

成果報告書

令和7年度実践的な防災行動推進に資する災害の記録・課題・教訓の 継承等に関する調査・分析業務

【仕様書(2) 地域における災害教訓の継承・伝承等優良事例の収集・分析】

2026年3月10日

四国防災八十八話・普及啓発研究会

目次

- 業務報告書（活動内容について）
 1. 取組みの目的・概要
 2. 実施内容
 3. 来年度以降の計画等について
 4. まとめ

業務報告書（活動内容について）

1.取組の目的・概要

(1)取組の背景	・ 本団体は、「～先人の教えに学ぶ～四国防災八十八話（企画・発行：国土交通省四国地方整備局）」に記載されている四国の災害に関する言い伝えや体験談とその教訓を普及啓発することを目的に、令和2年4月に発足した。 ・ 本冊子の四国防災八十八話に記された災害と教訓を知り、実際にその場所に行って“学ぶきっかけ”となるように「四国防災八十八話マップ（企画：四国防災八十八話・普及啓発研究会，発行：徳島大学環境防災研究センター，協賛：一般社団法人四国クリエイト協会）」を作成し，各所で災害伝承の普及啓発活動を行っている。 ・ 時代は江戸から平成まで、災害種別は地震、津波、洪水、高潮、土砂、災害、渇水など、内容は多様であり，学校の先生や地域防災に携わる方、防災士の資格を持っている方であっても教え方がわからないといった問題があった。 ・ そこで，講師が課題，特に若年層に「どのように伝えていくのか」「誰が伝えていくのか」といった問題解決の手段としてゲームを新たに開発制作する。
(2)取組の目的	・ 本取組の目的は、「先人の工夫や知恵に学ぶ！四国防災八十八話マップ」を題材として、ゲームという手法を通じて四国における災害の特徴および教訓を理解・記憶しやすい形で伝承することである。あわせて、作成した教材を防災教育の担い手（学校教員、地域防災活動従事者、防災士等）が現場で活用しやすい教材として整備し、防災教育・普及啓発の実践につなげることを目指す。



写真1 四国防災八十八話（H20発行）



写真2 四国防災八十八話マップ（R3～R6発行）

1.取組の目的・概要

(3)実施内容	①取組の全体像と実施項目	本事業 知るきっかけや 学習機会の促進 手法 どんな人に？ <table><tr><td>ゲーム</td><td>裾野を広く、娯楽として</td></tr><tr><td>ラジオ</td><td>知る きっかけづくり</td></tr><tr><td>マップ</td><td>興味関心 もっと知りたい、学びたい</td></tr><tr><td>冊子</td><td>地域の歴史や災害を学び 教訓を活かす</td></tr><tr><td>地域の史実・ 歴史</td><td>誰かに教えたい 防災・減災の実践に</td></tr></table>  大規模災害時に活かされる知恵や備えとなることを目指す。	ゲーム	裾野を広く、娯楽として	ラジオ	知る きっかけづくり	マップ	興味関心 もっと知りたい、学びたい	冊子	地域の歴史や災害を学び 教訓を活かす	地域の史実・ 歴史	誰かに教えたい 防災・減災の実践に
	ゲーム	裾野を広く、娯楽として										
	ラジオ	知る きっかけづくり										
マップ	興味関心 もっと知りたい、学びたい											
冊子	地域の歴史や災害を学び 教訓を活かす											
地域の史実・ 歴史	誰かに教えたい 防災・減災の実践に											
②取組の成果物	1. 四国防災八十八話マップカルタの制作（活用場面：学習現場） - 四国4 県の中高校生が作成した読み札に基づき、プロのイラストレーターによる絵札を制作する。絵札の裏面には、自分事化を促す問いを設け、対話のきっかけをつくることで、学習効果を高める仕掛けとする。 - 読み札に対応した絵札およびその概要のデザインのイラストレーターに依頼し、教材として正式な製品とする。 2. 四国おへんろ防災スゴロク（活用場面：学習現場） - カルタで学ぶ地域ごとの災害や教訓をもとに、それらを俯瞰的に捉え、四国各県のつながりや相互関係を体感できる構成とする。楽しみながら、広域的な視点で防災知識が身につく学習ツールをゲーム制作会社と共に製作する。すぐろくは四国お遍路との親和性が高く、学びや展開の幅の広がりも期待できる。 3. 四国防災八十八話ストーリーピース（徳島版）（活用場面：イベント・フェスタ現場） - 防災フェスタや訓練等の場で、単発・短時間で地域の伝承を学べるゲームを、ゲーム制作会社とともに開発する。											
③取組による効果	- これまで、先人の工夫や知恵に学ぶ「四国防災八十八話マップ」を作成し、防災イベントや地域の学習会において普及啓発活動を行ってきた。今後、より一層の啓発を進めるためには、学校現場や地域団体が主体的に活用しやすいツールの整備が必要である。 - 特に、学校や学童保育の現場では、教職員の負担は大きいために、防災教育の導入が進みにくいといった課題がある。そこで、子どもたち自身が楽しみながら学べるゲーム形式の教材を開発することで、防災教育の敷居を下げ、教職員にとっても導入しやすい機会を創出する。本事業により、地域に根ざした災害伝承の理解促進とともに、防災意識の持続的な醸成を図り、将来的には、地域全体の防災力向上につなげることを目指す。											

