

2024年度防災教育チャレンジプラン 活動報告会 発表資料

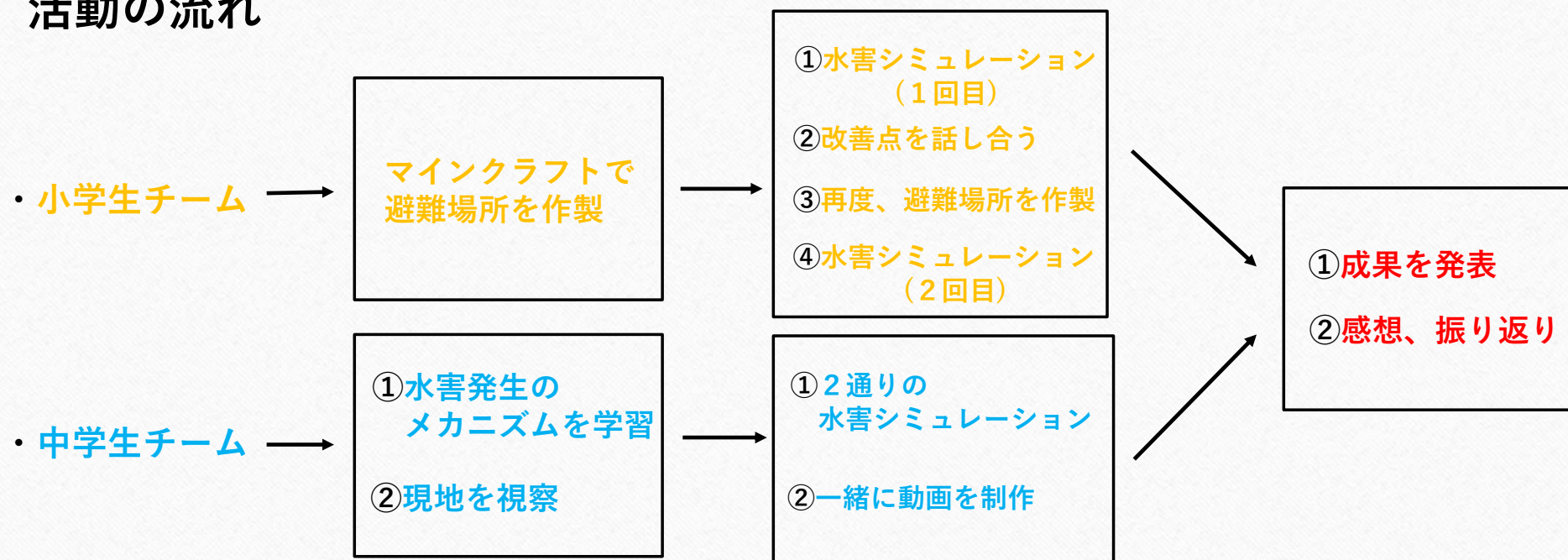
マインクラフトを用いた
水害シミュレーションに基づく防災意識の向上

吉備国際大学 高梁市街地立体観光マップ作製プロジェクト

プランの目的

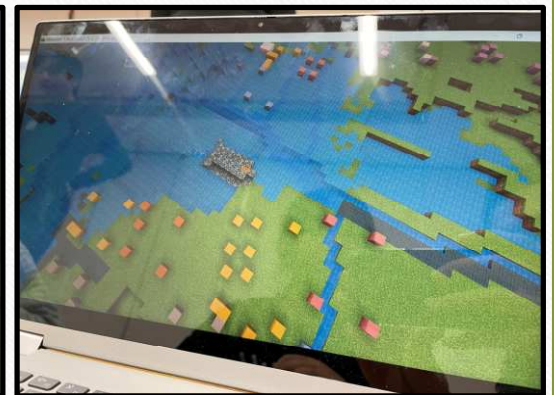
マインクラフトを用いた水害シミュレーションで
防災意識を高める

活動の流れ



