

3.2.3 :地域住民向けの防災教育プログラムの試行及び検証 -シェアしよう防災！

●シェアしよう防災！における試行及び検証 3/14（土）

■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
地域住民・未災地	アンフォーレ (安城市の公共施設)	156名	6時間 10:00~16:00

ターゲット

年齢層	スポーツへの 関心範囲	防災への関心	備考
地域住民	-	一般的に 関心がある	地域拠点の活用

■ イベント実施の様子



【地域拠点での実施】

- アンフォーレという安城市の公共施設での実施であった。
- 広いスペースでの実施であったため参加者はのびのびと取り組むことができていた

【他ブースの様子】

- 防災関連のブースが多く設置されており、参加者は防災について多くの知識を学ぶことのできるイベントであった

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 避難所シャトルラン ■ 防災スクワットチャレンジ ■ 津波の速さを体感しよう！5mスプリント走 ■ 水害バランス・キープ
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ 小さい子どもがいる家族連れの参加が多く、家族全員で楽しむことができていた ■ 広いスペースでの実施であったため、避難所シャトルランでは走る距離が長く設定されており、参加者は運動をした実感があつた

総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ 地域の公共財（アンフォーレ）を通じた防災イベントの中でPLAY BOSAIを実施。防災に関心のある方や安城市の地域住民に向けて楽しく防災について学んでもらう機会を提供することができた
-----------	---

3.2.3 :地域住民向けの防災教育プログラムの試行及び検証 – マチナカプレイスメイキング

● マチナカプレイスメイキングにおける試行及び検証 3/21 (土)

■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
地域住民・未災地	矢総公園	41名	6時間 10:00~16:00

ターゲット

年齢層	スポーツへの 関心範囲	防災への関心	備考
地域住民	-	一般的に 関心がある	地域拠点の活用

■ イベント実施の様子



【地域拠点での実施】



【避難所シャトルラン】

■ 人通りが少ない場所であったため、受付での呼び込みやのぼりをもった呼び込みをしたが、効果が少なかった

■ 強風が吹く地域であったため、重しを大量に持ち込み、各物品やテーブル、看板などが吹き飛ばないように固定をした

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 避難所シャトルラン ■ 防災スクワットチャレンジ ■ 津波の速さを体感しよう！5mスプリント走 ■ 防災クイズシュート
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ 親子連れの参加が多く、ほぼ全ての参加者に全ての種目を体験いただくことができた ■ 準備期間がタイトであったため、告知等が不十分であったのに加え、人通りが少ない場所であったため、参加者の確保が難しかった
総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ 十分な参加者の確保のためには、多方面への告知や人通りの多い場所の確保といった、事前の準備が必要であることが確認された

4. 防災教育プログラムの普及・広報活動

4.1

防災教育プログラムの普及・広報

4.1:防災教育プログラムの普及・広報

●ランディングページの作成

■ 目的やイベント実績を掲載することでPLAY BOSAIの普及・広報を実施。

(PLAY BOSAI-令和7年度スポーツ庁委託事業「スポーツを通じた防災教育推進モデル構築事業」)

令和7年度スポーツ庁委託事業「スポーツを通じた防災教育推進モデル構築事業」

PLAY BOSAI

「楽しい！」が、いつかあなたを助ける力になる。

遊びながら防災を学ぶ、新しい体験型イベント
「スポーツ×防災」全国キャラバン開催！

参加費無料 子どもから大人まで参加OK

災害への「備え」は、防災グッズだけではありません。 いざという時、動ける「体」と「知識」を。

「防災訓練」と聞くと、少し難しそう、遠慮そう…そんなイメージはありませんか？本プロジェクトは、スポーツや遊びの要素を取り入れることで、誰もが夢中になって防災を学べるプログラムです。災害時、自分の命を守り、誰かを助けるためには、とっさの「判断力」や「行動力」、そして「体力」が必要です。

スポーツの楽しさを通じて、健康な体づくりをしながら、防災の知識と技術を自然と身につける。それが、私たちが提案する「スポーツを通じた防災教育」です。



イベント実績

日本全国でイベントを実施しています

開催予定のイベントを見る
(別サイトへ遷移します)

関東	九州	北海道 東北
 <p>地域住民向け</p>	 <p>地域住民向け</p>	 <p>地域住民向け</p>
<p>日時 2026年3月15日(日)</p> <p>会場 IKE・SUNPARK</p> <p>参加人数 160名</p> <p>豊島区のIKE・SUNPARKにてPLAY BOSAIを実施しました。参加者は避難所シャトルランやスモークロード等を体験。「未就学児でも楽しめた」「体を動かすのが楽しかった」等の声が寄せられ、幅広い世代が防災に触れる機会となりました。</p>	<p>日時 2026年3月7日(土)・8日(日)</p> <p>会場 熊本県八代市</p> <p>参加人数 220名</p> <p>豊島区のIKE・SUNPARKにてPLAY 熊本県八代市の「九州国際スリーデーマーチ」にて「防災ウォーク」を実施しました。参加者は瓦礫除去や救護者搬送ミッション等を体験。「協力して搬送するのが勉強になった」等の声が寄せられました。 ※本イベントは日本ウォーキング協会が運営を担当しました。</p>	<p>日時 2026年3月7日(土)</p> <p>会場 セイホクパーク石巻 (石巻市総合運動公園)</p> <p>参加人数 70名</p> <p>セイホクパーク石巻にて「PLAY BOSAI 聞いて学ぶ防災アクションin WEリーグ」を実施しました。参加者は45mスプリント走や防災スクワット等を体験し、「風は強かったけど楽しかった」等の声が寄せられました。</p>

4.1:防災教育プログラムの普及・広報

●再委託先の普及・広報活動

- 再委託先のHPやSNSにおいてもPLAY BOSAIの目的やイベント内容を掲載し、普及・広報を実施。

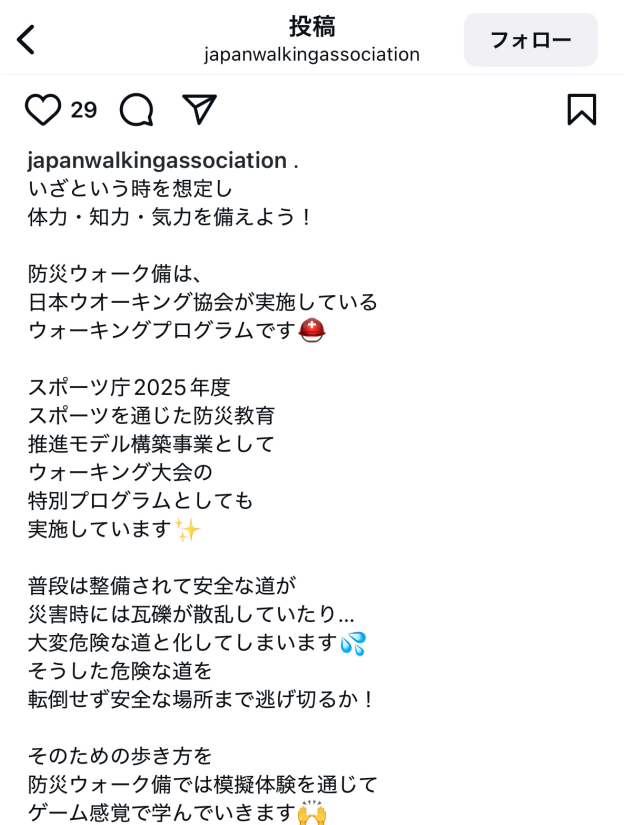
IKUSA公式HP

([【2026/3/15 PLAY BOSAI ~動いて学ぶ防災アクション~】in IKE・SUNPARK \(イケ・サンパーク\) - IKUSA.jp](#))



