

記 入 日 2016 年 1 月 15 日

## 1. 概 要

実践団体名	NPO 法人 高齢者住まいの研究会		
連絡先	090-1418-2652		
プランタイトル	ゲームで学ぼう！BOSAI		
プランの対象者※1	18 全ての人々	対象とする 災害種別※2	1 地震

※1 別紙「記入上の留意点」の1. 項目から選択し、記入してください。(複数選択可)

※2 別紙「記入上の留意点」の2. 項目から1つ選択し、記入してください。

## 【プランの目的・ここがポイント！】

「防災」と「福祉」という社会が抱える大きな課題に対し、問題意識に訴えかけるために「防災ゲーム」を活用し、地域住民・福祉施設と防災ボランティアを結びつけて、合同防災訓練を実施することで、地域におけるそれぞれの役割や連携のために毎年訓練を実施し、関連性を深めて行き「地域防災力」の継続的向上を図る。

子どもたちに楽しく防災を学んでもらうために、オリジナルの「防災ゲーム」の開発・製作及びそれを活用した「防災ゲームイベント」を開催し、その一連の活動を通して、そこに関わる人々を「輝かす」プラン。

## 【プランの概要】

- ・「災害想定ゲームKIZUKI(きずき)」を活用した福祉施設におけるリスク・防災意識の向上。福祉施設におけるBCP(事業継続計画)の策定を支援するために開発した「防災ゲーム」を使い各自の防災意識の向上からチーム・組織の防災意識の向上を図る。しかし、施設のみが防災力を向上しても大きな成果とは言えない。そこにある地域と共に取り組むべき課題である。
- ・各種オリジナル防災ゲームの開発・製作とそれらを使用したイベントの開催。防災ゲーム作りを人々の意識向上の為の手段として活用。作品は多くの人の心に訴える出来栄となり、愛知県の防災イベントで展示し、大村愛知県知事に製作者自らが直接見せて説明する場面が訪れた。関わる人々が誇りをもって取り組み輝く。
- ・既存の防災ゲームを含めた普及と「ゲームファシリテーター」の養成。防災リーダーの活躍なくして我が国の防災減災活動はすすまない。今、彼らに必要なのは、その熱い志を引き出す、新しいツールである。それが「防災ゲーム」である。我々は、各種オリジナルの防災ゲームを開発し、その効果をここで確認することができた。今後、希望があればその製作や貸し出しを積極的に行っていく。

## 【期待される効果・ここがおすすめ！】

「防災」が「子どもたちの命を守る」地域活動として継続していく。人と人、人と組織、組織と組織を「防災ゲーム」で結びつける「繋がる」。高齢者住まいの研究会は、主役ではない。あくまで主役は地域に住む皆さん。そして、防災知識を持った「防災リーダー」である。我々がその守備範囲を越えないことで、「住民が主体性を発揮し、専門家はその能力を生かす」それこそが、地域における持続可能な「防災活動」である。その土壌を作るお手伝いを私たちが担う。

## 2. プランの年間活動記録 (2015 年)

	プランの 立案と調整	準備活動	実践活動
4 月	「障がい者」「防災ミニ運動会」というコンセプトで手話サークルから依頼を受ける。	障がい者の状態確認。防災ゲームの選定。障がい者対応の学習。タイムスケジュールの調整。支援者の確保。	① 一宮市手話サークル連絡会・聴覚障がい者対象の「防災ミニ防災運動会」
5 月	既存・オリジナルの「防災ゲーム」に特化したイベントの開催	各種防災ゲームの購入。メンバーでのゲーム体験。会場レイアウト、タイムスケジュール、案内チラシ作成と広報。	②NPO 法人 高齢者住まいの研究会「防災ゲーム大集合！」
6 月			
7 月	名古屋市にある瑞穂災害ボランティアさんより出展依頼を受ける。	防災ゲームの選定。メンバー招集。ゲームファシリテータースキル向上学習会の実施。	③瑞穂区災害ボランティア「防災フェスタ in みずほ」
8 月	名古屋市にある中村災害ボランティアさん、天白区のボランティア団体さんより、イベントの依頼。	「各種防災ゲーム」の選定と準備。ゲームファシリテーターの養成。	④中村区災害ボランティア「親子防災講座」 ⑤天白区でいぶり「防災ゲームで高める地域防災」
9 月	(浜松社協)(ケアマネ会)(老健アウン)「災害想定ゲーム KIZUKI」の演習。 ⑦子ども向け「防災ゲーム大会」開催⑧一宮市からの依頼による「防災神経衰弱ゲーム」体験会。	ゲームの製作・準備。高齢者への防災ゲーム体験実施の段取り。	⑥浜松市社協 ⑦神山連区防災訓練 ⑧一宮市「親子防災教室」 ⑨ケアマネジャー会 ⑩老人保健施設アウン職員に対して KIZUKI 演習 デイサービスにて「防災すごろく」 ⑪「防災と福祉フェア 2015in 一宮」

10月			
11月	(東浅井) 母親たちが事前にゲームを体験し司会進行を学習。同時に防災知識も付ける。自分たちで、ゲームをアレンジして実施。	(東浅井) 防災ゲームの貸し出し。(あいち) ゲーム選定、メンバー招集。(神山) ゲーム選定。食事提供の調整。 (岐阜) KIZUKI ゲームの製作(16セット)支援メンバーの調整	⑫東浅井子供会 「防災教室」 ⑬あいち防災フェスタ 出展 ⑭神山連区宿泊型防災訓練 参加 ⑮岐阜県「BCP 研修会」にて「KIZUKI」演習
12月	一宮市よりオリジナル防災学習神経衰弱カードを使用した研修依頼を受ける。	サイズの拡大(名刺サイズ⇒写真サイズ)、メンバーの招集。東浅井・神山の協力を受ける。	一宮市「親子防災教室」
1月	「リスクマネジメント」研修の仕上げで、地域と福祉施設、防災リーダーが「避難者受け入れ訓練」を実施する。		海翔高校 「防災ゲーム伝達講習」 特別養護老人ホーム メリーホーム 「避難者受け入れ訓練」
2月	災害想定ゲームを福祉施設職員研修で使用予定。	事前にデモンストレーションを実施。	特別養護老人ホームいわと「災害想定ゲーム KIZUKI」演習 大和連区「防災ゲーム」出展 知立市 イベント出展
3月	各種防災ゲームを使った防災学習への取り組みを評価され、依頼を受ける。		防災イベント 出展 「げんさい楽座」ゲーム演習