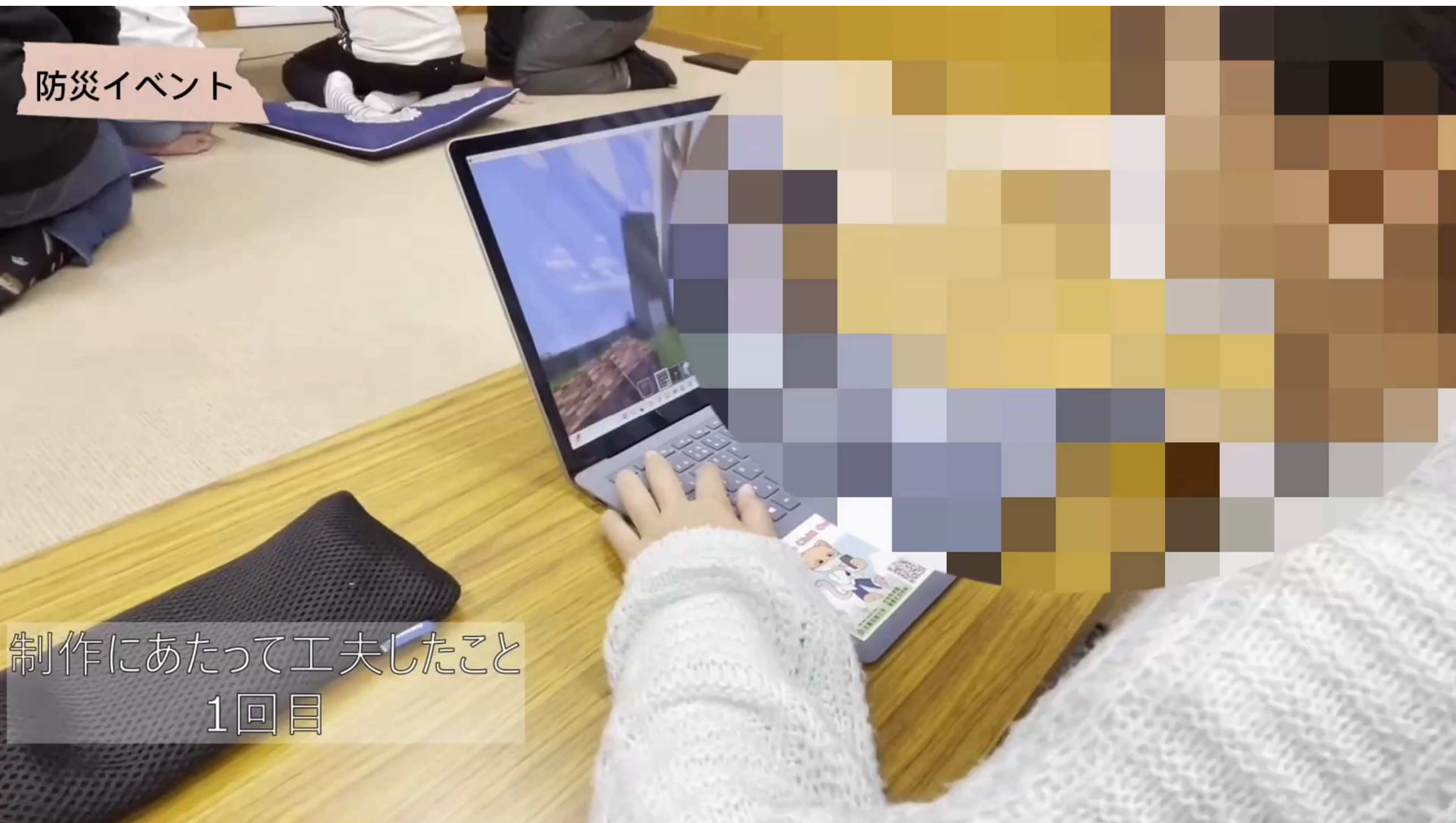
小学生チーム

- ・ シミュレーションをリアルに体感してもらうため、子どもたちが住んでいる地域の地形をMinecraftで再現
- ・ 過去に被災した経験をもとに、被害を最小限に抑えられる建物を考えた
- ・ 思い描いたものをすぐに形にできるため、飽きることなく取り組むことができた
- ・ シミュレーションを重ね、より優れた避難場所の完成を目指した
- ・ 子ども達の興味・関心の領域に、防災という領域を重ねることができた



