

ハザードハンティングによる、児童自身による危険回避能力の育成 (中間報告)

宇都宮大学 地域デザイン科学部 糸井川 高 穂

Hazard Hunting: The way to learn danger around ourselves without getting hurt

School of Regional Design, Utsunomiya University, ITOIGAWA, Takaho

要 約

保育施設や小中学校、学童保育所など子どもが長時間過ごす施設では、毎年膨大な数の子どもたちが怪我を負い、プールでの溺れや高所からの転落により命を落とすこともある。子どもは危険に触れることで、危険について学ぶことも多い。しかし、怪我を負わず命を失わずに学ぶことができれば、それに越したことはない。

安全教育の手法の一つに、「ハザードハンティング」がある。ハザードハンティングは、安全の必要性を説明する一般的な安全教育とは一線を画す。ハザードハンティングでは、生活の場所に存在する危険を子どもたち自身が発見することを通じ、危険を発見し回避する能力の育成を目指す。

本研究では、ハザードハンティングの効果を定量的に検証し広く周知することを通じ、子どもたちの危険回避能力の育成を図ることを目的とする。

【キー・ワード】 安全教育, ハザードハンティング

Abstract

Kids spend long time at establishments such as kindergartens, elementary school, junior high school and after-school day-care center. Every year, many kids got hurt at these establishments. Some kids fell down / drowned, and lost their life. Kids often learn danger from encountering danger. However, it is better to learn danger around themselves without getting hurt than to learn with getting hurt.

“Hazard Hunting” is one of the way of safety education. Hazard Hunting teaches safety with original way. Its way is different from well-known safety education. Through Hazard Hunting, kids find danger in their living space by themselves. Hazard Hunting aims to arise kids' ability to prevent crisis.

In this research, we aim to evaluate the ability of Hazard Hunting to arise kids' ability to prevent crisis.

The main purpose of this research is to arise kids' ability to prevent crisis with Hazard Hunting.

【Key words】 Safety education, Hazard hunting

はじめに

本研究は、小学生に対するハザードハンティングの効果（児童自身による危険回避能力の向上効果）を明らかにする。

ハザードハンティングとは、日常生活の中で傷害の原因となり得る要素（ハザード）を見つけ出す（ハンティング）活動であり、応急処置および恒久対策が必要な個所を明らかにすることと、対策の必要性の判断材料を提供することを目的としている。小学校など子どもが過ごす施設の安全管理は、活発で予想できない行動をとる子どもにとっての危険を、社会規範に基づいて行動することに慣れた大人が見つけて対策を検討している。しかし、「子どものフレーム」から見た生活環境にある危険を、「大人のフレーム」から見つける試みには、見落としや見誤りを生じる危険性がある。すなわち、「まさか天窓の上に乗って遊ぶとは思わなかった（2008年、死亡事故）」や「まさかランドセルを背負ったままジャングルジムで遊ぶとは思わなかった（2017年、死亡事故）」など、「子どものフレーム」から見た遊びの危険を「大人のフレーム」から見て発見できず事故につながった例は多々ある。さらに、「大人のフレーム」も万全ではない。先の天窓から児童が落下した事故では、天窓の有る屋上には児童を立ち入らせないというルールがあったにもかかわらず児童を屋上へ上げて事故が生じており、ハンドボールゴールが転倒して児童が下敷きになった事故（2017年、死亡事故）では、ゴールが杭で地面に固定されていることを確認するチェックリストがあったにもかかわらず順守されておらず事故が生じている。

「大人のフレーム」から見た危険を児童に伝える安全教育は多くの小学校で行われている。しかし、「大人のフレーム」から見た危険は、「子どものフレーム」から見た生活環境にある危険の一部ではない。さらに、「大人のフレーム」から見た安全対策が「子どものフレーム」からは遊び場に見え、さらなる危険を生み出すことさえある。例えば落下防止用の窓の手すりに腰を掛けて窓から落下する危険があり文部科学省も「新たな危険個所とならないようにする」ことを明示している（ただし、新たな危険個所とならないようにする具体的な方法は示していない）（文部科学省、2008）。

そこで、本研究では、「子どものフレーム」から見た生活環境にある危険を子ども自身に発見させるハザードハンティングを行い、ハザードハンティング前後での子どもの安全への考え方の変化から、ハザードハンティングの効果を検証する。