## 3. 実践したプランの内容と成果

【実践プログラム番号： 1】※3

タイトル	聴覚障がい者向け「防災ゲームイベント」
実施月日（曜日）	平成 27 年 4 月 19 日（日）
実施場所	尾西庁舎 大会議室
担当者または講師	担当者・講師等の区分：ゲームファシリテーター 氏 名：坂野志朗 岩田敏夫 他 所属・役職等：NPO 法人 高齢者住まいの研究会
所要時間または「コマ数×単位時間」	13 時 30 分～15 時
プログラムのカテゴリ、形式※4	1 イベント・行事 13 体験学習
活動目的※5	1 遊び・楽しみながらの防災
達成目標	各種防災ゲームを使つての単独でのイベント化
実践方法・進め方（箇条書きまたはフロー）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各種防災ゲームの選定</li> <li>・時間構成・ゲームの配置</li> <li>・参加者のチーム割</li> <li>・司会進行の調整</li> <li>・ゲーム体験後の防災講話</li> </ul>
準備、使用したもの ・人材 ・道具、材料等	各種オリジナルの防災ゲーム（防災すごろく・防災ビンゴ・巨大神経衰弱・ひっぱり災害他）・一宮市防災ボランティアネットワークの方 3 名にお手伝い頂く。
参加人数	約 50 名
経費の総額・内訳概要	費用発生 なし
成果と課題	<p>【成果】複数の防災ゲーム（オリジナル）を組み合わせることでイベント化した初めての取り組み。障がい者に対して、「防災学習」を効果的及び楽しさを持って実施する事ができた。</p> <p>【課題】段取り、説明の仕方、時間配分等細部の調整がしっかりできておらず、場当たりの対応となった。</p>
成果物	防災ゲームイベントの確立と、災害時要配慮者への学習効果

※3 本報告書に掲載するプログラム数に制限はありません。また、1 つのプログラムの記載ページ数、各項目の字数等の制限はありません。ただし、枠線の中に記載し、改ページ等は適宜挿入してください。

※4 別紙「記入上の留意点」の3. 項目から選択し、記入してください。（複数選択可）

※5 別紙「記入上の留意点」の4. 項目から1つ選択し、記入してください。

【実践プログラム番号：  2 】※3

タイトル	防災ゲーム大集合
実施月日（曜日）	5月23日（土）
実施場所	尾張一宮駅前ビル（iビル）3階 シビックテラス
担当者または講師	担当者・講師等の区分：主催者 氏名：寺西貞昭 所属・役職等：NPO法人 高齢者住まいる研究会
所要時間または「コマ数×単位時間」	10時～15時
プログラムのカテゴリ、形式※4	1 イベント・行事 2 学習会・ワークショップ 13 体験学習
活動目的※5	1 遊び・楽しみながらの防災
達成目標	広く「防災ゲーム」を知ってもらう
実践方法・進め方（箇条書きまたはフロー）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各種防災ゲーム収集</li> <li>・メンバーでの体験と司会進行の練習</li> <li>・新ゲーム（防災迷路／ボールバケツリレー等）の投入</li> <li>・イベント会場の効果的レイアウトの検討</li> <li>・景品の準備</li> </ul>
準備、使用したもの ・人材 ・道具、材料等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「避難所運営ゲーム HUG」「クロスロード」「防災カルタ」等の防災ゲーム</li> <li>・「災害想定ゲーム KIZUKI」「防災すごろく」「防災ビンゴ」「巨大神経衰弱ゲーム」等</li> <li>・各方面の防災リーダーの協力（一宮防災ボラ・神山布あそび含む）</li> </ul>
参加人数	約300名
経費の総額・内訳概要	会場備品等 約3万円（活動支援金外）
成果と課題	<p>【成果】各種防災ゲームを多くの親子に体験してもらう機会となった。同時に参加、応援に来て下さった防災ボランティアさんに「防災ゲーム」体験してもらい、ファシリテートを学んでもらった。</p> <p>【課題】事前調整が十分にできておらず、多少の混乱があった。</p>
成果物	この後開催される防災イベントにおける、「ファシリテーター役」の養成が出来た。

※3 本報告書に掲載するプログラム数に制限はありません。また、1つのプログラムの記載ページ数、各項目の字数等の制限はありません。ただし、枠線の中に記載し、改ページ等は適宜挿入してください。

※4 別紙「記入上の留意点」の3. 項目から選択し、記入してください。（複数選択可）

※5 別紙「記入上の留意点」の4. 項目から1つ選択し、記入してください。

【実践プログラム番号：  3 】※3

タイトル	「防災フェスタ in みずほ」
実施月日（曜日）	平成 27 年 7 月 5 日
実施場所	瑞穂区役所 2 階講堂
担当者または講師	担当者・講師等の区分：イベント 氏 名：伊藤 知恵 所属・役職等：なごや災害ボランティア連絡会
所要時間または 「コマ数×単位時間」	9 時 30 分～16 時
プログラムの カテゴリ、形式※4	1 イベント・行事
活動目的※5	1 遊び・楽しみながらの防災
達成目標	地域防災力の向上を目指す市内全域の NPO・ボランティア団体等 が総力を結集したこのフェスタは、地域の安心・安全の構築に大き く寄与する。
実践方法・進め方 （箇条書き またはフロー）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・防災ゲームの選定</li> <li>・子供を含めた人員集め</li> <li>・展示／体験</li> </ul>
準備、使用したもの ・人材 ・道具、材料等	各種防災ゲーム 子どもを含めた人材（計 6 名）
参加人数	約 1000 名
経費の総額・内訳概要	—
成果と課題	<p>【成果】名古屋市内で開催され、多くの親子が来場された。「防災ゲ ーム」の体験を通して楽しく防災を学んでもらえた。</p> <p>【課題】展示・体験場所が狭く、より多くの方に十分な時間で楽し んでもらえなかった。</p>
成果物	広く「防災ゲーム」を知ってもらった。