日本ウォーキング協会公式Instagram

(<https://www.instagram.com/japanwalkingassociation?igsh=enA0NWZvZmNpMHZw>)



4.1:防災教育プログラムの普及・広報

●大規模イベント等と連携した普及・広報

■大規模イベントにて実施先の公式HP・SNSや現地の看板を通してPLAY BOSAIの普及・広報を実施。

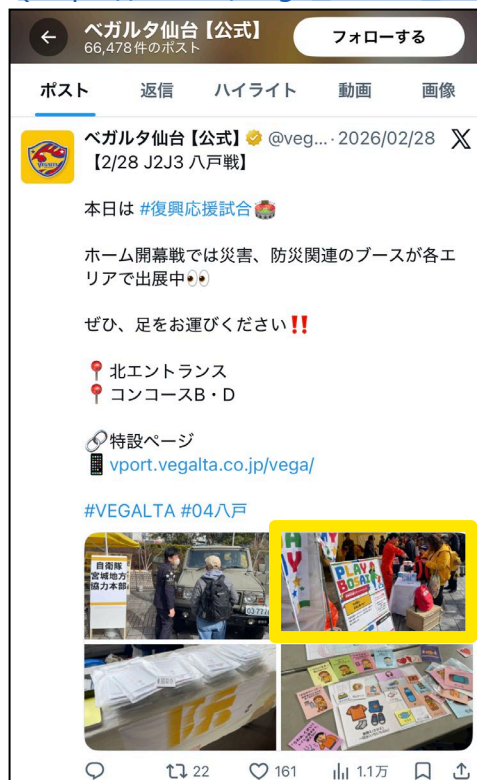
ベガルタ仙台公式HP

[\(【2月28日 J2J3 八戸戦】「PLAY BOSAI～動いて学ぶ防災アクション～」実施のお知らせ | ベガルタ仙台オフィシャルサイト\)](#)



ベガルタ仙台公式X

https://x.com/vega_official?s=11



立川ダイス公式HP

[\(【2/28\(土\)3/1\(日\)試合情報】2025-26シーズンB3リーグ ヴィアティン三重戦 | 立川ダイス公式サイト\)](#)

令和7年度スポーツ庁委託事業「スポーツを通じた防災教育推進モデル構築事業」「PLAY BOSAI」を開催！

試合会場であるアリーナ立川立飛 隣接のドーム立川立飛にて、令和7年度スポーツ庁委託事業「スポーツを通じた防災教育推進モデル構築事業」「PLAY BOSAI」を開催いたします。

【日時】
2026年2月28日 (土) 13:00~15:00

【会場】
ドーム立川立飛 (アリーナ立川立飛隣接)

【実施内容】

- ・防災クイズシュート
- ・水害バランス・キープ
- ・防災スクワットチャレンジ
- ・防災ウェイトチャレンジ

【PLAY BOSAIとは】
スポーツや運動を通じた体験を入口として、防災を「知識として理解するもの」から「自ら判断し、行動できる力として身につけるもの」へと転換することを目的とした体験型防災教育プログラムです。

4.1:防災教育プログラムの普及・広報

●大規模イベント等と連携した普及・広報

立川ダイス公式X

(<https://x.com/tachikawadice?s=11>)

立川ダイス @TachikawaDice · 2026/02/28

【PLAY BOSAI開催中!!!】
選手、たちーも体験しました!!

楽しく防災が身につくイベントですのでぜひご参加ください👏

<詳細はこちら>
[260228tachikawa.peatix.com](https://tachikawa-dice.tokyopeatix.com)

<三重戦情報>
tachikawa-dice.tokyopeatix.com/news/post=6846/

#立川ダイス

1:16
0:08

立川ダイス @TachikawaDice · 2026/02/28

【2/28(土)三重戦観戦情報】
本日ドーム立川立飛にて
令和7年度スポーツ庁委託事業
「スポーツを通じた防災教育推進モデル構築事業」 「PLAY BOSAI」を開催します👏
そしてなんとこちらのイベントには
13:00より選手も参加します!!

🕒実施時間
2/28(土) 13:00~15:00
📍場所 [さらに表示](#)

さらに表示

立川ダイス @TachikawaDice · 2026/02/26

【2/28(土)三重戦試合情報更新】
リンクからより詳細な情報が確認できます
2/28(土)三重戦GAME1で
試合会場となる #アリーナ立川立飛 隣の
#ドーム立川立飛にて
令和7年度スポーツ庁委託事業
「スポーツを通じた防災教育推進モデル構築事業」
「PLAY BOSAI」を開催します👏 [さらに表示](#)

さらに表示

立川ダイス @TachikawaDice · 2026/02/21

【2/28(土)三重戦試合情報更新】

2/28(土)三重戦GAME1で
試合会場となる #アリーナ立川立飛 隣の
#ドーム立川立飛にて
令和7年度スポーツ庁委託事業
「スポーツを通じた防災教育推進モデル構築事業」
「PLAY BOSAI」を開催します👏
身体を動かして👏 いざというときに備えよう!!

