

第2学年2組 特別活動（学級活動）指導案

1 題材名「なまずの学校（企画・制作：NPO法人プラスアーツ、協力：公的社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパン）」を楽しみ、災害時に対応できる力を養おう。

2 千葉県教育研究会安全教育部会の課題

近年、安全教育部会では、「安全教育の推進」を重点目標として活動してきている。毎年当たり前のように起こる異例の自然災害、前例のない特殊な犯罪、交通ルールの改正による自転車走行の見直しなど、生活のそれぞれが変化していく世の中で、児童は対応しきれぬ力が育っているだろうか。安全教育部会では、もし大人がそばにいても、その場で判断できる力を児童を育てることをモットーに活動している。ただし、安全教育は教科ではないため授業検証したところで千葉市の先生方が実践するというところまではなかなか結びつかない。しかし児童に「いざ」というときに自分の判断で行動できる力を養うためには、安全教育を指導していくことが必要不可欠だと思う。今回指導案を起こすにあたって、授業展開を紹介するだけにとどまらず、千葉市の安全主任の方々にぜひお願いしておきたいことも綴ってみた。

（1）防災などに対する意識の改善

千葉日報4月28日の一面に、「千葉市85%依然高く」と30年以内に震度6弱以上が起こる確率が記載されていた。これは全国で一位の数値である。しかし、これを受けてわたしたちの生活に変化はあるだろうか。東日本大震災、熊本地震など、被災した当事者は重く辛く受け止め、備えを徹底していると思うが、そうでない者は親戚が被災したなどのことではない限りいくらメディアが大きく騒いでもそこまでの意識にはなれない者が多いと思う。

意識について考えを改めてほしいため減災について見てみよう。まず自分の教室を見てほしい。いざというときに物が落ちてこないような環境になっているだろうか、強化ガラスではないガラスはどこに設置しているか確認しているだろうか、児童へ逃げ道の確認をとっているだろうか。次に自校の現状を見てほしい。いざ災害が起きたときに、備蓄はどれだけ揃っているか、避難所運営は、管理職だけが責任を負う体制になっていないだろうか、停電になったときに明かりになるものはあるだろうか。細部まで目が届いていない現状では、今後起きうる「首都直下地震」に立ち向かうことはできない。もし、阪神淡路大震災よりも大きなものが起きてしまい、多くの犠牲者が出てしまった場合、わたしたちはだれの責任にするだろう。そんな嫌な考えまでしてしまう。

わたしたちの意識の改善は、一番優先で一番重要であると考えている。

（2）安全教育

安全教育は、災害安全、生活安全、交通安全の3領域に分かれて、幅広く指導していく必要がある。そのため、地震防災教育はもちろん、あらゆる自然災害に対応する行動力や知識を養うような教育や、最近の話題と言えばネット犯罪に対する教育や交通安全教育を展開していくことも大切である。ただし、それを指導する時間は限られていて、授業だけでとることは難しい。そのため年間行事に組み込み外部機関に任すだけのものとなってしまうたり、避難訓練だけ行っていればよいであろうと思ってしまうりする。これが現状である。また、わたしたち教員は、正しい知識・行動を教えることがで

きるであろうか。

そのため、安全教育部会が考える安全教育は、「誰でも指導することができるような簡潔なものであり、時間がかからないうえで効果的である」というスタンスである。よくばりな考えだが、どの教師でも実践することができ、欲を言えば実践したいと思うような授業でなければならない。安全教育の推進につなげるためには、これを軸として置き外すわけにはいかない。

今回、NPO法人プラスアーツが提供する「なまずの学校」を採用した。安全教育においてどの領域にも共通しているのが、「いざというときの思考力、判断力（決断力）、行動力」である。「なまずの学校」は、この部分を養うことができると考え、さらには、低学年でもわかりやすいように紙芝居やカードを使ってできているため、適しているものとして捉えた。また、カードゲームのため、児童は楽しんで活動できる。これも採用とした大きなポイントである。

3 題材について

「なまずの学校」は、教師が与える問題に対し、構成された4～5人のグループで、与えられたカード（道具）を使って問題を解決していくゲームである。



たとえば、左側のカードには、大きな地震でタンスに挟まれてしまった児童がいる。教師が問題文を読み、これに対し児童は、グループに与えられた道具（カード）を使って、絵の児童を助け出すにはどのようにすればよいかを考えさせる。

児童はグループで話し合い、適している道具を選びどのように使うかを考える。そして、判断した答えを発表するという流れである。

どの答えも正解であるが、答えによってもらえるポイント（ナマズポイント）が変わってくる。身近で手軽に用意できるものであったり、より安全だったりするなど、よい考えのものには高いポイントが与えられる。このような何問か問題を用意し、それぞれもらえるポイントを競い合っていくゲームである。また、正しいとされている答え以外に使えるものを選んだ場合でも、理由がしっかりしていればポイントを与えられる。