1.取組の目的・概要

(4)実施スケジュール	・ 2025年12月下旬 防災教育ゲームの企画・開発会議① ・ 2026年1月上旬 防災教育ゲームの企画・開発会議② ・ 2026年1月中旬 試作品防災教育ゲームの実施① ・ 2026年1月下旬 中間報告を実施(中間報告) ・ 2026年2月上旬 防災教育ゲームの完成・印刷準備 ・ 2026年2月下旬 防災教育ゲーム納品 ・ 2026年3月7日 防災教育ゲームを地域内で実施② ・ 2026年3月14日 防災教育ゲームを地域内で実施③ ・ 2026年3月29日 防災教育ゲームを地域内で実施④
(5)実施体制・役割	四国防災八十八話・普及啓発研究会 ・ 担当：徳島大学環境防災研究センター 松重 摩耶 ・ 徳島大学環境防災研究センター 上月 康則 ・ 香川大学 四国危機管理教育・研究・地域連携推進機構危機管理先端教育研究センター 松尾 裕治 ・ 香川大学 四国危機管理教育・研究・地域連携推進機構危機管理先端教育研究センター 野本 粹浩 ・ 香川大学 四国危機管理教育・研究・地域連携推進機構危機管理先端教育研究センター 近藤 あす香 ・ 国土地理院四国地方測量部 納田 俊弘 ・ 河川情報センター 高松センター 横山 仁美

2.実施内容

(1) 実施内容	① 四国防災八十八話マップカルタ  表面 裏面	- 過去の災害を「自分事」として考える問いかけと、今日に活かせる教訓を、遊びながら学べるカルタを制作した。 「ねらい」四国の災害伝承を知り、備えにつなげること。 「特徴」災害を具体的にイメージできるよう、絵札には頭文字が複数あるもの（対象年齢・幼児から）と、頭文字がないもの（対象年齢：小学3年生以上）を作成した。 「所要時間」30～45分
	② 四国おへんろ防災スゴロクについて  コマの一例	88カ所を巡りながら 教訓（知恵・技術）を集め、四国を安全・安心な場所にしていくボードゲームを制作した。 「ねらい」四国の災害や防災の様相や特徴に気付くこと。 「特徴」災害と備えに必要なコストをゲーム内で体験し、防災は知識だけでなく行動と協力が必要であることを体感できる。何度も繰り返し遊ぶことで、新たな発見や気づきを与えることができる。 「所要時間」40～60分
	③ 四国防災八十八話ストーリーピース（徳島版）  ピースの一例	- サイコロを振って地図にちりばめられたストーリーを集め、伝承する教材を制作した。 「ねらい」災害の教訓を理解し、周囲に伝えられるようになること。 「特徴」3 × 4 mの大きなマットの上で身体を動かしサイコロをふりながらストーリーピースを集めることができます。 「所要時間」5～10分



写真3 カルタ（下）とスゴロク盤面（上）



写真4 ストーリーピースの盤面（盤面の上の宝箱はイメージ）

2.実施内容（活用したデジタル技術）

(2)活用 したデジ タル技術	①四国防災八十八話カルタについて	・ 研究会HPに、だれでも自由にダウンロードして活用してもらう印刷用データをアップした https://shikokubousai88wa-t.amebaownd.com/pages/4757507/page_202103172130
	②四国防災八十八話すごろくについて	
	③伝承ストーリーピースについて	・ 研究会HPに、広報用資料をアップした https://shikokubousai88wa-t.amebaownd.com/pages/4757507/page_202103172130