※3 本報告書に掲載するプログラム数に制限はありません。また、1 つのプログラムの記載ページ数、各項目の字数等  
の制限はありません。ただし、枠線の中に記載し、改ページ等は適宜挿入してください。

※4 別紙「記入上の留意点」の 3. 項目から選択し、記入してください。（複数選択可）

※5 別紙「記入上の留意点」の 4. 項目から 1 つ選択し、記入してください。

【実践プログラム番号：  4 】※3

タイトル	「親子防災講座」
実施月日（曜日）	平成 27 年 8 月 5 日（水曜日）
実施場所	名古屋市中村区消防署 講堂
担当者または講師	担当者・講師等の区分：講師／ファシリテーター 氏 名：岩田敏夫 坂野志朗 所属・役職等：NPO 法人 高齢者住まいる研究会
所要時間または「コマ数×単位時間」	9 時～11 時 30 分
プログラムのカテゴリ、形式※4	1 イベント・行事
活動目的※5	1 遊び・楽しみながらの防災
達成目標	「防災ゲーム」で楽しく防災を学んでもらう。
実践方法・進め方（箇条書きまたはフロー）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主催である「中村区防災ボランティア」さんとの調整</li> <li>・ゲーム選択と担当の割り振り</li> <li>・サーキット方式での体験</li> <li>・「防災布絵本」展示</li> </ul>
準備、使用したもの ・人材 ・道具、材料等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・子ども含め計 4 名で対応</li> <li>・各種防災ゲーム</li> <li>・中村区災害ボランティア</li> </ul>
参加人数	約 30 名
経費の総額・内訳概要	—
成果と課題	<p>【成果】中村区災害ボランティアの方にも防災ゲームの司会・進行を行ってもらうことで、地域の親子とのより親密な関係作りが出来た。</p> <p>【課題】せっかくのイベントだが、参加者が少なかった。楽しさを PR するなど次回以降努力を要する。</p>
成果物	今後、地域での「防災ゲーム体験会」単独の開催が可能となった。

※3 本報告書に掲載するプログラム数に制限はありません。また、1 つのプログラムの記載ページ数、各項目の字数等の制限はありません。ただし、枠線の中に記載し、改ページ等は適宜挿入してください。

※4 別紙「記入上の留意点」の 3. 項目から選択し、記入してください。（複数選択可）

※5 別紙「記入上の留意点」の 4. 項目から 1 つ選択し、記入してください。

【実践プログラム番号： 5】※3

タイトル	「防災ゲームで高める地域防災」
実施月日（曜日）	平成 27 年 8 月 9 日
実施場所	天白区在宅サービスセンター
担当者または講師	担当者・講師等の区分：講師／ゲームファシリテーター 氏 名：寺西貞昭 所属・役職等：NPO 法人 高齢者住まいる研究会
所要時間または「コマ数×単位時間」	13 時 30 分～16 時
プログラムのカテゴリ、形式※4	2 講習会・学習会・ワークショップ
活動目的※5	10 その他 （防災ゲームを使った防災イベントの検討）
達成目標	地域の防災リーダー向け「防災ゲーム」の紹介
実践方法・進め方（箇条書きまたはフロー）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主催者との打ち合わせ</li> <li>・防災ゲームの選定</li> <li>・防災ゲームの紹介</li> <li>・ファシリテートのレクチャー</li> </ul>
準備、使用したもの ・人材 ・道具、材料等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各種防災ゲーム</li> <li>・メンバー 3 名</li> </ul>
参加人数	約 20 名
経費の総額・内訳概要	—
成果と課題	<p>【成果】オリジナルの「防災ゲーム」を体験して頂き、今後の自分たちの活動で使用できないかを検討してもらい、その可能性を見いだせた。</p> <p>【課題】より簡単に「防災ゲーム」体験会を地域が実践できる仕組み作り。</p>
成果物	防災ゲームの普及と「鴻の巣地区」でのイベント開催へ

※3 本報告書に掲載するプログラム数に制限はありません。また、1 つのプログラムの記載ページ数、各項目の字数等の制限はありません。ただし、枠線の中に記載し、改ページ等は適宜挿入してください。

※4 別紙「記入上の留意点」の3. 項目から選択し、記入してください。（複数選択可）

※5 別紙「記入上の留意点」の4. 項目から1つ選択し、記入してください。

【実践プログラム番号：  6 】※3

タイトル	「防災講座」
実施月日（曜日）	平成 27 年 9 月 5 日
実施場所	浜松市社会福祉協議会
担当者または講師	担当者・講師等の区分：講師／ゲームファシリテーター 氏 名：寺西貞昭 所属・役職等： NPO 法人 高齢者住まいる研究会
所要時間または「コマ数×単位時間」	13 時 30 分～15 時 30 分
プログラムのカテゴリ、形式※4	2 講習会・学習会・ワークショップ
活動目的※5	9 災害対応能力の育成
達成目標	静岡県での「災害想定ゲーム KIZUKI」の紹介
実践方法・進め方（箇条書きまたはフロー）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会福祉協議会担当者との調整</li> <li>・浜松市内の福祉施設関係者への開催告知</li> <li>・ゲームの準備</li> <li>・進行用プレゼン資料の準備</li> <li>・終了後の意見交換</li> </ul>
準備、使用したもの ・人材 ・道具、材料等	災害想定ゲーム KIZUKI 5 セット準備 メンバー 3 名
参加人数	約 30 名
経費の総額・内訳概要	—
成果と課題	<p>【成果】静岡県内での福祉関係者の KIZUKI 体験で、地震への意識が高い人たちに対しても、ゲームでアプローチすることは有効であるとその後の評価で体感することができた。</p> <p>【課題】ゲーム体験後の防災・減災へ向けての実際の行動を導き出す手法の構築。</p>
成果物	意識の高い人たちに「防災ゲーム」の有用性を認めてもらえた。

※3 本報告書に掲載するプログラム数に制限はありません。また、1 つのプログラムの記載ページ数、各項目の字数等の制限はありません。ただし、枠線の中に記載し、改ページ等は適宜挿入してください。