この題材であれば、学級活動の目標である話し合い活動も充実できるし、互いの考えを認め合うこともできる。また、自ら教材を用意することもない。

4 児童の実態

児童が、東日本大震災の恐怖を味わったことについて覚えていることはない。当時1歳から2歳だった幼児は事態の想像ができなく、今いくらメディアを通して振り返ったとしても、自分のものとして問題視することは難しい。自然災害において児童に経験があるのは、大雨による近隣の草野水路の増水や、雷雨、ゲリラ豪雨による冠水などである。最近起きた熊本地震においては、他人事として考えてしまっていることが事実である。「他人事」を「自分事」のように感じるために、ある程度の知識を身に付けて、その状況を理解できる力を備えなければならない。

本学級の児童は、過去に上記のようなことも考えられたことから、どれだけの災害を知っているか、またその災害に対してどれだけの避難の仕方を知っているかを1年生のうちに確認したことがある。(平成28年度千葉市教育研究会 安全教育部会 授業実践) そこでは、ほぼ無知という結果であった。これでは、もし一人のときに大きな災害が起きても対処しようがない。そのため、1年生のころに数多くの映像資料や授業実践をしたりして、災害のことを知るといことから始めて、2年生となった今までに、災害に対する初期行動は答えられるようになるまでになった。

今回はこのような経験から、さらに上の段階を目指したいと考え、思考判断力を養うような取り組みを試みることにした。また、学級内でのグループ活動においてはとても活発で、教科の学習においてもたくさんの意見が飛び交う様子が伺える。本題材でもたくさんの意見が交わされ、大人もいい勉強と思えるような考えが出されることも期待したい。ただし、それを実現するためにグループを編成する際には話し合いがより円滑になるように、司会ができる、自分の考えを言葉で表現できるといったリーダー的な児童を含めるようにした。

5 指導計画 (2/2)

9月は、関東大震災が振り返られる時期である。千葉市いっせい避難訓練を行ったあと、気持ちが冷めないうちに取り組むことが望ましいと考える。本時の1時間は学級活動で授業展開し、前時まではモジュールで構成する。内容は「まもるいのちひろめるぼうさい (日本赤十字社)」の夏から秋に起き得る自然災害をピックアップして使い、思考判断力を養うような活動をしていく。

時間	内容
1-1 (15分)	・まもるいのちひろめるぼうさい (日本赤十字社) P. 14 風水害 積乱雲 積乱雲が見えたら、どのようにすればよいか考える。 ・まもるいのちひろめるぼうさい (日本赤十字社) P. 16 台風・豪雨を知ろう 天気よほうで、台風が近づいていることを知ったら、どうしたらよいかを考える
1-2 (15分)	まもるいのちひろめるぼうさい (日本赤十字社) P. 14 風水害 雷 雷から身を守るためにどうしたらよいかを知る。
1-3 (15分)	まもるいのちひろめるぼうさい (日本赤十字社) P. 15 局地的大雨 局地的大雨から身をまもるためにどうしたらよいかを知る。
2 (45分) 本時	「なまずの学校」で楽しみ、与えられた道具 (カード) を使って、災害時に役立つものを考える。意見を出し合い最善策を練る。

※モジュール

<朝の会終了後に実施>

本校は、8:05~8:15が朝の会 8:15~8:30が朝の学習の時間になっており、1時間目開始が8:35分である。月曜は学級の時間、火曜が読書、水曜がドリル学習、木曜が読書、金曜が英語学習 (ハロータイム) で構成されている。今回は、月曜の学級の時間を3回を使って、1コマ換算で時間をとることにした。

6 本時の目標

あたえられた道具（カード）を使って、災害時を乗り切るために考えを出し合う。（思考・判断・行動力）


7 本時の展開

時配	児童の活動	教師の支援	☆評価の観点
導入 5分	1 関東大震災の話聞く。 ・もし大きな地震が起きたらどうすればよいか考える。		
展開 30分	2 めあてを知る。		
	<p>「なまずの学校」 あたえられた道具（カード）で、さいがい時をのりきるために話し合おう。</p>		
	3 ゲームのルールを聞く。		
	4 紙芝居を見て、グループでどの道具が適しているかを考える。 (紙芝居は5問程度) ・グループのカードを確認する。 ・どの道具が一番適しているかをグループ内の友だちと話し合う。		
	5 自分たちのグループの考えを発表する。		
	6 教師から答えを聞く。		
		<p>○予めグループを構成しておく。意欲を高めるために、グループ名やリーダー決めなどをしておくといよい。</p> <p>4人×4グループ 5人×2グループ 計6グループ</p> <p>○活動がスムーズになるように、各グループに1人以上司会が得意な児童を含める。</p> <p>○児童が紙芝居を見やすいように机を配置しておく。</p> <p>○すぐに活動に取り組めるように、カードを各グループに用意しておく。</p>	<p>○できる限り簡単に説明し、いつでもルールがわかるように、黒板にルールを書き記す。</p> <p>○グループにあるカードの意味がわからなく困っている児童に、どんなものかを説明する。</p> <p>○話し合いの様子を観察し、カードの意味がわからなかったり、紙芝居の絵の様子がわからなかったりする可能性があるため、補足説明を常々入れていく。</p> <p>☆自分の考えを持って話し合いに参加し、意見を出したか。(観察)</p> <p>○グループのリーダーに説明するように指示し、言葉が詰まる場合には、教師が補足していく。</p>

