CREDUON
SWITCH ON CREATIVE MIND FOR EDUCATORS

【Vol.221】2021.09.

VISION

あなたの判断は？ Yes or No ？
～防災教育で培う問いを生み出す力～

災害時は、ジレンマを伴う重大な決断の連続です。この重大な決断をするという経験を、ゲーミングという手法を用いて、楽しみながら行うことで、自分自身との対話、他者との対話を促すことができるのではないかと考えました。自分や他者との対話を繰り返すことにより、次々に新たな状況、想定外の状況に直面していきます。そのとき、想像力の限界だと諦めるのでしょうか。災害時には、想像を超えたものに対して、考えることをやめないことが重要です。ゲーミング手法により、子どもたちが主体的に状況に働きかけ続けることによって、考えることをやめない状況を作り出せると思います。

Crossroad クロスロード（災害対応カードゲーム）

Crossroad（クロスロード）は、チームクロスロードによって考案された、文部科学省「大都市大震災軽減化特別プロジェクト」の成果物です。ゲーム名になっている「クロスロード」は英語で「帰路」、「分かれ道」を意味します。災害に関わる判断の難しいジレンマを抱える課題に対し、あらゆる立場や情報、状況を瞬時に分析して、自分なりの Yes or No の意思決定（理由も含めて）が求められるゲームです。

５人以上の奇数人のグループで行うのがおすすめです。多数決で勝敗が決定します。しかし、Yes か No と答えた人が１人だけとなった場合は１人の人が勝ちです。つまり、「多数の意見で決まり」ではなく、少数・多数に関係なく、あらゆる立場の意見を尊重し、総合的に判断していくことが大切であるということをこのゲームを通して学んでほしいです。

立場	町長
新型インフルエンザが発生。集会をすると、感染者が増える可能性があると保健所から助言が。町主催の成人式が間近だが、開催する？	
Yes（開催する）	No（開催しない）

（ゲーム例）実際に考えてみてください。

さて、先ほど、「Yes or No の意思決定」が求められると言いました。しかし、意思決定をしていく中で、一見問題解決をしているように見えて、「もし、状況が○○だったら？」、「○○という立場だったら？」など、新たな問いも生まれてきませんでしたか。ゲームのプレイヤーという立場がそうさせるのかもしれません。生まれた問いについてまた解決に取り組み、さらに問いを生み出す。『防災』をテーマに学習を進める中で、いざというときに『自分の命を守る力』だけでなく、『問いを生み出す力』も養っていけるといいなと思います。

東京学芸大学教職大学院在学生
元横浜市立屏風浦小学校
伊藤汐里