※4 別紙「記入上の留意点」の 3. 項目から選択し、記入してください。（複数選択可）

※5 別紙「記入上の留意点」の 4. 項目から 1 つ選択し、記入してください。

【実践プログラム番号：  7 】※3

タイトル	神山連区防災訓練
実施月日（曜日）	平成 27 年 9 月 6 日（日曜日）
実施場所	一宮市立神山小学校
担当者または講師	担当者・講師等の区分：ゲームファシリテーター 氏 名：坂野志朗 所属・役職等：NPO 法人 高齢者住まいる研究会
所要時間または「コマ数×単位時間」	9 時～11 時
プログラムのカテゴリ、形式※4	1 イベント・行事
活動目的※5	1 遊び・楽しみながらの防災
達成目標	新ゲーム「防災迷路」「防災つりぼり」の紹介と体験
実践方法・進め方（箇条書きまたはフロー）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主催者との打ち合わせ</li> <li>・道具の準備と搬送方法の検討</li> <li>・防災ゲームの選定</li> <li>・メンバーの招集</li> </ul>
準備、使用したもの ・人材 ・道具、材料等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各種防災ゲーム</li> <li>・段ボール間仕切りパーテーション</li> <li>・メンバー8名（東浅井子ども会役員の協力）</li> </ul>
参加人数	約 500 名
経費の総額・内訳概要	—
成果と課題	<p>【成果】段ボールパーテーションを使った迷路は、入り口に「ドラえもん」のどこでもドア風にピンク入りの扉を設置してくぐって入るように工夫したことで子供たちに大変好評だった。「防災グッズを模した布製の小物」は神山布あそびさんが製作。こちらも子どもや大人にも大変楽しんで頂けた。</p> <p>【課題】ゲームの進め方。楽しみ方の追求。</p>
成果物	新たなゲームで、今後のイベントに広がりを見いだせた。

※3 本報告書に掲載するプログラム数に制限はありません。また、1 つのプログラムの記載ページ数、各項目の字数等の制限はありません。ただし、枠線の中に記載し、改ページ等は適宜挿入してください。

※4 別紙「記入上の留意点」の3. 項目から選択し、記入してください。（複数選択可）

※5 別紙「記入上の留意点」の4. 項目から1つ選択し、記入してください。

【実践プログラム番号：  8 】※3

タイトル	一宮市「親子防災教室」
実施月日（曜日）	平成 27 年 9 月 6 日（日曜日）
実施場所	一宮市役所
担当者または講師	担当者・講師等の区分：ゲームファシリテーター 氏 名：寺西貞昭 所属・役職等：NPO 法人 高齢者住まいる研究会
所要時間または「コマ数×単位時間」	10 時 30 分～12 時 30 分
プログラムのカテゴリ、形式※4	2 講習会・学習会・ワークショップ
活動目的※5	1 遊び・楽しみながらの防災
達成目標	一宮の親子に「防災神経衰弱カード」で楽しく防災を学んでもらう
実践方法・進め方（箇条書きまたはフロー）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・防災神経衰弱カード（オリジナル）の準備と整理</li> <li>・メンバー招集</li> <li>・ゲームの司会進行の伝達</li> </ul>
準備、使用したもの ・人材 ・道具、材料等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・防災神経衰弱カード（オリジナル）</li> <li>・メンバー 3 名にて対応</li> <li>・市役所職員にも「やり方」を伝え、テーブルにて司会進行を行ってもらった。</li> </ul>
参加人数	約 25 名
経費の総額・内訳概要	—
成果と課題	<p>【成果】親子で楽しく防災を学んでもらった。市役所の職員にもそのやり方を学んでもらったので、今後、彼らにファシリテーターとなってもらえる。</p> <p>【課題】カードには防災に関して必要な「行動・学び・参加」のワードが描かれており、その内容を簡潔にわかりやすく説明する必要がある。その方法を検討し、工夫を重ねる。</p>
成果物	一宮市（危機管理室）からの初めての依頼。実戦での手ごたえ。

※3 本報告書に掲載するプログラム数に制限はありません。また、1 つのプログラムの記載ページ数、各項目の字数等の制限はありません。ただし、枠線の中に記載し、改ページ等は適宜挿入してください。

※4 別紙「記入上の留意点」の 3. 項目から選択し、記入してください。（複数選択可）

※5 別紙「記入上の留意点」の 4. 項目から 1 つ選択し、記入してください。

【実践プログラム番号：  9 】※3

タイトル	一宮北地区ケアマネジャー会「KIZUKI」研修
実施月日（曜日）	平成 27 年 9 月 16 日（水曜日）
実施場所	コムネックスみずほ（介護福祉施設）
担当者または講師	担当者・講師等の区分：講師 氏 名：寺西貞昭 所属・役職等：NPO 法人 高齢者住まいる研究会
所要時間または「コマ数×単位時間」	13 時 30 分～15 時 30 分
プログラムのカテゴリ、形式※4	2 講習会・学習会・ワークショップ
活動目的※5	9 災害対応能力の育成
達成目標	地域のケアマネジャーに災害想定をしてもらう。
実践方法・進め方（箇条書きまたはフロー）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ファシリテーターとして、地域包括支援センター職員に事前にゲーム体験を通してレクチャー</li> <li>・ゲームとワークショップ、防災リーダーによる「防災講話」「家具固定」の話の構成</li> </ul>
準備、使用したもの ・人材 ・道具、材料等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・災害想定ゲーム KIZUKI の準備</li> <li>・ワークショップ用の資料</li> <li>・地域包括支援センター職員 5 名</li> <li>・協力：一宮防災ボランティアネットワーク</li> </ul>
参加人数	約 25 名
経費の総額・内訳概要	—
成果と課題	<p>【成果】ケアマネジャーに災害発生時のデイサービスの被害想定を学んでもらうことで、自分たちの仕事に置き換えて、再度災害想定を行うことで、重ねて学んでもらうことができた。</p> <p>【課題】両方をこなすことで、より高い意識を持ってもらえると感じたが、時間が長くなり過ぎて、集中力が続かない様子の人もいた。</p>
成果物	災害発生時の自分たちの対応を考える。

※3 本報告書に掲載するプログラム数に制限はありません。また、1 つのプログラムの記載ページ数、各項目の字数等の制限はありません。ただし、枠線の中に記載し、改ページ等は適宜挿入してください。