👏PLAY BOSAIとは
スポーツや運動を通じた体験を入口として、防災を「知識として理解するもの」から「自ら判断し、行動できる力として身につけるもの」へと転換することを目的とした体験型防災教育プログラムです。

🕒実施時間
2/28(土) 13:00~15:00

👏体験できる種目
防災クイズシューティング🎯
水害バランス・キープ👏
防災スクワットチャレンジ👏
防災ウェイトチャレンジ👏

皆さん是非ご参加ください👏👏👏

<チケットはこちらから👏>
tachikawa-dice.tstar.jp

4.1:防災教育プログラムの普及・広報

●大規模イベント等と連携した普及・広報

- 大規模イベントにて実施先の公式HP・SNSや現地の看板を通してPLAY BOSAIの普及・広報を実施。

マイナビ仙台レディース公式HP

(3/7 日テレ・東京ヴェルディベレーザ戦 試合情報 | マイナビ仙台レディース)



マイナビ仙台公式X

(<https://x.com/mynavisendai?s=11>)



4.1:防災教育プログラムの普及・広報

●大規模イベント等と連携した普及・広報

- 大規模イベントにて実施先の公式HP・SNSや現地の看板を通してPLAY BOSAIの普及・広報を実施。

浦和レッズ公式HP

(2026シーズン GoGoReds!デー | URAWA RED

DIAMONDS OFFICIAL WEBSITE)



浦和レッズ公式X

(<https://x.com/redsofficial?s=11>)



浦和レッズ (当日の立て看板)



4.1:防災教育プログラムの普及・広報

- 大規模イベント以外においても実施先の公式HPやLINE配信、当日のチラシ配布、peatixを活用してPLAY BOSAIの普及・広報を実施。

サイエンスヒルズこまつ公式HP ([今後のイベント - 防災イベント「PLAY BOSAI in サイエンスヒルズこまつ」](#))(申込不要・時間内随時受入) - [サイエンスヒルズこまつ \[ひとものづくり科学館・こまつビジネス創造プラザ\]](#))

The screenshot shows the website for Science Hills Komatsu. The header includes the logo, name, and contact information. A navigation menu is visible below the header. The main content area is titled 'イベント情報' (Event Information) and features a sub-menu with '開催中・開催予定' (Currently Open/Upcoming), '本日のイベント' (Today's Event), '今月のイベント' (This Month's Event), and '3Dスタジオ上映スケジュール' (3D Studio Screening Schedule). The featured event is '防災イベント_「PLAY BOSAI in サイエンスヒルズこまつ」(申込不要・時間内随時受入)'. Below the title, there is a 'わくわくホール' (Wakuwaku Hall) badge, followed by the event dates (3/1, 3/20, 3/21), time, and registration date (2026/2/27). A link to '詳細をご確認ください' (Check details) is provided. The event description mentions it is a sports-based disaster education model project. To the right of the text is a colorful graphic with the words 'PLAY BOSAI' and illustrations of people in safety gear. At the bottom, there is a small section titled '【PLAY BOSAI 動いて学ぶ防災アクション】とは' (What is PLAY BOSAI Moving Learning Disaster Action?) with a brief description of the program's goals.

サイエンスヒルズこまつ公式LINE

The screenshot shows the LINE chat interface for Science Hills Komatsu. The header includes the logo, name, and contact information. A navigation menu is visible below the header. The main content area is titled '今後のイベント - 防災イベント_「PLAY B...' and features a sub-menu with '開催中・開催予定' (Currently Open/Upcoming), '本日のイベント' (Today's Event), '今月のイベント' (This Month's Event), and '3Dスタジオ上映スケジュール' (3D Studio Screening Schedule). The featured event is '防災イベント_「PLAY BOSAI in サイエンスヒルズこまつ」(申込不要・時間内随時受入)'. Below the title, there is a 'わくわくホール' (Wakuwaku Hall) badge, followed by the event dates (3/1, 3/20, 3/21), time, and registration date (2026/2/27). A link to '詳細をご確認ください' (Check details) is provided. The event description mentions it is a sports-based disaster education model project. To the right of the text is a colorful graphic with the words 'PLAY BOSAI' and illustrations of people in safety gear. At the bottom, there is a small section titled '令和7年度スポーツ庁委託事業「スポーツを通じた防災教育推進モデル構築事業」' (Reiwa 7th Year Sports Agency Commissioned Project 'Sports-based Disaster Education Promotion Model Building Project').

4.1:防災教育プログラムの普及・広報

IKE SUNPARK公式HP

[【3月15日（日）・22日（日）】開催！
PLAY BOSAI～動いて学ぶ防災アクション
～ - IKE・SUNPARK/イケ・サンパーク](#)

The screenshot shows the 'NEWS' section of the Ike Sunpark website. The main headline reads: '【3月15日(日)・22日(日)】開催！ PLAY BOSAI～動いて学ぶ防災アクション～'. Below the headline, there is a sub-headline: 'PLAY BOSAI～動いて学ぶ防災アクション～'. The text describes the program as a mission-based disaster education program where participants learn through physical activities. It mentions that the program is designed to be fun and engaging, with various challenges and games. The dates and times are listed as: 3月15日(日)・22日(日), 1部 13:00～14:00, and 2部 15:00～16:00.

IKE SUNPARKにて当日配布のチラシ

The flyer is titled 'PLAY BOSAI' in large, colorful letters. Below the title, it says 'スポーツ×ボウサイ' (Sports × Bow-sai). The event dates and times are: 3月 15, 22日 (Sun) and 1, 2部 13:00-14:00, 2部 15:00-16:00. The flyer features illustrations of people participating in various activities: running, pushing a cart, and using a wheelchair. The text describes the event as a '体験型防災ワークショップ' (Experience-based disaster relief workshop) where participants learn by moving and playing. It lists several activities: 防災シャトルラン (Disaster Shuttle Run), 防災スクワットチャレンジ (Disaster Squat Challenge), 防災物出展クイズチャレンジ (Disaster Exhibition Quiz Challenge), くぐれ！スモークロード (Crawl! Smoke Road), and 5mスプリント (5m Sprint). At the bottom, there is a QR code and contact information for Ike Sunpark.

安城市 シェア！しよう防災公式HP

[\(安城市/シェアしよう防災！2026 inアンフォーレ with減災まちフェスタ\)](#)

The graphic features the 'PLAY BOSAI' logo at the top. Below it, there are three main points:

- 「シェアしよう防災！」内で実施！スポーツとあそびの力で、防災を広める、今までにない体験型防災イベントです。
- 動きやすい服装で、是非ご参加ください！
- [お申込みはこちらから \(外部リンク\)](#)

 Additional text includes:

- ※株式会社IKUSAが管理するウェブサイトへリンクします。
- ※お申込みフォームは作成中です。上記ウェブサイトをご確認いただき、お申込みいただきますようお願いいたします。

 At the bottom, there is an illustration showing three people participating in activities. Below the illustration are three boxes with the text: 防災 × スポーツ × あそび.