防災イベント

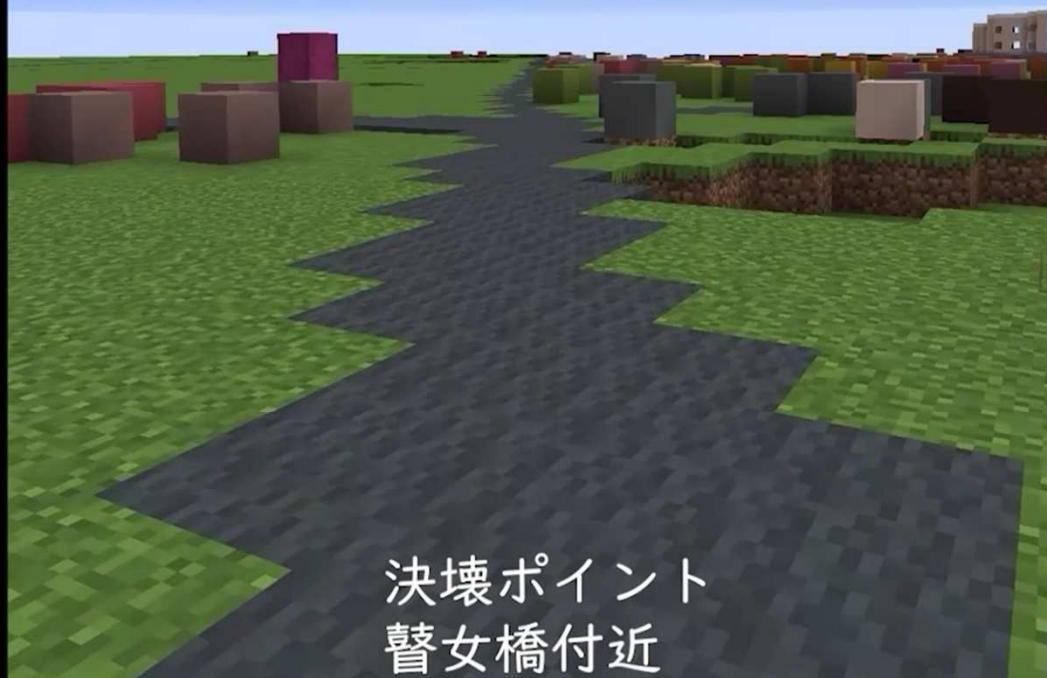
制作にあたって工夫したこと
1回目



中学生チーム

- ・ 水害発生メカニズムを学習し、発生過程が複雑なことによる避難開始のタイミングの難しさを実感することができた
- ・ 堤防の決壊場所に行き、国土交通省の担当者の方の説明を受けた
- ・ 豪雨災害の後に建てられた「まびふれあい公園」で当時のことを学習した
- ・ 早期避難の重要性を感じ、他者に伝えるための動画制作に取り組んだ





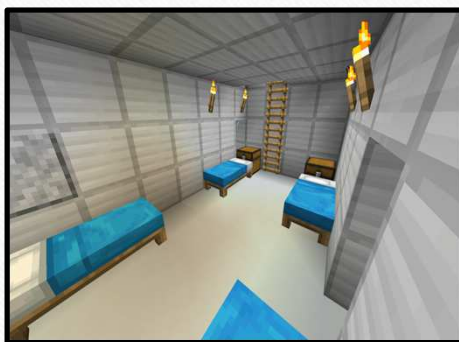
決壊ポイント
瞽女橋付近



決壊ポイント
大池南西部

発表会

- ・ 真備地域の防災団体の方たちに向けて、これまでの成果を発表
- ・ **小学生チーム**は避難場所を建てる上で工夫した点や何を第一に考えたかを伝えた
- ・ 興味のあるMinecraftでの学習だったのでしっかりと記憶に残っていた(小学生)
- ・ **中学生チーム**は早期避難を呼びかける動画を紹介した
- ・ 段階的に学んだことで根拠を持って説明することができた(中学生)



発表会



マスメディア（テレビ・ニュース）での紹介

OHK



Yahoo!ニュース



倉敷ケーブルテレビ

中学生が新たな取り組み ゲームで真備町の水害を学ぶ



西日本豪雨災害についてゲームを通じて学ぶ取り組みが、倉敷市真備町で動き出しました。地域活性化のプロジェクトを担う地元の中学生在が挑戦です。

今後の活動予定

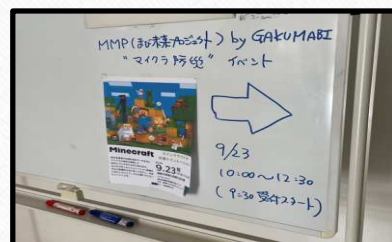
- ・ 防災カードゲームの実施

- ▶対象は中学生の予定
- ▶大学生を対象にしたプロトタイプテストは過去に実施
- ▶カードゲームはリアルとデジタルのどちらにするか検討中



最後に...

- ▶ **Minecraftの可能性**
- ▶ ゲームを活用することで、子どもと大人の**防災学習への関心の差を解消**
- ▶ Minecraftで**子どもの学習意欲が向上**
- ▶ 適切なゴールを設けることで**遊び(Minecraft)が学習へと変化**
- ▶ **学びの土壌の完成 & 伝道者の育成**



ご清聴ありがとうございました



高梁市街地立体観光マップ作製プロジェクト