつつ、ゲームを実施する</p>

計 40 分		点を確認しながら、20 分間でゴールを目指す。	に答えつつ、ゲームを実施するようにする。 この時間で、ルールの共有及び不明点を無くし、どのようなゲームであるかを把握するようにする。
10 分 計 50 分	作戦会議	ゲームをしてみて、4 人でゴールするための方法をグループ内で、話し合う。誰がどのように帰宅するかを考え、ゲームを実施するにあたって必要なことを打ち合わせる。	パワーポイント資料攻略法を使用する。 会議がうまく進んでいないグループには、積極的にアドバイスをする。
20 分 計 70 分	ゲーム実施②	再度ゲームを実施し、4 人でゴールできるようにする。 他のグループと競争等を行い、楽しみながら、協力することを学ぶ。	早くゴールしたグループに関しては、再度、ゲームの実施または、グループ内で振り返りを行う。 時間にゆとりができた場合は、各チームがどのような作戦を立てて、ゲームに再チャレンジをしたかを共有する。
10 分 計 80 分	ゲーム振り返り	ゲームを通して、伝えたい 3 点に関する説明を行う。	パワーポイント資料協力ゲームのまとめを使用する。 グループ内で、どのようなことを意図して、作成されたプログラムまたは、ゲームかを話し合う時間等を取る手段も考えられます。
10 分 計 90 分	総括	プログラムを通して、伝えなかったことを説明する。	パワーポイント資料協力ゲームのまとめを使用する。 今回の学習内容とこれまでの経験と結びつけて、考えた内容に関して、グループ内で共有する時間等を取る手段も考えられます。

プログラム案

添付資料Ⅰ～協力ゲームのルール～

基本ルール

- ①プレイヤーは、さいころを振り、好きな方向に、出た目の数だけ進み指定されたゴールを目指し、グループ内のプレイヤーが全員ゴールすることを目指す。
- ②プレイヤーは、「ニコ」というライフポイントを持ち、行動する。ニコが0になると「ダウン」になる。なお、スタート時点で、各プレイヤーは、1ニコずつ持つようにする。
- ③ダウンしたプレイヤーは、他のプレイヤー1名を指名し『ヘルプ』を依頼できる。『ヘルプ』を受けたプレイヤーからニコを分けてもらえれば、その場でダウンから復帰できる。ただし、指名した『ヘルプ』を断られた場合は、他のプレイヤーに『ヘルプ』を依頼することはできず、スタート地点へ戻らなければならない。
- ④大学から、外にでるには門が四か所ある。門を通れば大学と外の間を移動することができる。

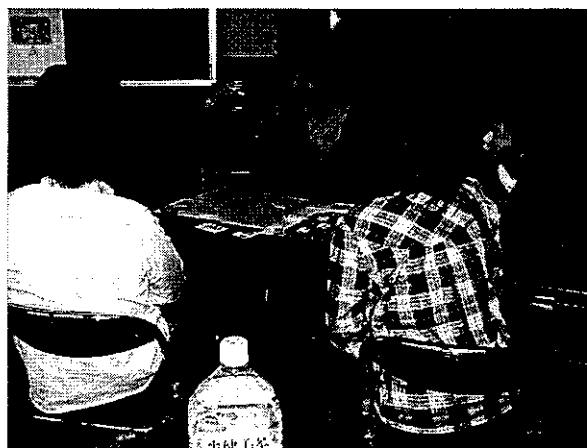
マップ上のマスの説明

- ①青マス⇒山から「ニコカード」を一枚引く。
- ②赤マス⇒山へ「ニコカード」を一枚戻す。
- ③黄色マス（チェンジマス）⇒他のプレイヤー1名と「ニコカード」を交換できる。
- ④黒マス（ダウンマス）⇒全ての「ニコカード」を山に戻す。

その他のルール

※自分の順番をパスすることができる。

参考資料Ⅱ～プログラムの実施風景～



※2010年1月27日実施

東京学芸大学の大学生を中心に、プログラムを実施しました。