4.1:防災教育プログラムの普及・広報

MIERU-DA PROJECT(矢総公園実施イベントの主催団体(特定非営利活動法人))

([春休みの思い出！親子で楽しく防災ヒーロー！](#))



みんなでつくろう！
デジタルマップ

ホーム 法人概要 その他

PLAY BOSAI in 三河安城

「キミの“動く力”が、みんなを守る武器になる。最強の防災ヒーローを目指せ！」

- 3/21(土) 三河安城駅前で スポーツ×防災のガチ体験！ 🏃 🚒
- ✅ 避難所シャトルラン ✅ 防災スクワット ✅ 5mスプリント走 ✅ 防災クイズシュート
- 遊びながら「生き残る力」を身につけよう！ 参加無料・予約優先 ✨
- [詳細はこちら](#) 📄
- #PLAYBOSAI #安城市 #親子イベント #防災

📅 3/21(金・祝) 10:00~16:00

📍 三河安城駅前 矢総公園

主催・運営：NPO Mieru-Da Project /EYストラテジー・アンド・コンサルティング株式会社 / 株式会社 IKUSA
令和7年度スポーツ庁委託事業「スポーツを通じた防災教育推進モデル構築事業」事務局

Peatix

([【 26/3/21 PLAY BOSAI ~動いて学ぶ防災アクション~】in 安城市 矢総公園 | Peatix](#))



イベント検索 イベントを作成 ログイン | 新規登録

PLAY BOSAI

3月21日 【 26/3/21 PLAY BOSAI ~動いて学ぶ防災アクション~】 in 安城市 矢総公園

イベントは終了です | (土) 10:00 | 愛知県安城市 | By 株式会社IKUSA

ファミリー/キッズ ファミリー キッズ 小学生 アクティビティ スポーツ

令和7年度スポーツ庁委託事業「スポーツを通じた防災教育推進モデル構築事業」

日時
2026/3/21 (土)
10:00 - 16:00 GMT+09:00
[カレンダーに追加](#)

スポーツ庁では、スポーツや体を動かすことを通じて楽しみながら防災を学ぶ教育プログラムを開発しています。子どもから大人までが判断力・体力を高め、地域全体の防災力向上を全国に広げられるよう地域団体や企業と連携し、誰もが参加しやすい継続的な取組を目指します。

4.1:防災教育プログラムの普及・広報

● イベント実施会場における集客

- イベント実施会場においても前垂れやのぼり、看板、チラシの配布、当日のアナウンスを行うことでPLAY BOSAIへの集客を図った。

前垂れ



看板



のぼり



4.1:防災教育プログラムの普及・広報

● イベント実施会場における集客

前垂れ・のぼり



イベント当日配布のチラシ

スポーツ庁 令和7年度「スポーツを通じた防災教育推進モデル構築事業」

防災ウォーク SO NA R E PLAY BOSAI

災害に備える知識を養い体力を蓄え、自助と互助の精神を持ち、
自らが防災に備えることが安心と安全を担保できる。

《備える体験・体験！ 防災ウォーキング 3つの「備（そなえ）」で防災力を高めよう》

【備】のための体力アップ・遊べるプログラム

<p>1 本腰バンスウォーク 【歩行リズム作り】</p> <p>歩行リズムを整えて歩幅や歩数を一定にすることで、歩行が楽になり、歩行が楽しくなります。</p> <p>● 歩行リズムを整える ● バンスウォークの楽しみ方</p> <p>1. 歩行リズムを整える ● バンスウォークの楽しみ方</p> <p>2. 歩行リズムを整える ● バンスウォークの楽しみ方</p>	<p>2 互脚踏みウォーク 【歩行リズム作り】</p> <p>互脚踏み歩法は、歩行リズムを整え、歩行が楽になり、歩行が楽しくなります。</p> <p>● 互脚踏み歩法の楽しみ方 ● 互脚踏み歩法の楽しみ方</p> <p>1. 互脚踏み歩法の楽しみ方 ● 互脚踏み歩法の楽しみ方</p> <p>2. 互脚踏み歩法の楽しみ方 ● 互脚踏み歩法の楽しみ方</p>	<p>3 転倒防止ウォーク 【歩行リズム作り】</p> <p>転倒防止歩法は、歩行リズムを整え、歩行が楽になり、歩行が楽しくなります。</p> <p>● 転倒防止歩法の楽しみ方 ● 転倒防止歩法の楽しみ方</p> <p>1. 転倒防止歩法の楽しみ方 ● 転倒防止歩法の楽しみ方</p> <p>2. 転倒防止歩法の楽しみ方 ● 転倒防止歩法の楽しみ方</p>	<p>4 履き慣れウォーク 【歩行リズム作り】</p> <p>履き慣れ歩法は、歩行リズムを整え、歩行が楽になり、歩行が楽しくなります。</p> <p>● 履き慣れ歩法の楽しみ方 ● 履き慣れ歩法の楽しみ方</p> <p>1. 履き慣れ歩法の楽しみ方 ● 履き慣れ歩法の楽しみ方</p> <p>2. 履き慣れ歩法の楽しみ方 ● 履き慣れ歩法の楽しみ方</p>
--	---	---	---

【備】のための知力アップ・遊べるプログラム

<p>知力の備</p> <p>知力：防災クイズ</p> <p>防災クイズは、防災知識を養い、防災力を高めることができます。</p> <p>Q 防災クイズの楽しみ方 ● 防災クイズの楽しみ方</p> <p>1. 防災クイズの楽しみ方 ● 防災クイズの楽しみ方</p> <p>2. 防災クイズの楽しみ方 ● 防災クイズの楽しみ方</p>	<p>気力の備</p> <p>気力：防災ウォーク(演習)</p> <p>防災ウォーク(演習)は、防災知識を養い、防災力を高めることができます。</p> <p>● 防災ウォーク(演習)の楽しみ方 ● 防災ウォーク(演習)の楽しみ方</p> <p>1. 防災ウォーク(演習)の楽しみ方 ● 防災ウォーク(演習)の楽しみ方</p> <p>2. 防災ウォーク(演習)の楽しみ方 ● 防災ウォーク(演習)の楽しみ方</p>
---	---

大会会場周辺に防災士が監修した
特別体験コースを設けました
ゴール後は是非ご体験ください
(特設ブースにて受付 0.7km所費時間10分程度)

体験いただいた方には、
モンモニナエル
アルミブランケットをプレゼント!

一般社団法人 日本ウォーキング協会
JAPAN WALKING ASSOCIATION

アナウンスによる告知



4.1:防災教育プログラムの普及・広報

●各種メディアでの掲載

■PLAY BOSAIが各種メディアに掲載され、普及・広報に繋がった。

石巻日日新聞公式note ([津波の脅威 リアルに体験 | 石巻Days \(石巻日日新聞社公式\)](#))



note

キーワードやクリエイターで検索

石巻Days (石巻日日新聞社公式)

東北・宮城県の地域新聞社が運営しています。日刊「石巻日日新聞」、月刊情報誌「んだっちゃん」などから、地元はもちろん、全国の方にも知ってほしい地域の話題や、とっておきの過去記事を発信しています。お客さんを連れていきたいグルメページも盛りだくさん！フォローをよろしくお願いたします。

+フォロー

津波の脅威 リアルに体験

♡ 15

石巻Days (石巻日日新聞社公式)
2026年2月19日 14:34

¥100~

河北新報ONLINE([防災×スポーツ 災害の備え、楽しく習得 児童、競技に挑戦 石巻・渡波小 | 河北新報オンライン](#))