方 法

本研究では、小学生が危険（ハザード）を認知することによる危険発見能力および行動変容への効果を明らかにする。

1. 危険発見能力の向上効果の定量的評価

様々な危険を含むように描かれた5種類のイラストを用い、「危ない」と感じる部分を抽出する調査を、小学生を対象に実施する。これにより、危険の発見を繰り返すことによる、危険発見能力の育成を図る。

危険発見能力の向上効果を定量的に評価するために用いるイラストには公園や町、校舎の中などの場面で、子どもを含む人々が活動する様子が描かれている。これらのイラストには、例えば校舎の中で走り回る子どもたちやボールを追いかけて車道に飛び出す子どもたちなど、危険を伴う行為がいくつも描かれている。本研究では、イラスト毎に発見する危険の数に基づき、危険発見能力の向上効果を定量的に評価する。5種類のイラストをランダムに配布することにより、危険の発見を繰り返すことによる危険発見能力の育成の程度を把握することが可能となる。

2. 大人と子どもの認識の差の評価

通学路を対象に、大人と子どもの危険に関する認識の差の有無を検証する。小学生とその保護者を対象に、小学生の通学路での危険な個所を地図から抽出してもらい、大人と子どもの間での危険と感ずる地点の差を検討する。具体的には、「自分が遊ぶ場所、他の人が遊ぶ場所、車がすぐ近くを走る場所、車を見つけにくい場所」の4点について、それぞれ異なる色でマークを付けてもらう。危険を抽出する地点のマークには、航空写真を印刷した資料を用いる。

高齢者による通学路の見守り人員の配置は、現在小学校やPTAからの依頼に基づいている。依頼される配置は、大人の視点から見た危険な地点への配置を依頼するものである。その一方で、危険を日々感じているのは小学生である。本調査により、大人の視点から見た危険の妥当性、網羅性を評価することができる。

3. 身の回りの危険の発見とその教育効果の検証

教育の要素と生活の要素を同一の空間に含む学童保育所にて、小学生を対象に、身の回りの危険を発見する活動を行う。具体的には、以下の3ステップを行う。

第一に、様々な危険を含むように描かれた5種類のイラストのうち2種類を用い、「危ない」と感じる部分を抽出する調査を行う。

第二に、危険の学習と危険の発見を行う。まず、危険の概要を説明するために転落等の危険についてまとめたビデオを、学童保育所を利用する小学生に見せ、危険の学習を行う。次に、手のひらサイズの付箋とペンを用い、普段使用する学童保育所内の危険な個所の発見を行う。小学生は2~3人/チームのチームとなり、使い方によっては怪我をする場所・物に、付箋を貼りつける。付箋には、危険につながる使い方を記載する。

第三に、様々な危険を含むように描かれた5種類のイラストのうち残りの3種類を用い、「危ない」と感じる部分を抽出する調査を行う。

4. 遊びの場での危険の発見とその教育効果の検証

遊びの場として大学併設の公園を対象敷地とし、遊ぶときに発生する危険を発見する活動を行う。具体的には、以下の3ステップにより活動を構成する。

第一に、様々な危険を含むように描かれた5種類のイラストのうち2種類を用い、「危ない」と感じる部分を抽出する調査を行う。対象は、栃木県の小中学生を対象とした教育活動の一環である未来創造大学にて、合計20名程度を募集する。

第二に、危険の学習と危険の発見を行う。まず、危険の概要を説明するために転落等の危険についてまとめたビデオを、募集した小学生から中学生に見せ、危険の学習を行う。次に、手のひらサイズの付箋とペンを用い、公園内の危険な個所の発見を行う。小学生から中学生は半数に分かれ、一方が遊んでいるときに他方が危険を発見する。危険を発見するグループは、使い方によっては怪我をする場所・物に、付箋を貼りつける。付箋には、危険につながる使い方を記載する。

第三に、様々な危険を含むように描かれた5種類のイラストのうち残りの3種類を用い、「危ない」と感じる部分を抽出する調査を行う。

現在の進捗状況

本研究のプロセスのうち、「1. 危険発見能力の向上効果の定量的評価」「2. 大人と子どもの認識の差の評価」は、既に調査を終え、分析を進めている最中である。「3. 身の回りの危険の発見とその教育効果の検証」「4. 遊びの場での危険の発見とその教育効果の検証」については、4月以降に実施する予定である。

引用文献

文部科学省、学校における転落事故防止のために、2008年

謝 辞

本調査にご協力いただいた方々に深謝の意を表します。