

## 幼児向け防災教育ツールの開発 Development of disaster education tool for kids

○ 矢守克也・吉川肇子  
○ Katsuya Yamori, Toshiko Kikkawa

“Bosai-Duck” is a disaster education tool for kids. Kids can master a first response to hazards such as earthquakes, tsunami, typhoon, etc., in terms of a body gesture game. Non-verbal communication in the game allows kids to learn easily how to protect their lives. The tool is all the more effective because what kids master through “bosai-duck” is not an abstract knowledge but a useful practical skill. The tool covers not only first moves towards natural hazards but also those towards man-made disasters and some other everyday practices kids must learn. This makes the game kit a multi-purpose education tool, broadly encompassing their everyday life events.

### 1. 「ぼうさいダック」の概要

「ぼうさいダック」は、筆者らが幼児向けの防災教育ツールとして開発したもので、日本損害保険協会により製品化・頒布されている（吉川ら、2005）。

「ぼうさいダック」の概要は、は以下の通りである。対象としては、幼稚園児から小学校低学年の児童を想定している。内容は同じであるが、使い方に応じて、2つの判型が準備されている。B4版のカードとトランプサイズのカードである。前者は、数名から十数名を対象とした一斉実施用、後者は数名での実施用である。

下図の通り、カード表面にハザードのイラスト、裏面に対応行動が描かれている。ゲーム参加者（幼児）は、進行役（教師など）の指導のもと、まず、ハザードと対応行動の組み合わせ（ペア）を学習する。対応行動は、対応の基本となる身体動作が、その動作を象徴する動物で表現されている。図の例では、地震～頭部を守る身体動作～ダック（duck；頭をひょいと下げる、アヒル）がペアにされている

遊び方としては、進行役がカード表面（ハザード）を提示し、児童らは、それに応じて、すばやく裏面のポーズをとる、というものである。さらに、カードの裏面（対応行動）を表にして床など並べ、進行役が表面（ハザード）を提示する（あるいは、ハザードを読み上げる）と、児童らがそれに対応するカードをとる、というカルタ形式の遊び方もある。

### 2. 「ぼうさいダック」開発の背景

「ぼうさいダック」開発の鍵概念は、非言語的なコミュニケーションの活用、一次対応の身体化、

生活防災（矢守、2005）の発想の導入、以上の3点である。

非言語的なコミュニケーション：



図 左：表面（ハザード） 右：裏面（対応行動）

このゲームツールでは、身体動作を重視した。これは、言うまでもなく、言語情報・知識の理解・活用に難のある幼児、小児を対象とした防災教育ツールの開発を念頭においてのことである。

一次対応の身体化：

防災教育における、文字通りの「first move」（最初の第一歩）を、各ハザードに対する対応行動として習得させることを目指した。特に、一次対応を知識知ではなく身体知（身のこなし）として、幼児期から定着させることを重視した。

生活防災 の発想：

ぼうさいダックには、地震、津波、台風など自然災害のみならず、交通事故、火災、誘拐といった人為的なハザード、さらには、挨拶、マナーなどの生活習慣に関するカードも含まれている。これは、防災を他の生活領域から孤立した活動とすることなく、防災を、トータルな生活の一環として（個人レベル）、同時に、防災をトータルな文化の一環として（社会レベル）として定位させるための工夫である。