河北新報 ONLINE

朝刊・夕刊 記事を探す FAQ 今すぐ登録 ログイン

仙台 宮城 東北 経済 暮らし スポーツ 防災・防災 特集 カテゴリー一覧

トップ > 石巻かほく > メディア猫の目 > 記事

SANRIKU KAHOKU SHIMPO

石巻かほく

メディア猫の目

河北新報オンライン限定

「みやぎの人事」2026 教職員異動を公開中！
宮城県・仙台市・県警も更新

検索サービスはこちら

お食について学べるメルマガ講座

今なら 抽選で合計50名様に当たる
銀輝千疋屋 農業ゼリー6個入
などをプレゼント

MetLife

建物内の火災を想定し、低姿勢で素早く避難する「スモークロード」

4.1:防災教育プログラムの普及・広報

●各種メディアでの掲載

ABCテレビ「おかえりnews」

子ども、高齢者、障害者が一緒に楽しむ「ごちゃまぜスポーツ大会」 助け合いの気持ち深める

2/23(月) 19:21 配信 1 〇 X f

ABCニュース

子ども、高齢者、障害者が一緒に楽しむ「ごちゃまぜスポーツ大会」 助け合いの気持ち深める

大阪 スポーツで地域のつながり深める

防災を学べるコーナーも

ごちゃまぜスポーツ大会

スポーツを通じ、日常の困りごとや災害時など

いつでも助け合える関係をつくろうと企画

たちかわ観光ナビ(【終了】PLAY BOSAI - たちかわ観光ナビ | 立川観光コンベンション協会)

たちかわ観光ナビ | TACHIKAWA TOURISM NAVI あなたの「好き」が何度も見つかる

News Event Map & Spot Omiyage Feature MENU

2月28日(土)、ドーム立川立飛にて【PLAY BOSAI 動いて学ぶ防災アクション】が開催決定！
いざという時、動ける「体」と「知識」を。

◆【PLAY BOSAI 動いて学ぶ防災アクション】とは
PLAY BOSAIは、体を動かす複数のミッションに挑戦しながら「判断力・行動力・協力意識」を自然に身につける体験型防災教育プログラムです。
従来の防災訓練とは異なり、競技性・ゲーム性が取り入れられ、記憶に残る学習体験が得られます。

▼詳細はこちらから
<https://260228tachikawa.peatix.com/>

同日に隣接するアリーナ立川立飛にて行われる立川ダイスのホームゲームと合わせて、どうぞお楽しみください。

4.2

大規模イベントでの防災教育プログラムの の試行及び検証

4.2:大規模イベントでの防災教育プログラムの試行及び検証

- 試行及び検証期間の2月11日から3月27日までにかけて、大規模イベントにてPLAY BOSAIを4回実施。

※参加人数の（）の数字は、
イベント自体の概ねの参加者数

対象：青少年・被災地				
日時	イベント名	場所	イベント主催組織	参加人数
3/7（土） 11:00~14:00	WEリーグ試合 (マイナビ仙台レディース)	セイホクパーク石巻 石巻市民球場内	IKUSA	69名 (約400名)

対象：青少年・未災地				
日時	イベント名	場所	イベント主催組織	参加人数
3/22（日） 12:00~16:00	GoGoRedsデー	埼玉スタジアム	IKUSA	260名 (約22,000名)

対象：地域住民・被災地				
日時	イベント名	場所	イベント主催組織	参加人数
2/28（土） 9:30~13:00	Jリーグ試合 (ベガルタ仙台)	ユアテック スタジアム仙台	IKUSA	183名 (約15,000名)

対象：地域住民・未災地				
日時	イベント名	場所	イベント主催組織	参加人数
2/28（土） 13:00~15:00	Bリーグ試合 (立川ダイス)	ドーム立川立飛	IKUSA	157名 (約2,200名)

4.2:大規模イベントでの防災教育プログラムの試行及び検証 – WEリーグ試合（マイナビ仙台レディース）

●WEリーグ試合（マイナビ仙台レディース）における試行及び検証 3/7（土）

■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
青少年・被災地	セイホクパーク石巻 石巻市民球場内	69名	3時間 11:00～14:00

ターゲット

年齢層	スポーツへの 関心範囲	防災への関心	備考
小学生	「見る」 スポーツチームを「支える」	日頃から 防災教育を受けている	スポーツリーグの集客力を活用

■ イベント実施の様子



【受付での暴風対応】



【PLAY BOSAIとチーム連携】

■ 準備の段階から風が強く、テントは使用しないことを判断。外のイベントにおいて、風が強い場合でも実施可能な種目の確認ができたことはよかった。

■ PLAY BOSAIおよびアンケートを実施した方に対して、抽選でチームユニフォームや応援グッズをお渡しできるような導線とすることで、ファンや子どもたちの参加につながった。

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 防災スクワットチャレンジ ■ 津波の速さを体感しよう！ 5mスプリント走 ■ 非常持出袋ウェイトチャレンジ ■ くぐれ！スモークロード（暴風により中止） ■ 防災クイズシュート（暴風により中止）
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ 暴風警報が発令され、5種目のプログラムを準備をしていますが、暴風で物が飛ばされ人にあたる危険を考慮し、3種目に限定した。 ■ 5mスプリントでは、参加者に対して走る前にクイズ形式で考えさせるようなことや防災スクワットチャレンジでは、準備体操を最初に行い、スポーツと防災を意識できていた。

総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ 屋外で実施する際の課題が明らかになった点と、チームとの連携によりファンコミュニティの参加を促すことができる点を確認することができた
----	---

● GoGoRedsデーにおける試行及び検証 3/22（日）

■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
青少年・未災地	埼玉スタジアム	260名	4時間 12:00~16:00

ターゲット

年齢層	スポーツへの 関心範囲	防災への関心	備考
小学生	「見る」 スポーツチームを「支える」	一般的な 防災教育を受けている	スポーツリーグの集客力を活用

■ イベント実施の様子



【非常持出袋ウェイトチャレンジ】



【マスコットの参加】

■ 重量制限の中で本当に必要なものはなにか、親子で相談しながら、リュックに詰める防災用品を選んでいた

■ 浦和レッズ公式キャラクター「レディアファミリー」にも参加いただき大きな集客となった

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 非常持出袋ウェイトチャレンジ ■ 津波の速さを体感しよう！5mスプリント走 ■ 防災クイズシュート
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ 小学生とその保護者といった親子での参加が多く見られ、親子で楽しみながら防災について学ぶことができていた ■ 防災クイズシュートではさいたま市の防災に関するクイズが出題され、親近感を持って取り組む様子が見られた
総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ プロサッカーチームの集客力が活かされ、サッカー観戦の来場者である親子が各種目積極的に参加、協力しながら楽しむ様子が見られた