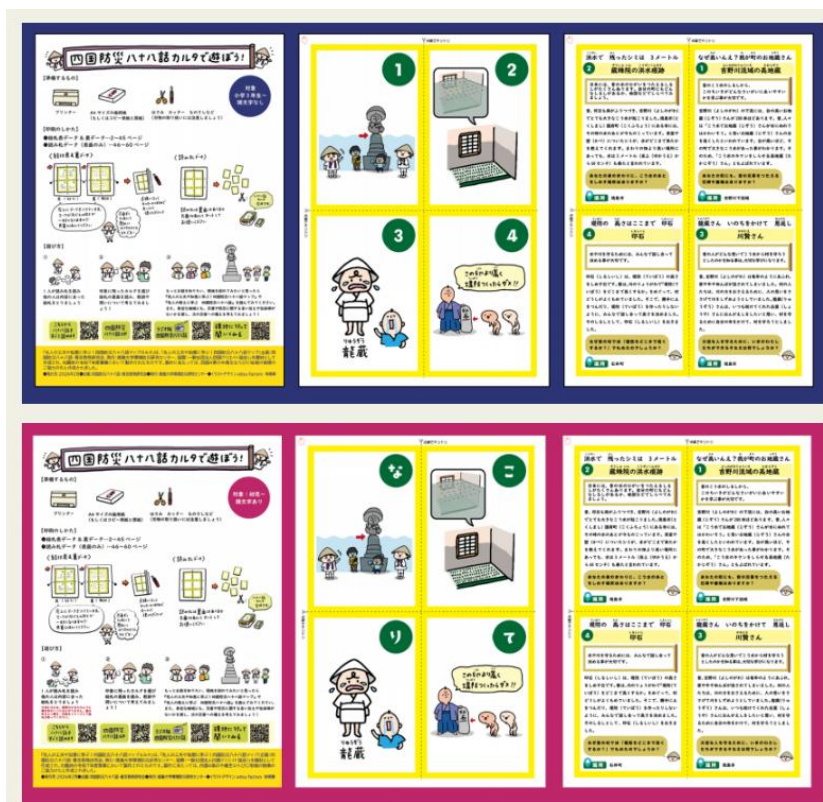


図1 カルタのダウンロード用資料

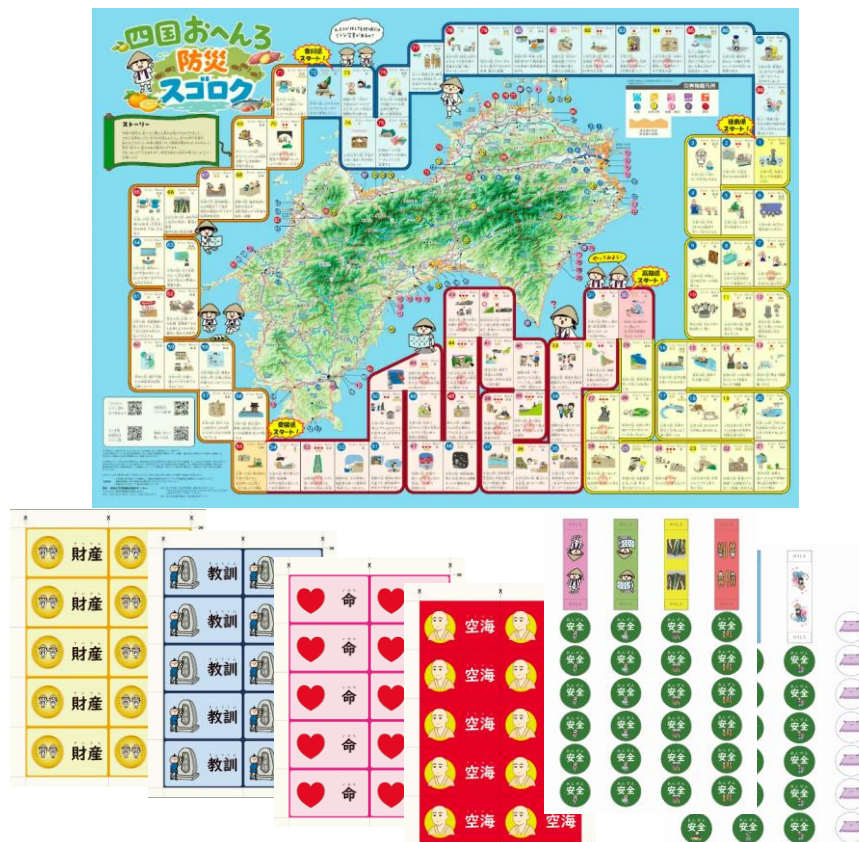


図2 スゴロクのダウンロード用資料

3.来年度以降の計画等について

(1)来年度以降の計画について	①来年度以降の取組方針 (成果物の普及先についても記載)	- 学校や学童の現場、学校の授業の中で防災授業の講師の依頼がある。そのような時間を決めて実施できる防災学習のような場においては、①四国防災八十八話マップカルタや②四国おへんろ防災スゴロクを実施する。 - 四国域の各市町村等において、防災訓練や防災フェスタでの出店や防災啓発の依頼があり、そのような不特定多数が集まり入れ替わりがある場では、③四国防災八十八話ストーリーピースを実施する。 - 徳島大学が実施する防災士養成講座の際に本教材を紹介し、担い手への普及啓発を実施する。
	②本格的な実践活動の内容 (成果物の活用方策等)	- 担い手となる学校現場や学童等で実施し、ゲームのルールや運営、学習効果等について、社会実装をしながら検討を行う。 - 様々な対象や場面で対応できる防災教育用の解説書を作成する。 - 四国4県にスゴロクやカルタの貸出場所(県の防災センターや、図書館等を検討)を設ける。
	③来年度以降の実践活動のスケジュール	2026年5月24日 土器川総合水防演習(主催:国交省等):①の普及啓発,②の体験 2026年6月6日 松茂町防災フェスティバル(主催:松茂町):②の体験 2026年10月17日、18日 ぼうさいこくたい(主催:内閣府等):①②の普及啓発 2026年11月25日、26日 建設フェア四国2026高松:①②の体験
	④来年度以降の実践活動の実施場所	四国4県における防災訓練や防災フェスタ、学校等の学習現場、および全国の災害・防災に取り組む団体が集まるイベント等を想定している。
	⑤実践する防災教育で連携する団体、自治体	四国防災八十八話・普及啓発研究会メンバーの、四国4国立大学、国土交通省四国地方整備局、国土地理院四国地方測量部、四国4県の教育委員会や防災・危機管理部局、河川情報センター、メディア関係者、四国クリエイト協会等が連携して実践する。
(2)今後の課題について		- 防災教育の担い手を育成・確保するためのマンパワーと活動資金の確保 - 社会実装を進めながら、運用方法の改善と学習効果の検証を行うこと

4.まとめ

