

1. 竹ひごタワー (Courtesy of Peter Skillman Design)

1. 概要

- ・ 4～5名がひとつのチームとなり、限られたアイテム（竹ひご、マスキングテープ、紙ねんど）のみを使ってタワーを作り、制限時間内に、机（もしくは床）からボール（紙ねんど）のてっぺんまでの位置の高さを競う。
- ・ 自立したタワーでなければならないことから、手を使って支えてはいけない。
- ・ アイテムは、折って使っても、切って使っても可。また、アイテムはすべて使わなくてもよい。（勝敗には関係ない）
- ・ ボール（紙ねんど）に竹ひごを乗せても、刺してもよい。ただし、ボール（紙ねんど）の形状は変えてはいけない。
- ・ マスキングテープを机に貼ってタワーを支えることは可能であるが、児童・生徒の想像力を働かせるために最初から伝えてはいけない。

2. 対象 小学生（4-6年）から高校生まで（1チーム4～5名以上）が望ましい。

3. 準備するもの（1チームあたり）

- ・ 竹ひご：10本（長さ360mm、径1,8mmが望ましい）×2（2回分）
- ・ マスキングテープ（手で切りやすいテープなら可）：900mm×2（2回分）
- ・ ボール：紙ねんど（約15g）・計測するもの（ストップウォッチ、メジャー）



4. 展開（45～50分）

(5分)	<ul style="list-style-type: none"> ・ チーム決め、ルール説明 チームを決め、机をチーム毎に寄せ、ルールを説明（1チームに1枚、ルールシートを配る。ルールが見えないように裏にして配るとよい。ルールシートはCD-Rに収録） 中・高校生の場合は、配られたルールシートを自分たちで読み上げることで理解できるが、小学生の場合は、先生がルールシートを読み上げ、説明するとより分かりやすい。ルールの説明は1分ほど。そのあと質問時間を設ける。*事前に、2回行うことを言わない方が、より1回目に集中できる。
(10分)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1回目（制限時間10分） 合図で一斉にスタートする。チームから測定の声がかかけられたら測定する。測定は2回までとし、測定されなければ、記録に残らない。*チーム毎にメジャーが用意できれば、チーム毎で測定も可。*ストップウォッチは、教壇等に置いて自分たちで時間を確認させるようにする。（時間の読み上げはしない）
(10分)	<ul style="list-style-type: none"> ・ ふりかえり 「ふりかえりシート」を配る。まずは個人で3分ほどふりかえり、残りの時間を使って、チーム毎でふりかえりを共有する。
(5分)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 支援と評価 1回目の様子、ふりかえりの状況を踏まえながら、次頁「ふりかえり」の評価ポイントを参考に、気になる点を伝える。
(10分)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2回目（制限時間10分）
(5～10分)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 解説 次頁「解説」を参考に、ねらいを伝える。

※上記のものが用意できない場合は、新聞紙（1枚の半分）、マスキングテープ（900mm）、紙コップ（1個）に変えることも可能である。その際は高さを競うプログラムとする

防災コミュニケーションワークショップ (BCW)

〈 竹ひごタワー ルールシート 〉

【ルールの説明】

- 1) 限られたアイテムのみを使ってタワーを作り、制限時間内に机（もしくは、床）からボール（紙ねんど）のてっぺんまでの高さを競います。
- 2) 配られるアイテムは次のとおりです。

ア	竹ひご (1,8mm×360mm)	10本
イ	マスキングテープ	900mm
ウ	ボール (紙ねんど 約15g)	1個
- 3) 制限時間は10分間です。

10分の間であれば、2回までチャレンジ（測定）できます。
- 4) 竹ひご、マスキングテープは折って使っても、切って使ってもかまいません。
- 5) ボール（紙ねんど）は竹ひごに乗せても、刺してもかまいません。

ただし、ボール（紙ねんど）の形状は変えてはいけません。
- 6) 配られるアイテム全てを使わなくてもかまいません。

（勝敗には関係ありません。）
- 7) 自立したタワーでなければなりません。（手を使って支えてはいけません。）

ふりかえり

プログラム内容の反省でなく、CRM、ノン・テクニカル・スキルのふりかえりができるように、ふりかえりシートを児童・生徒に配付・記入させ、このプログラムで伝えたいことを指導する。

児童・生徒のふりかえりシートへの記入例	評価のポイント	該当する主な CRM ノン・テクニカル・スキルのポイント
課題を達成するためにメンバー間で話し合った。	メンバー全員で情報共有ができて いるか。	①コミュニケーション
課題を行いながらも、メンバーが 手を止めることなく、改善するた めの話し合いを続けられた。	作業を行いながらも意見交換を活 発に行い、改善しているか。	①コミュニケーション ④問題解決
メンバーの意見を聞くことができ た。	メンバーに「ちょっと待って！」 などと声をかけられているか。	②状況認識
出てきた意見を言いつばなしでな く、取りまとめることができた。	意見の対立が起こった時にお互い の意見を聞いて対処しているか。	③リーダーシップ（チーム作り）
多数決をとるのではなく、お互い の意見を出し合って、納得する形 で進められた。	チーム全員が納得する形で進めて いるか。	③リーダーシップ（チーム作り） ④問題解決
作戦会議でチームメンバーの意見 交換・共有の場にした。	1回目と2回目によりよいやり方 に変えるために適切なプロセスで 決めているか。	①コミュニケーション ③リーダーシップ（チーム作り） ④問題解決
自分がチームで果たす役割を自覚 し、できることをやった。	メンバーそれぞれが自分に与えら れた作業を協力的に行えているか。 仲間外れはないか。	①コミュニケーション ⑤タスク（役割）配分
作戦会議でしっかり話し合えたの で、2回目はチームワークがよく なった。	作戦決定の方法はスピードを重視 しているのか。プロセスを重視し ているのか。	④問題解決 ⑤タスク（役割）配分

解説

災害時には予想もできないことが次々に起こってきます。そのような状況の中で、意見を出し合える関係づくり、協力の大切さ、状況を冷静にとらえて、判断して決定していくことが大切です。たくさんの意見は、コミュニケーションによって生まれます。一人ひとりがそれぞれの立場からの意見を話すことが大事です。このプログラムは、単にタワーの高さをチームで競うことが目的ではありません。タワーを作るまでのプロセスが大切なのです。避難所では、老若男女様々な人が一緒の場所で生活することになります。非日常の中で生活していくためにも、たくさんの話し合いが行われました。その中で託児スペースやサロンなどが生まれ安らぎの場が作られたのもその一例です。