中学校　第２学年　（学級活動）学習指導案　例

１　題材名　災害について知る

　　　　 　「『津波てんでんこ』にこめられた家族の思い」「あなたは 命 を守れますか？」

　　　使用教材：『明日に生きる』（中学校用）p.４、５、６～９

　　　準備物：資料プリント、ワークシート

２　本時について

（１）ねらい

　　資料やゲームを通して、災害時の情報について、多面的・多角的に見つめ（被災した際の心理特性、災害時の正確な情報の入手の難しさ、噂やデマによる不評被害、正確な情報を伝える難しさ）、災害時に正確な情報を扱う実践力を身につける。

（２）本時の展開

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子どもの活動 | 教師の支援 | 備考 |
| １　過去の自然災害を振り返り、防災グッズ20品目の中から、さらに２品目を選ぶ。  ○阪神淡路大震災と東日本大震災  活断層型：住宅倒壊、火災発生  ライフラインの分断  流言による風評被害  プレート境界型：津波による被害  釜石の防災教育  ２　「津波てんでんこ」にこめられた家族の思いについて考える。  ・自分の命は自分だけのものではない。  ・自分が率先して避難することで、他の人の命を守ることができる。  ３　避難所アンケートや新聞記事から避難を遅らせる要因を考える。  《環境要因について》  避難経路や天候の悪化、防災情報不足　等  《人的要因について》  不安な心理（正常性バイアス、多数派同調バイアス）、愛他行動、災害イメージの固定化、流言とデマ　等  ４　災害時には情報不足や誤った情報で混乱することを体験的に理解し、どのような伝え方をすれば正確に伝わるか考える。  ○災害伝言ゲームをすることにより、情報が正しく伝わらないことを知る。  ・２班（各10人）で２回の実施。  ・１回目は短文で、２回目は数値や固有名詞が混在した長文を出題  ・１回目のゲーム終了後、情報の正確な伝え方をまとめた後、再度ゲームを行う。  ○流言について考え、SNSの中には正確でない情報が含まれることを知る。  ・正確な情報の入手手段を確認する。  ラジオ、テレビ、防災行政無線　等  ５　本字の学習について自己評価シートに記入することにより、本時のふりかえりをする。 | ・今までの防災に関する学習を想起することにより、被害の事実やその大きさ、被災地の状況、防災等多角的・多面的にイメージできるようにする。  ・「『津波てんでんこ』にこめられた家族の思い」を範読し、家族の絆を断ち切ることではないことに気づけるようにする。  ・防災情報は発令されているにもかかわらず、率先避難者が少ないことに着目することにより、避難を遅らせる理由を考えられるようにする。  ・避難直後の生活アンケートに着目することにより、避難時の情報不足に気づけるようにする。  《伝言ゲームのルール》  ①生徒を10人程度のグループに分ける。  ②先頭の生徒に伝言文を見せる（30秒）。  ③合図で、順番に口頭で伝える。  ④最後の生徒は伝言をホワイトボードにメモして発表する。  ・ゲームをもとに、正確な情報を伝える方法について確認した後、再度ゲームを行い、その必要性を実感できるようにする。  ・どのように内容が変化したか検証するため、ゲームの順とは逆に伝言内容を確認する。 | 『明日に生きる』  資料  ワークシート  『明日に生きる』  資料  ワークシート  ワークシート  ワークシート |