4.2:大規模イベントでの防災教育プログラムの試行及び検証 - リーグ試合（ベガルタ仙台）

●リーグ試合（ベガルタ仙台）における試行及び検証 2/28（土）

■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
地域住民・被災地	ユアテックスタジアム仙台	183名	3時間半 9:30~13:00

ターゲット

年齢層	スポーツへの 関心範囲	防災への関心	備考
地域住民	「見る」 スポーツチームを「支える」	関心が高い	スポーツリーグの 集客力を活用

■ イベント実施の様子



©ベガルタ仙台



©ベガルタ仙台

【マスコットの参加】

- ベガルタ仙台公式キャラクター「ルターナ」とともに種目に取り組んでいる様子

【非常用持出袋ウェイトチャレンジ】

- 委員の方にも参加いただいた
- 防災グッズの3kgの重さを考えることで、気づきが多かったとの意見あり

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 防災クイズワンタッチパス ■ 非常持出袋ウェイトチャレンジ (※ブースのサイズの影響で2種目のみ)
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ 短時間でも多くのファンの方が、会場する前、試合前の空き時間に参加していた ■ チームと連携しマスコットを活用することで多くのファンを引き寄せていた。チームやリーグのオフィシャルの撮影等が来て紹介されるなど、2次的な効果もあった
総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ チームとの連携により、効果的に集客・訴求ができ、より多くの方に参加いただくことができた

4.2:大規模イベントでの防災教育プログラムの試行及び検証 – Bリーグ試合（立川ダイス）

●Bリーグ試合（立川ダイス）における試行及び検証 2/28（土）

■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
地域住民・未災地	ドーム立川立飛	157名	2時間 13:00~15:00

ターゲット

年齢層	スポーツへの 関心範囲	防災への関心	備考
地域住民	「見る」 スポーツチームを「支える」	一般的に 関心がある	スポーツリーグの 集客力を活用

■ イベント実施の様子



【水害バランス・キープ】



【楽しかった種目を集計】

- 当日試合に出場しない選手もプログラムに取り組んだ

- 本イベントでは楽しかった種目をシールで張ってもらう仕組みを導入した
- 一つの種目に偏る事なく、満遍なくシールが貼られていた

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 防災クイズシュート ■ 水害バランス・キープ ■ 防災スクワットチャレンジ ■ 防災ウェイトチャレンジ
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ チーム側の努力もあり、試合開始前に会場入りしているファンをPLAY BOSAIに送客した ■ 当日試合に出場しない選手やマスコットも本イベントに参加し、ファンとの交流機会にもなった ■ 家族連れやカップル、女子ユース選手など幅広い年齢層が参加し、各種目を楽しんでいた
総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ 多摩地域における幅広い年齢層の方々が参加し、選手との交流や多様な種目を楽しみながら、防災について学ぶ様子を確認した

5. 効果測定

5.1

効果測定及び評価の実施方法

5.1:効果測定及び評価の実施方法

●アンケート調査

- プログラム参加者にアンケート調査を実施し、デモグラ情報・行動変容・プログラム満足度の観点で効果測定を実施。

効果測定の実施方法

時間	■ プログラム終了時
場所	<ul style="list-style-type: none"> ■ プログラム実施場所にQRコードを設置 ■ スマートフォンを持っていない人を想定し、プログラム実施場所横にて、紙のアンケート用紙を用意
質問者	■ プログラム実施要員
回答者	<ul style="list-style-type: none"> ■ プログラム参加者 <ul style="list-style-type: none"> ■ 子どもが小学生3年生以下の場合は親が代理回答 ■ プログラム提供関係者（スポーツチーム、行政関係者等）
質問方法	<p>○アンケート調査</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ プログラム参加者・提供関係者に対してQRコードを読み取って貰い、ウェブアンケートを実施 ■ スマートフォンを持っていない子どもに対しては紙のアンケート用紙を配布 ■ 必要に応じて、回答者へのインセンティブを設計し、分析に必要な最低限のサンプル数を確保 ※実施先と要調整 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p><配布資料イメージ></p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p><ウェブアンケートイメージ></p>  </div> </div>

アンケート項目・取得情報

分類	目的	設問概要
デモグラフィック情報	参加者の属性を収集し、集計結果分析の参考とする	<ul style="list-style-type: none"> ■ 都道府県 ■ 性別 ■ 年齢 ■ 同居家族 ■ 防災への関心 ■ スポーツ頻度
行動変容	教育プログラム受講による防災意識・行動への効果を把握する	<ul style="list-style-type: none"> ■ 災害時に備える意識は高まったか ■ 防災への学びとなったか ■ 今後、防災に関する行動を実施したいと思うか ■ プログラムをきっかけに、家族や友人と防災について話したいと思いませんか
プログラム満足度	プログラム自体の感想・評価を把握する	<ul style="list-style-type: none"> ■ 今回のプログラムにどの程度満足しましたか（5段階評価） ■ プログラムの内容はわかりやすかったですか ■ 防災について学ぶきっかけとなったか ■ 体を動かすことはできたか ■ 今後、プログラムをより良くするために改善すべき項目はありますか

5.1:効果測定及び評価の実施方法

●アンケート調査

アンケート項目・取得情報					
分類	目的	設問概要	項目	被災地	未災地
デモ グラフィック 情報	参加者の属性 を収集し、集計 結果分析の参 考とする	<ul style="list-style-type: none"> ■ 都道府県 ■ 性別 ■ 年齢 ■ (同居家族) ■ 防災への関心 ■ スポーツ頻度 	共通質問 10問	青少年向け <ul style="list-style-type: none"> ■ 共通 ■ 問い方を調整 	
				地域住民向け <ul style="list-style-type: none"> ■ 共通 	
行動変容	防災教育プログ ラム受講による 防災意識・行 動への効果を把 握する	<ul style="list-style-type: none"> ■ 災害時に備える意識は 高まったか ■ 防災への学びとなったか ■ 今後、防災に関する行 動を実施したいと思うか ■ プログラムをきっかけに、 家族や友人と防災につ いて話したいと思いま すか 	共通質問 3問	青少年向け <ul style="list-style-type: none"> ■ 問い方を調整 ■ 言葉に配慮 	青少年向け <ul style="list-style-type: none"> ■ 問い方を調整 ■ 知識・経験に 対する 意識の変化・ 向上の 効果を確認
				地域住民向け <ul style="list-style-type: none"> ■ 実践的に活 用できるかど う かの確認 ■ 言葉に配慮 	地域住民向け <ul style="list-style-type: none"> ■ 知識・経験に 対する 意識の変化・ 向上の 効果を確認
プログラム 満足度	プログラム自体 の感想・評価を 把握する	<ul style="list-style-type: none"> ■ 今回のプログラムにどの 程度満足しましたか (5段階評価) ■ プログラムの内容はわか りやすかったですか ■ 防災について学ぶきか けとなったか ■ 体を動かすことはでき たか ■ 今後、プログラムをよ り 良くするために改善す べき項目はありますか 	共通質問 9問	青少年向け <ul style="list-style-type: none"> ■ 問い方を調整 ■ 言葉に配慮 	青少年向け <ul style="list-style-type: none"> ■ 問い方を調整
				地域住民向け <ul style="list-style-type: none"> ■ 言葉に配慮 	地域住民向け