※4 別紙「記入上の留意点」の3. 項目から選択し、記入してください。（複数選択可）

※5 別紙「記入上の留意点」の4. 項目から1つ選択し、記入してください。

【実践プログラム番号： 10】※3

タイトル	福祉施設における「災害想定ゲーム KIZUKI」演習
実施月日（曜日）	平成 27 年 9 月 16 日（水曜日）
実施場所	老人保健施設 あうん
担当者または講師	担当者・講師等の区分： 氏 名： 所属・役職等：
所要時間または 「コマ数×単位時間」	18 時 45 分～20 時
プログラムの カテゴリ、形式※4	2 講習会・学習会・ワークショップ
活動目的※5	9 災害対応能力の育成
達成目標	現場職員に「KIZUKI」を体験してもらい防災意識を高める
実践方法・進め方 （箇条書き またはフロー）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主催者との調整</li> <li>・ゲーム備品の準備</li> <li>・メンバー招集</li> </ul>
準備、使用したもの ・人材 ・道具、材料等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「災害想定ゲーム KIZUKI」10 セット</li> <li>・メンバー 8 名</li> <li>・研修用資料</li> </ul> 協力：一宮防災ボランティアネットワーク
参加人数	約 50 名
経費の総額・内訳概要	—
成果と課題	<p>【成果】多くの介護職員が体験し、管理者、医師も見学された。職員は非常に楽しくかつ真剣に悩み取り組まれていた。現場でチームで働くものが災害に対して共通認識が持てたことで、今後職場内の防災意識向上に寄与できた。</p> <p>【課題】各自の防災安全確認がチェックシートによりどの程度実施されたのか測定できていない。</p>
成果物	介護現場で働く職員の災害時の対応を考える機会づくり。

※3 本報告書に掲載するプログラム数に制限はありません。また、1 つのプログラムの記載ページ数、各項目の字数等の制限はありません。ただし、枠線の中に記載し、改ページ等は適宜挿入してください。

※4 別紙「記入上の留意点」の3. 項目から選択し、記入してください。（複数選択可）

※5 別紙「記入上の留意点」の4. 項目から1つ選択し、記入してください。

【実践プログラム番号： 11】※3

タイトル	「防災と福祉フェア 2015in 一宮」
実施月日（曜日）	平成 27 年 9 月 26 日（土曜日）
実施場所	尾張一宮駅前ビル（i ビル）3 階 シビックテラス
担当者または講師	担当者・講師等の区分：主催者 氏 名：寺西貞昭 所属・役職等：NPO 法人 高齢者住まいる研究会
所要時間または「コマ数×単位時間」	10 時～16 時
プログラムのカテゴリ、形式※4	1 イベント・行事
活動目的※5	1 遊び・楽しみながらの防災
達成目標	団体の活動 PR 防災・減災学習
実践方法・進め方（箇条書きまたはフロー）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ イベント開催の打ち合わせ</li> <li>・ 場所の確保</li> <li>・ イベント内容の確認</li> <li>・ 参加・協賛団体との連絡調整</li> <li>・ 備品のレンタル</li> <li>・ 開催の告知</li> </ul>
準備、使用したもの ・ 人材 ・ 道具、材料等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 備品・各種防災ゲーム</li> <li>・ 防災グッズ（展示用）</li> <li>・ 防災グッズ（景品用）</li> <li>・ 各種協力団体（食品メーカー、アレルギー支援団体、医療法人他）</li> </ul>
参加人数	約 600 名
経費の総額・内訳概要	会場備品約 4 万円 チラシ約 1 万円
成果と課題	<p>【成果】「福祉」と「防災」を組み合わせ「まちづくり」をみんなで考え、取り組む流れを提案し、実際に神山連区での防災への取り組みが各方面から注目を集め始めた。</p> <p>【課題】今回で 3 回目の「防災と福祉フェア」だが、より質の高いイベントへ成長させなければ、「マンネリ化」を招いてしまう。</p>
成果物	子どもたちへの防災教育・防災へのまちの取り組み

※3 本報告書に掲載するプログラム数に制限はありません。また、1 つのプログラムの記載ページ数、各項目の字数等の制限はありません。ただし、枠線の中に記載し、改ページ等は適宜挿入してください。

※4 別紙「記入上の留意点」の 3. 項目から選択し、記入してください。（複数選択可）

※5 別紙「記入上の留意点」の 4. 項目から 1 つ選択し、記入してください。

【実践プログラム番号： 12】※3

タイトル	東浅井子供会 「防災教室」
実施月日（曜日）	平成 27 年 11 月 3 日（火曜日）
実施場所	東浅井氏子公民館
担当者または講師	担当者・講師等の区分：オブザーバー 氏 名：寺西貞昭 所属・役職等：NPO 法人 高齢者住まいる研究会
所要時間または「コマ数×単位時間」	10 時～12 時
プログラムのカテゴリ、形式※4	1 イベント・行事
活動目的※5	1 遊び・楽しみながらの防災
達成目標	地域独自で主体的に行う防災学習イベントの成功
実践方法・進め方（箇条書きまたはフロー）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「防災ゲーム」のファシリテートやイベント開催を学んでもらう</li> <li>・防災ゲームのセッティング</li> <li>・自分たちのやり方を考えてもらう。</li> <li>・自分たちで企画する。</li> <li>・自分たちで実行する。</li> <li>・防災の専門的な話を「防災リーダー」におこなってもらう。</li> </ul>
準備、使用したもの ・人材 ・道具、材料等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・防災ゲーム各種</li> <li>・地域のおかあさん 13 名が主となり実施</li> <li>・オブザーバーとしての参加</li> <li>・協力：一宮防災ボランティアネットワーク</li> <li>・アルファー米の試食</li> </ul>
参加人数	約 85 名
経費の総額・内訳概要	—
成果と課題	<p>【成果】「防災ゲーム」を使って地域が自主的に「防災学習イベント」を開催し、成功に導いた事は大変意義あることでした。子どもたちや地域に対しての防災意識の向上にも大きき貢献し、また、継続的なイベント開催が他人に頼らずとも自分たちで十分に可能だと皆が気付いた。</p> <p>【課題】「活動」により多くの人を巻き込む。課地域への伝承</p>
成果物	地域が自分たちで「できる」という証明がココに出来た。