<p>終末 10分</p>	<p>7 ナマーズポイントをもらう。 (4～7を繰り返す。)</p> <p>8 結果発表</p> <p>9 まとめ</p> <p>・なんのためにこのような学習をしたのかを聞く。</p>	<p>○高ポイントになる説明をする。</p> <p>○活動の意欲を高めるために、ポイントを掲示して場の空気を盛り上げる。(掲示)</p> <p>○判断することが大切ということと、ソーシャルサポートを高める話をする。</p>
-------------------	--	---

紙芝居の説明

問題の紙芝居	内容	ナマーズポイント
 <p>Q1</p>	<p>大地震でタンスの下敷きになってしまった人を助けるのに使えそうなものを考える。</p>	<p>50ナマーズ：フォークリフト</p> <p>60ナマーズ：のこぎり</p> <p>70ナマーズ：ロープ</p> <p>80ナマーズ：ジャッキ</p> <p>80ナマーズ：バール</p> <p>90ナマーズ：角材</p>
 <p>Q2</p>	<p>けがをした人の傷口を押さえるものを考える。</p>	<p>60ナマーズ：ネクタイ</p> <p>60ナマーズ：ガムテープ</p> <p>70ナマーズ：ガーゼ・包帯、三角巾</p> <p>70ナマーズ：ラップ、レジ袋、ポリ袋</p> <p>80ナマーズ：タオル</p> <p>90ナマーズ：大判ハンカチ</p>
 <p>Q3</p>	<p>腕を骨折している人の骨折部分を縛り付けるものを考える。</p>	<p>50ナマーズ：ロープ</p> <p>70ナマーズ：ガーゼ・包帯、三角巾</p> <p>80ナマーズ：タオル、レジ袋、ネクタイ</p> <p>90ナマーズ：大判ハンカチ</p>
 <p>Q4</p>	<p>足にけがをして、自力では歩けない人を運ぶのに使えそうなものを考える。</p>	<p>70ナマーズ：担架</p> <p>70ナマーズ：布担架</p> <p>80ナマーズ：畳、戸板</p> <p>90ナマーズ：毛布</p>

 <p>Q5</p>	<p>火事の現場で、自分たちで力を合わせて、火を消すために使えるようなものを考える。</p>	<p>50ナマーズ：水 70ナマーズ：消火器 80ナマーズ：可搬式ポンプ 90ナマーズ：ゴミ箱、バケツ、レジ袋、ポリ袋</p>
 <p>Q6</p>	<p>地震で町中ほこりでいっぱいの中、目やのどを痛めてしまわないようにするための道具は何かを考える。</p>	<p>60ナマーズ：ガーゼ、包帯、軍手 70ナマーズ：三角巾 80ナマーズ：タオル 80ナマーズ：レインコート 90ナマーズ：大判ハンカチ</p>
 <p>Q7</p>	<p>避難所で食べるものをもらえるかどうかわからないので、3日分の食べものを持っていく。ふさわしいものはどれか。</p>	<p>70ナマーズ：カップラーメン 70ナマーズ：おにぎり、パン 80ナマーズ：乾パン 80ナマーズ：チョコ 90ナマーズ：缶詰、レトルト</p>
 <p>Q8</p>	<p>地震が起きて、小学校にする前に、家族に行き先を伝えるメモを残すとき、一番使えるようなものはどれか。油性ペンは持っている。</p>	<p>60ナマーズ：バケツ、ゴミ箱 70ナマーズ：木片 80ナマーズ：レジ袋、三角巾 タオル、大判ハンカチ 90ナマーズ：ガムテープ</p>
 <p>Q9</p>	<p>避難所にいて夜になり、寒さが厳しくなってきた。寒さをやわらげられそうなものはどれか。</p>	<p>70ナマーズ：レインコート 70ナマーズ：ラップ 80ナマーズ：新聞紙 80ナマーズ：カーテン 90ナマーズ：毛布</p>

Q10～Q18までは、理由を持って回答できればすべて90ナマーズを得ることができる協力問題
本時では、時間に余裕があれば扱う。

ナマースポイント

(たんい：ナマース)

グループ名 もんだい						
1						
2						
3						
4						
5						
合計	ナマース	ナマース	ナマース	ナマース	ナマース	ナマース

ゲームのルール

- 1 紙しばいを見る。
- 2 お話を聞く。
- 3 グループで話し合っ、カードをきめる。
- 4 カードをカードおき場におく。
- 5 リーダーがわけをせつ明する。