5.1:効果測定及び評価の実施方法

● 検証①

- 前頁のスポーツと防災の類似性整理を踏まえ、本事業で開発したスポーツを通じた防災教育プログラム「PLAY BOSAI」においては、基準となる定義を「準備・実践・振り返り・楽しさ」の4要素とした。これら4要素の定義を「PLAY BOSAI」が全て満たす設計となっているかを検証。

【PLAY BOSAIの定義】

① 準備 (Practice)

- ・目標・目的地の明確化
- ・条件の理解
- ・現状把握 (地域リスク・体力)

② 実践 (Action)

- ・実際の行動の実施
- ・状況判断を伴う体験

③ 振り返り (Reflection)

- ・実践の評価
- ・改善点の発見
- ・教訓の言語化

④ 楽しさ・達成感 (Enjoyment・Achievement)

- ・記憶の定着
- ・リピート参加の動機
- ・参加ハードルを下げる

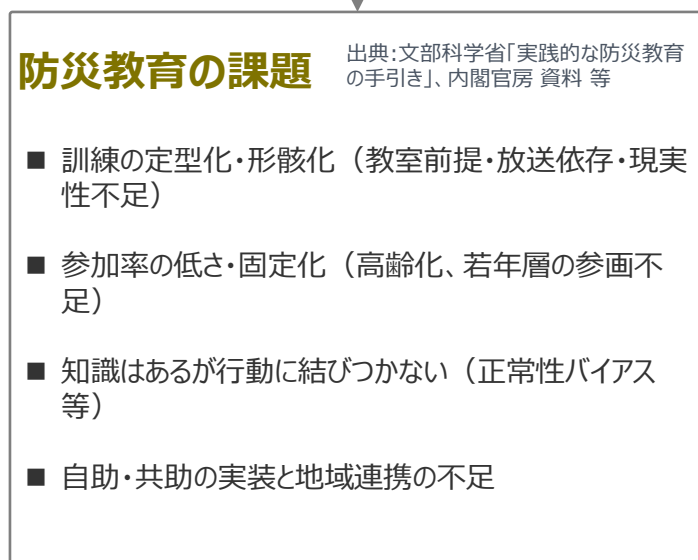
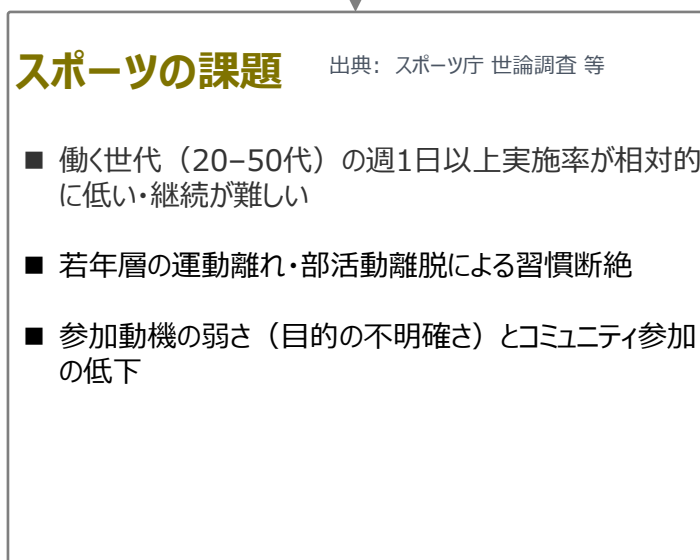
5.1:効果測定及び評価の実施方法

● 検証②

- スポーツを活用した取組が、防災教育の質を高め、地域の災害対応力の向上に寄与するかを実証的に検証した。当事業では、スポーツの価値および防災教育の価値が相乗効果を生んでいるものであるかを効果コードに分類したアンケート調査を実施。



中長期的に各課題の解決へ



● 検証③

■ スポーツ×防災教育プログラムは、スポーツの3つの要素（①スポーツ競技×防災型、②スポーツコミュニティ×防災型、③スポーツ要素×防災型）と2つの対象（青少年・地域住民）の組み合わせで、計6パターンのプログラム設計を実施。各種目がどのパターンに属するか検証。

	青少年向け 防災教育プログラム開発の考え方	地域住民向け 防災教育プログラム開発の考え方
<p>①スポーツ競技 × 防災型</p> <p>定義：競技そのもの（走る・跳ぶ・泳ぐ・登る等）を通じて、災害時に必要な身体技能や判断力を自然に高める。</p> <p>目的：技の動きを活用して避難・救助に直結する身体技能と即応判断を身につけ、楽しい反復で行動を身体化する。</p>	<p>建物内避難・救助・物資運搬などの必要行動をスポーツ的な競技で楽しく安全に反復できる設計へ</p>	<p>教室と自宅で実践できる避難トレ（段差昇降・荷重歩行・方向転換など）を整備。安全基準・進捗表を付与など。</p>
<p>②スポーツコミュニティ×防災型</p> <p>定義：スポーツ少年団・クラブ・チームなど「集まる力」を活用し、共助ネットワークと防災力を高める。</p> <p>目的：クラブやのつながりや集まるを核に自助・共助のネットワークを整備し、役割分担と情報伝達を実動化する。</p>	<p>既存の組織構造を活かし、連絡網・役割カード・安否確認の一連プロセスを体験化。平時からの運用訓練に落とし込むなど。</p>	<p>プロ・地域チーム（Bリーグ/Jリーグ/総合型sc等）がファン参加型避難訓練を企画・実施など。集客力を活かす。</p>
<p>③ゲーム的要素×防災型</p> <p>定義：楽しい運動で防災知識と行動を同時に鍛え、平時の習慣を有事の行動へ接続（統合設計）。競争性やポイント制などを取り入れたもの。</p> <p>目的：運動と防災知識を統合し、平時の習慣を有事の行動へつなげる（振り返りなどで定着を促す）。</p>	<p>学校授業・キャンプで、実技→ふり返し→学習サイクルを設計。段階的に到達目標を設定など。</p>	<p>多世代のイベント型に自助チェックを組み込み、継続行動につなげる仕組みなどを設計。</p>

5.2

アンケート件数及びその属性

4.2 アンケート件数及びその属性

●各属性に関するアンケート件数及び参加人数

	被災地	未災地	合計
青少年	395件	374件	769件 (回収率51%) ※参加人数1,499人
地域住民	314件	402件	716件 (回収率46%) ※参加人数1,573人
合計	709件 (回収率53%) ※参加人数1,350人	776件 (回収率45%) ※参加人数1,722人	1,485件 (回収率48%) ※参加人数3,072人
主催者・教職員向け	10件	14件	24件