※3 本報告書に掲載するプログラム数に制限はありません。また、1 つのプログラムの記載ページ数、各項目の字数等の制限はありません。ただし、枠線の中に記載し、改ページ等は適宜挿入してください。

※4 別紙「記入上の留意点」の3. 項目から選択し、記入してください。（複数選択可）

※5 別紙「記入上の留意点」の4. 項目から1つ選択し、記入してください。

【実践プログラム番号： 13】※3

タイトル	「あいち防災フェスタ」出展
実施月日（曜日）	平成 27 年 11 月 8 日（日曜日）
実施場所	名古屋市 栄 セントラルパーク 久屋大通り公園
担当者または講師	担当者・講師等の区分：ブース出展 氏 名：寺西 貞昭 所属・役職等：NPO 法人 高齢者住まいる研究会
所要時間または「コマ数×単位時間」	9 時 30 分～16 時
プログラムのカテゴリ、形式※4	1 イベント・行事
活動目的※5	1 遊び・楽しみながらの防災
達成目標	防災ゲームを広く知ってもらう
実践方法・進め方（箇条書きまたはフロー）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主催者との打ち合わせ</li> <li>・防災ゲームの選定</li> <li>・備品準備</li> <li>・メンバー招集</li> <li>・会場確認</li> </ul>
準備、使用したもの ・人材 ・道具、材料等	各種防災ゲーム 登り旗などの備品 雨対策グッズ メンバー 2 名 協力：神山布あそび
参加人数	約 2000 名 主催者発表
経費の総額・内訳概要	—
成果と課題	<b>【成果】</b> 広く私たちの活動を知って頂く機会となった。神山布あそびさんが作った「防災布絵本」を大村愛知県知事に見てもらい、作った本人がその説明をした。 <b>【課題】</b> 大きなイベントにもかかわらず、十分なスタッフを集めてその対応を行うことができなかった。
成果物	子どもたちへの防災教育・神山の方々喜び

※3 本報告書に掲載するプログラム数に制限はありません。また、1 つのプログラムの記載ページ数、各項目の字数等の制限はありません。ただし、枠線の中に記載し、改ページ等は適宜挿入してください。

※4 別紙「記入上の留意点」の3. 項目から選択し、記入してください。（複数選択可）

※5 別紙「記入上の留意点」の4. 項目から1つ選択し、記入してください。

【実践プログラム番号： 14】※3

タイトル	神山連区宿泊型防災訓練
実施月日（曜日）	平成 27 年 11 月 14 日～15 日
実施場所	一宮市立神山小学校
担当者または講師	担当者・講師等の区分：ゲームファシリテーター 氏名：坂野志朗 所属・役職等：NPO 法人 高齢者住まいる研究会
所要時間または「コマ数×単位時間」	16 時～翌朝 8 時まで
プログラムのカテゴリ、形式※4	1 イベント・行事
活動目的※5	1 遊び・楽しみながらの防災
達成目標	参加する子供たちに「防災ゲーム」で防災学習の実践
実践方法・進め方（箇条書きまたはフロー）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・防災ゲームの選定</li> <li>・ゲームの準備</li> <li>・積み込み</li> <li>・会場レイアウト</li> </ul>
準備、使用したもの ・人材 ・道具、材料等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・段ボール製間仕切り</li> <li>・防災ゲーム</li> </ul> メンバー 5 名 一宮防災ボランティアネットワーク 一宮市役所
参加人数	約 150 名
経費の総額・内訳概要	—
成果と課題	<p>【成果】内閣府の「地区防災計画」モデル地区として、今回のイベントが開催される。大人は「HUG」を体験し、その間、子どもたちは私たちが提供する「防災ゲーム」を楽しみ、夕食には「ココ壺番屋」のカレーの提供を受けて、実りのあるイベントとなった。</p> <p>【課題】より実効性の高い訓練になるよう到来年はしっかりと構想を練りたい。</p>
成果物	子どもたちへの防災教育・大人の防災学習

※3 本報告書に掲載するプログラム数に制限はありません。また、1 つのプログラムの記載ページ数、各項目の字数等の制限はありません。ただし、枠線の中に記載し、改ページ等は適宜挿入してください。

※4 別紙「記入上の留意点」の3. 項目から選択し、記入してください。（複数選択可）

※5 別紙「記入上の留意点」の4. 項目から1つ選択し、記入してください。

【実践プログラム番号： 15】※3

タイトル	岐阜県「BCP研修会」にて「KIZUKI」演習
実施月日（曜日）	平成27年11月24日（火曜日）
実施場所	羽島市文化会館
担当者または講師	担当者・講師等の区分：講師 氏名：寺西貞昭 他 所属・役職等：NPO法人 高齢者住まいる研究会
所要時間または「コマ数×単位時間」	14時45分～16時15分
プログラムのカテゴリ、形式※4	2講習会・学習会・ワークショップ
活動目的※5	5災害を疑似体験
達成目標	岐阜県内の福祉事業所へのBCP策定のススメ
実践方法・進め方（箇条書きまたはフロー）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・岐阜県の担当者との調整</li> <li>・ゲーム備品の準備</li> <li>・研修資料の作成</li> <li>・メンバーの招集とファシリテートの指導</li> </ul>
準備、使用したもの ・人材 ・道具、材料等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「災害想定ゲーム KIZUKI」16セット準備</li> <li>・協力：一宮災害ボランティアネットワーク、瑞穂区災害ボランティア、防災士 岩井氏など計10名</li> </ul>
参加人数	約90名
経費の総額・内訳概要	—
成果と課題	<p>【成果】岐阜県内の福祉事業所の管理者への研修により、BCP策定の必要性を「ゲーム」を通じて伝えることができた。今後、地域と防災リーダー、福祉施設での合同防災訓練の実施を呼びかけた。</p> <p>【課題】各施設の積極的な取り組みを引っ張り出し、精力的に取り組んだ施設を高く評価する仕組みを作り、他の施設を刺激しながら全体の防災意識を向上させていく。</p>
成果物	岐阜県内約75施設へのKIZUKIゲームの案内

※3 本報告書に掲載するプログラム数に制限はありません。また、1つのプログラムの記載ページ数、各項目の字数等の制限はありません。ただし、枠線の中に記載し、改ページ等は適宜挿入してください。

