

ハザードマップゲーム 授業案(シラバス)

対象：小学校5～6年生

テーマ：「地図から災害のリスクを予想してみよう」

ポイント：

- 地形と災害の関係性を読み取る力を育てる - 「地形＝災害リスク」に気づかせる。
- 自分の意見を根拠を持って伝える練習 - 「なぜそこが危ないと思ったのか」を話し合える。
- 楽しさを重視した防災意識の定着 - ハザードマップを「自分ごと」として身近に感じる。

授業時間：45 分

評価観点：

- 災害リスクを予測する力
- 協力して考える態度
- 理由を説明できる力

使用教材：ハザードマップゲーム、回答用紙、地形のわかりやすい地図

※必要があれば自治体のハザードマップ(要収集)



時間配分	活動内容	ポイント・セリフ案
0:00	①概要説明・導入 (5分) 	回答用紙(プリント)を全員に配る。 「みなさんハザードマップって見たことがありますか？それはどんなものですか？」 「そうですね。災害の危険がある場所を教えてくれる地図です。でも、その理由がわかるともっと安全に備えることができます。」 「今日は地図を使って、災害が起こりやすそうな場所をみんなで予想するゲームをします。」
0:05	②ウォーミングアップ (10分)  ハザードマップゲーム	「みんなは、自然災害ってどんなものがあるか知っていますか？思いつくものをプリントに書いてください。」 「では書いた自然災害を発表してもらいます。」 プリントに書いた自然災害を発表。(黒板に書いてもよい) 自然災害：台風、集中豪雨、豪雪、洪水、土砂災害、地震、津波、高潮、火山噴火、雷、竜巻、干ばつ 「この地域で起きやすい災害って何だろう？たとえば土砂災害は山や坂、洪水は川の近く…というように、場所に特徴があります。」 (地域の特徴を伝える) 「では、みんなの周りでどこが危ないか考えながらゲームをしていきましょう。」

時間配分	活動内容	ポイント・セリフ案
0:15	③ゲームルール説明 (5分) 点数が高いほど 災害リスクが高い ということになります！ マス番号 得点	班ごとに別れてもらいます。 各班1枚ずつ【地形のわかりやすい地図】を配布します。 「これから地図にあるマスの中から、危なそうな場所を選んで点数を当てるゲームをします。(どこかめくってみても良い)」 高い点数はリスクが高い場所。1 回戦・2 回戦で点数を競います。どの班が優勝するかな？班ごと話し合っ、どのマスが高いと思うか決めてもらいます。 もう一つルールです！班ごとめくってもらいますが、他の班がめくった場所もうめくれません。なので、話し合う時は5マスは選んでおいてください。それではめくる順番を決めます。(じゃんけんやくじ引きなど)」
0:20	④第1回戦 シンキングタイム (5分) ④点数確認 (5分) 地形のわかりやすい地図	「班ごとに相談して危険だと思うマスを 5 つ選び、理由とともにプリントに書いてください。」 「順番にマスをめくって点数を確認します。○班さん、どうぞ！」 「〇〇点でした！なぜここが高いと思ったのか、考えてみましょう。」 ・ ・ それでは 1 回戦目終了です。一番高いマスを選んだのは〇〇班でした。」
0:30	⑤第2回戦 振り返りと シンキングタイム (5分) ⑤点数確認 (5分)	「1 回目の結果をもとに、なぜ点数が高かったのか、低かったのかを話し合ってください。『川が近くて低いからかな？』とか、『急な斜面があるからかも？』とか それをもとに、次に選ぶマスを決めましょう。どこが本当に危ないのかな？ じゃあまた順番にめくっていきます。 (点数が低い班からとかしてもよい)」 「○班さん、めくってください！お、〇〇点でした！」
0:40	⑥まとめ (5分)	(時間があれば 3 回戦をしてもよい) 優勝は〇〇班でした！おめでとうございます。 「たくさん考えてくれてありがとう。ここで本物のハザードマップを見て答え合わせをしましょう。」 「自分の予想とどう違ったかを見て、家でも家族と一緒にハザードマップを見ておいてください。」



地図を使って周辺の災害について考えよう！
ハザードマップゲーム



回答用紙

問1 「自然災害」にはどのようなものがあるでしょうか。下の欄に書けるだけ書いてください。

問2 地形がわかりやすい地図をみながら、災害が起こりやすそうな場所
(津波、洪水、土砂災害、地震)を予想してパネル番号を書いてください。



	予想したパネル番号					自分の班の得点
1回目						
2回目						
3回目						

ほか 他の人が選んだパネルはもう選べなくなるので、残っているパネルの中で考えてみよう！

合計 点