

# クローバー

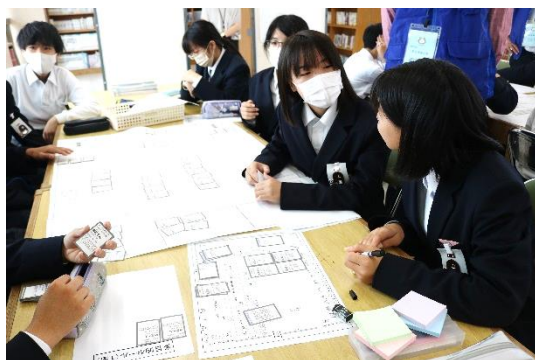
暁中学校令和6年度 1年生  
学年通信 第12号  
令和6年5月20日 発行

## HUG（避難所運営ゲーム）を行いました

5月16日（木）に、HUG（H=避難所、U=運営、G=ゲーム）を行いました。HUGは避難者の年齢や性別、国籍やそれぞれが抱える事情が書かれたカードを避難所の体育館や教室に見立てた平面図にどれだけ配置できるか、また避難所で起こる様々な出来事（イベントカード）にどう対応していくかを模擬体験するゲームです。今日も防災津島の会の方々をお招きし、ファシリテーターとして各班の話し合いに参加していただきました。

先日の講演会では、避難所での生活について疑問をもっている生徒が多く見られました。このゲームを行うことによって、避難所ではどんなことが起こり、災害時に何が困るのかをより具体的にイメージすることができたと思います。また、より具体的な実際の避難所ではどうしたのか、どうすればよいのかという疑問が出てきました。

今後の学習では、津島市の備蓄品をお借りして、実際の避難所での生活を体験する活動を進めていく予定です。この体験を行うことで、もし災害が起きた時、誰かの役に立つことができる人になることを期待しています。



### 生徒の振り返り

- ・仮設トイレを設置する前のトイレをどうすればよいのか困った。
- ・体が不自由な方、障がいがある方をどこに配置すればよいのか迷った。
- ・教室をもっと使って避難者を分ければよかった。
- ・掲示板をどのように活用すれば情報が伝わりやすいかが難しかった。
- ・避難してくる人でペットを連れてくる人が多くて、対処の方法に迷った。
- ・プライバシーの事まで考えて、避難者を配置することが難しかった。
- ・生活で使用する物は体育館にあった方がよいと思った。
- ・親がない子をどうすればよいのか分からなかった。
- ・炊き出しの場所をステージにしたが、そこまで物資を運ぶのが難しいから他の班がどこにしたのか聞いてみたい。