※4 別紙「記入上の留意点」の3. 項目から選択し、記入してください。（複数選択可）

※5 別紙「記入上の留意点」の4. 項目から1つ選択し、記入してください。

## 4. 苦勞した点・工夫した点

<p>プランの立案と調整で 苦勞した点 工夫した点</p>	<p>【苦勞した点】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各メンバーが主体的に考え動けるための体制や意識付け</li> <li>・多くのイベント出展依頼を受けて、その依頼に対して十分な成果を上げるための「防災ゲーム」の仕上げと連動性やイベント全体の構成。役割分担、日程調整、メンバー集めやそのゲームファシリテート能力の向上。</li> <li>・「成果」を数値化していくこと。</li> <li>・たえず新しいことに挑戦し続ける。(自分たちが「飽きない」ために)</li> </ul> <p>【工夫した点】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・参加者が全員「楽しめるイベント」とすること。</li> <li>・依頼者側にも「防災ゲーム」のやり方を事前に覚えてもらい、当日は「ゲームファシリテーター」として活躍してもらおう。助けてもらう。</li> <li>・「他団体との効果的なコラボレーション」防災の専門家である地域の「防災リーダー」にも呼びかけて、イベントのお手伝いや、その専門性を生かした「防災講話」をイベント内に組み込むことで、「防災リーダー活躍の場」の明確化と「防災学習効果の向上」をはかると共に、継続的にその地域が主体的に毎年自分たちで開催できるようにその主旨を伝え、支援する側に回るように努めた。</li> <li>・「新ゲーム」の開発と効果的な投入。</li> </ul>
<p>準備活動で 苦勞した点 工夫した点</p>	<p>【苦勞した点】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・マンパワー不足</li> <li>・打ち合わせ時間が取れないこと(皆、本業の傍らでの活動)</li> <li>・活動がブレないようにする。</li> <li>・メンバーに対して方向性をしっかりと示すこと。</li> <li>・各メンバーのモチベーションの維持</li> <li>・「完璧」を求め過ぎると、負担が大きくなり過ぎるジレンマ。</li> </ul> <p>【工夫した点】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・他の団体の「チカラ」を借りる。</li> <li>・ネットやメール、フェイスブックでの情報発信。</li> <li>・ゲームファシリテートにおいて絶えず向上を目指し、イベント開催後には「反省会」を行い、毎回カイゼンに取り組み、より良いモノの提供を心がけた。新たな「ファシリテーター」の養成・育成。</li> <li>・イベントリーダーを育成しチームで考え、行動した。(皆が発言する機会を設けた「リーダーシップ」)</li> <li>・メンバーそれぞれが出来る範囲で頑張っているのだと認め合い、良い点をより良くすることを考えた。(チームワーク)</li> </ul>
<p>実践に 当たって 苦勞した点 工夫した点</p>	<p>【苦勞した点】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分たちが「イベント慣れ」することにより、「油断」や「気の緩み」がおき、ゲームファシリテートにおいてその「質」の低下や、体験者の扱いがぞんざいになる。</li> </ul> <p>【工夫した点】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分たちがイベント慣れしない、マンネリ化を防ぐために、常に新しい「やり方」を模索、検討し、次回のイベントで実践し、その評価を経て、カイゼンを求め、それを繰り返した。</li> <li>・「楽しんでもらう」と同時に自分たちも「楽しむ」。(これからも継続してイベント開催するために「自分たちの情熱の維持」を心掛けた。</li> <li>・適切に評価を受けること。(プレゼンテーションのスキルを高める)</li> <li>・メンバーが褒められる体制を作った。代表である寺西は裏方へ回る。</li> </ul>

## 5. 他の団体、地域との連携

協力・連携先の分類	団体名、組織名	協力・連携の内容
学校・教育関係・ 同窓会組織	名古屋芸術大学 愛知県立海翔高等学校  岐阜県減災センター	防災ゲーム製作 防災ゲームを使ったイ ベント開催 イベント講師依頼
保護者・ PTAの組織	東浅井子ども会	防災ゲーム大会を自主 開催
地域組織	神山布あそび 神山連区  三重県四日市市 羽津地区 鴻の巣自主防災会 知立市の団体 大和連区	防災ゲーム製作 防災訓練・「地区防災計 画」策定 防災ゲーム演習 防災ゲーム大会開催 イベント参加 イベント参加
国・地方公共団体・ 公共施設	一宮市 一宮市社会福祉協議会 愛知県 岐阜県 岐阜県社会福祉協議会 浜松市社会福祉協議会 磐田市社会福祉協議会	「親子防災教室」 イベントの後援 イベント参加依頼 研修会講師依頼 研修会講師依頼 講座講師依頼 調整中
企業・ 産業関連の組合等	株式会社 壱番屋 (ココイチ) 株式会社 マルハニチロ 株式会社 明治 株式会社 キューピー 株式会社 クリニコ 医療法人 大雄会 社会福祉法人 あいち	炊き出し支援 保存食サンプル提供 保存食サンプル提供 保存食サンプル提供 保存食サンプル提供 研修実施 研修実施
ボランティア団体・ NPO法人・NGO 等	瑞穂区災害ボランティア 中村区災害ボランティア 天白区でゅぷり 一宮市手話サークル連絡会 NPO 法人 アレルギーネットワーク 名古屋わかもの会議	イベント出展依頼 イベント依頼 イベント依頼 イベント依頼 イベント参加協力 イベント参加協力
職業、職能団体・ 学術組織、学会等	NHK 放送局 中日新聞 読売新聞 毎日新聞 NHK ラジオ	放送 新聞掲載 新聞掲載 新聞掲載 放送