(1)まとめ	本団体は、四国の災害に関する言い伝えや体験談、およびその教訓を普及啓発することを目的として活動している。本取組では、「先人の工夫や知恵に学ぶ！四国防災八十八話マップ」を題材に、ゲームという手法を通じて、四国における災害の特徴や教訓を理解・記憶しやすい形で伝承し、現代に通ずる知恵や備えとすることを目的とした。あわせて、作成した教材を防災教育の担い手（学校教員、地域防災活動従事者、防災士等）が現場で活用しやすいよう整備し、防災教育・普及啓発の実践につなげることを目指した。その結果、①四国防災八十八話マップカルタ、②四国おへんろ防災スゴロク、③四国防災八十八話ストーリーピース（徳島版）の3つの教材を作成し、①②についてはデジタルデータとして研究会HPにアップし、印刷すればだれでも自由に活用できるように環境を整えた。
(2)他地域への展開（横展開）の可能性や課題	- 本取組は四国で起こった災害事例を題材としているが、扱っている災害種別は地震、津波、洪水、高潮、土砂災害、渇水など、全国各地で発生しうるものである。そのため、本教材を活用することで、「自分の地域ではどのような災害が起こり得るのか」「地域にはどのような教訓が残されているのか」といった視点で考えるきっかけとなり、他地域における防災教育にも活用できる可能性がある。 - また、地域に残る災害伝承を収集し、ゲーム教材として再構成する手法は、他地域でも参考になる可能性がある。こうした教材は防災を学ぶ入口となり、その後の訓練や学習会へつなげることで、備えの重要性を自分事として捉える契機になると考えられる。 - 一方で、横展開に向けた課題としては、防災教育を実践できる担い手の育成が挙げられる。地域の防災の担い手に対しては、防災に関する「知識」だけでなく、「教え方」「学び方」「伝え方」といった観点も含めた育成が求められる。
(3)活用したデジタル技術の有用性や課題	アナログゲームの良さは、参加者同士が顔を合わせて対話しながら、「この場合はどうだろうか」と考え合える点にある。そのため、今回開発した教材を単純にデジタル化すると、こうした学びの良さが損なわれる可能性がある。一方で、普及や活用の幅を広げる上ではデジタル技術も有効と考えられるため、今後はアナログ教材の特性を踏まえた効果的なデジタル活用のあり方について、デジタル技術に知見を有する関係者と連携しながら検討していきたい。
(4)今後想定される大規模地震（南海トラフ地震、首都直下地震等）を見据えた取組や対応（ある場合は記載）	本取組は、今後発生が懸念される南海トラフ地震や大規模豪雨災害等の災害に備えた取組の一つとして位置づけられる。四国各地に残る災害伝承や過去の教訓を学ぶだけでなく、東日本大震災や熊本地震、西日本豪雨等の災害教訓についても取り入れ、必要に応じて現地の伝承施設や被災地にも足を運びながら、四国における防災教育・普及啓発活動に活かしていきたい。