## 6. 成果と課題（実践したプラン全般について）

<p><b>成果として 得たこと</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・福祉施設・地域・防災リーダーによる避難者受入れ訓練の実施（1月21日予定）</li> <li>・「地域が主体的に取り組んだ」「守備範囲を越えなかった」⇒地域の防災ボランティアの協力、連携による宿泊型避難訓練の実施（「地区防災計画」モデル地区 神山連区で実施）</li> <li>・防災ゲーム製作の継承 婦人サークル「神山布あそび」 ⇒ 「名古屋芸術大学（檀田ゼミ）」</li> <li>・愛知県立海翔高等学校への継承 「防災ゲーム」伝達講習 ⇒ 地域イベントで子供たちへゲーム体験を実施予定。</li> <li>・地域の子ども会（東浅井）で、母親たちが主体で防災ボランティアと連携して「防災ゲーム体験会」実施（防災やゲームのやり方を学んで）。防災リーダー等が自分たちの活動に「防災ゲーム」の活用を始めた。お年寄りへの防災ゲーム体験（過去の災害を語ってもらう）。子どものゲーム体験（子どもの命を守る活動）。</li> <li>・価値ある活動である、必要とされていることが理解できた（私たち自身の変化）。多くの方々に活動を訴えかけることができた（読書新聞/NHKラジオ等）。</li> </ul>
<p><b>全体の反省・ 感想・課題</b></p>	<p>【反省】 ≪防災とマンパワー≫ 当会にその十分な力と知識、指導力がなかった。（⇒結果として「連携や繋がり」など想定外の効果を導き出した）・「成果」が目に見えづらい、明確に数値化できなかった。</p> <p>【感想】 地域が自分たちの問題として主体的に取り組んでくれた。防災の専門分野は地域の「防災（ボランティア）リーダー」が担ってくれた。（得意とする人・組織との連携）企業を含めた広域で様々な世代間の「繋がり」を作りだせた。</p> <p>【課題】 地域における防災活動が継続的に行われ、根付かせる仕組み作り。後継者・リーダーの育成。実際の防災力向上に寄与しているか？ゲームを体験した子供は、防災グッズの準備が十分にできているか？その測定によって初めてその「成果」が評価できると気づいた。</p>
<p><b>今後の 継続予定</b></p>	<p>継続させるための仕掛けを考え出す。</p> <p>福祉施設における「避難訓練」は年2回の実施を義務化されている。その防災訓練を地域と共に行う「合同防災訓練」として、その計画立案～実施までを、「地域」「福祉施設」「防災（ボランティア）リーダー」が三位一体で行う。そのメニューの一つに「防災ゲーム」を組み込むことで、多くの子供たちとその親の参加を喚起できる。これを毎年繰り返し、地域防災力の向上と子供防災教育を同時に継続的に進めることができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「防災ゲームファシリテーター」の養成。</li> <li>・防災ゲームの貸出し。</li> <li>・合同防災訓練の推進と協力。</li> </ul> <p>・「防災グッズを子供たちに贈りたい！」活動の実現（初回は失敗に終わる）。 ≪クラウドファンディングの活用≫</p>

## 7. 自由記述欄 ※6

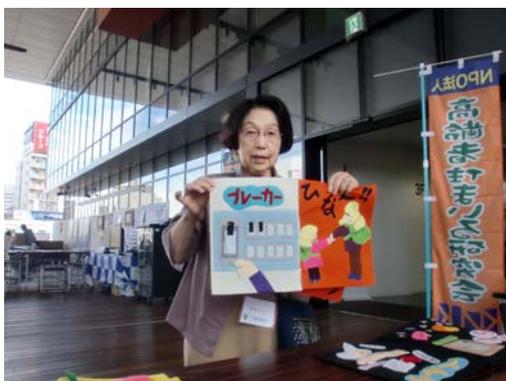
※6 自由記述欄は、防災教育の実践で得られた知見、防災教育の普及に関わる提案等を盛り込んでください。また、前頁までの記述に不足した事項、参考資料、写真等を自由にご記入ください。なお、3ページ以内厳守をお願いします。

1. 母親が「防災」の先生！（東浅井子ども会）  
母親たちがゲームを通して、そのやり方～「防災」を学び、イベントを自分たちで企画し、自分たちで実施する。子供たちも親しみやすかった。来年も自分たちだけで出来る！活動は継承されていく。そして広がっていく。
2. 主役はあくまでも地域住民、知識はまちの防災ボランティア等、ボトルネックである福祉施設等を災害時の救援拠点にうなり得るレベルへ高めるための訓練の実施と職員への防災啓発活動。
3. 愛知県主催の防災イベントに出展して、自分たちの作品を愛知県知事に手に取って見てもらった！愛知県が発行した冊子に自分たちの活動が掲載された（当会も一緒に）

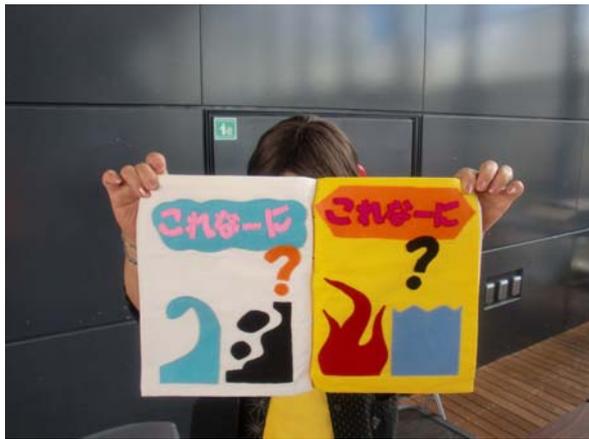
私はとても不思議に思う事がある。災害時、高齢者や障害者等にもっとも多くの負担がかかる。また施設がスムーズに運営できなければ、その家族にも負担が及び、社会全体が機能しなくなることは誰の目にも明らかかなはず。それなのに誰も真剣に取り組もうとしない。なぜなのか？

活動を通して人々や地域、組織が変わっていく。多くの人を巻き込むことができた。何よりも私たち自身が「価値ある活動を行っている・世の中から必要とされている」と認識することができた。まだまだ時間はかかるだろうが、確実に変化の兆しが見え始めた。

「防災」に特別な興味の無い人々が、ひよんなきっかけから、「防災ゲーム作り」に関わり、気付くと、その地域全体が防災に深く関わった状態、自分たちの問題だという認識を持って取り組んでもらう体制を作り上げることができた。「布」でしか醸し出せない「温かさ」手間を惜しまない、私たちの想像を遥かに超える長時間に渡る細かな作業。大勢の関わり。「伝える」大切さ。主役は誰か？誰であるべきか？



(自由記述: 1/3)



(自由記述: 2/3)



今回、「防災教育チャレンジプラン」に採択されたことを、

心より感謝申し上げます。

私たちのチャレンジは続いています。

(自由記述: 3/3)