5.3

効果測定及び評価の結果の纏め

5.3 効果測定及び評価の結果の纏め

●プログラムの検証・評価

- 運動への関心の向上や従来の防災イベントと比較してもより楽しむことができたという意見が多数。

<凡例> 赤文字：特に注目すべきアンケート結果

分類	設問項目	アンケート結果
基礎情報分析	防災に関して現在取り組んでいることはありますか	<ul style="list-style-type: none"> ■ 青少年・未災地においては、「特にない」が3番目に多い回答となった ■ 地域住民においては被災地・未災地ともに、「避難行動を家族と共有している」「避難する際に必要な防災用品の準備」の回答が上位2位を占めた
個別質問分析	プログラムに参加した動機を教えてください	<ul style="list-style-type: none"> ■ 青少年・被災地を除く全ての属性においては、「偶然通りかかったため」の回答が最多であった ■ 地域住民においては被災地・未災地ともに、「防災に関する知識を身に付けたかったため」が2番目に多く回答された
	プログラムの中で楽しかったことを教えてください	■ 青少年・地域住民ともに、「体を動かすことが楽しかった」の回答が最多であった
	プログラムの中で難しかったことを教えてください	■ 青少年・地域住民ともに、「特にない」の回答が最多であった
	身体を動かした実感はありましたか	■ 青少年・地域住民ともに、約8割以上の人が「そう思う」または「どちらかといえばそう思う」と回答した
	他の人と体を動かすことは楽しかったですか	■ 青少年・地域住民ともに、約9割以上の人が「楽しかった」または「どちらかといえば楽しかった」と回答した
	運動やスポーツへの関心が高まりましたか	■ 青少年・地域住民ともに、約8割以上の人が「高まった」または「どちらかといえば高まった」と回答した
	イベントに参加して、どのような事が防災に役立つ・学びになったと思われましたか	■ 全ての属性において、「スポーツの動きが防災にもつながることを知ること」が最多の回答であった
	今後、防災に関して取り組んでみたいことはありますか	■ 全ての属性において、「避難する際に体が動くように日頃から運動を行う」が最多の回答であった
	これまでの防災イベントと比較して楽しかったですか	■ 全ての属性において、約9割以上の人が「楽しかった」または「どちらかといえば楽しかった」と回答した

5.3 効果測定及び評価の結果の纏め

●プログラムの検証・評価

- 多くの種目において楽しさを実感し、運動の関心向上や従来の防災イベントと比較してもより楽しむことができたという意見が多数。

<凡例> 赤文字：特に注目すべきアンケート結果

分類	設問項目	アンケート結果
プログラム主体分析 (IKUSA)	プログラムに参加した動機を教えてください	<ul style="list-style-type: none"> ■ 青少年においては、「偶然通りかかったため」が最多の回答であった ■ 地域住民においては、「プログラム内容が楽しそうであったため」「偶然通りかかったため」「防災に関する知識を身に付けたかったため」の回答が上位3位を占めた
	参加したプログラムを教えてください/楽しかったプログラムを教えてください	<ul style="list-style-type: none"> ■ 青少年においては7種目中5種目、地域住民においては7種目中6種目において約半数以上の人を楽しかったと回答した
	プログラムの中で楽しかったことを教えてください	<ul style="list-style-type: none"> ■ 青少年、地域住民ともに「体を動かすことが楽しかった」が最多の回答であった
	プログラムの中で難しかったことを教えてください	<ul style="list-style-type: none"> ■ 青少年・地域住民ともに、「特にない」が最多の回答であった
	身体を動かした実感はありましたか	<ul style="list-style-type: none"> ■ 青少年においては99%、地域住民においては82%が「そう思う」または「どちらかといえばそう思う」と回答した
	他の人と体を動かすことは楽しかったですか	<ul style="list-style-type: none"> ■ 青少年においては98%、地域住民においては91%が「楽しかった」または「どちらかといえば楽しかった」と回答した
	運動やスポーツへの関心が高まりましたか	<ul style="list-style-type: none"> ■ 青少年においては92%、地域住民においては86%が「高まった」または「どちらかといえば高まった」と回答した
	イベントに参加して、どのような事が防災に役立つ・学びになったと思いましたか	<ul style="list-style-type: none"> ■ 青少年・地域住民ともに「スポーツの動きが防災にもつながること」「災害時に必要な体の動かし方を知ること」の回答が上位2位を占めた
	今後、防災に関して取り組んでみたいことはありますか	<ul style="list-style-type: none"> ■ 青少年・地域住民ともに、「避難する際に体が動くようにする」「避難行動について家族と共有する」の回答が上位2位を占めた
	これまでの防災イベントと比較して楽しかったですか	<ul style="list-style-type: none"> ■ 青少年においては98%、地域住民においては95%が「楽しかった」または「どちらかといえば楽しかった」と回答した
	良かった点について教えてください	<ul style="list-style-type: none"> ■ 青少年においては、「時間が適切だった」「内容が分かりやすかった」の回答が上位2位を占めた ■ 地域住民においては、「時間が適切だった」「難易度が適切だった」の回答が上位2位を占めた

5.3 効果測定及び評価の結果の纏め

●プログラムの検証・評価

- スポーツと防災の繋がりを実感し、運動の関心向上や従来の防災イベントと比較してもより楽しむことができたという意見が多数。

<凡例> 赤文字：特に注目すべきアンケート結果

分類	設問項目	アンケート結果
プログラム 主体分析 (日本 ウォーキング 協会)	プログラムに参加した動機を教えてください	<ul style="list-style-type: none"> ■ 青少年においては、「偶然通りかかったため」が最多の回答であった ■ 地域住民においては、「偶然通りかかったため」「防災に関する知識を身に付けたかったため」の回答が上位2位を占めた
	参加したプログラムを教えてください/楽しかったプログラムを教えてください	■ 青少年・地域住民ともに、「風力耐久ウォーク」と「1本道バランスウォーク」は約6割以上の方が楽しかったと回答する人気プログラムとなった
	プログラムの中で楽しかったことを教えてください	■ 青少年・地域住民ともに、「体を動かすことが楽しかった」が最多の回答であった
	プログラムの中で難しかったことを教えてください	■ 青少年・地域住民ともに、「特にない」が最多の回答であった
	身体を動かした実感はありましたか	■ 青少年においては98%、地域住民においては91%が「そう思う」または「どちらかといえばそう思う」と回答した
	他の人と体を動かすことは楽しかったですか	■ 青少年においては99%、地域住民においては96%が「楽しかった」または「どちらかといえば楽しかった」と回答した
	運動やスポーツへの関心が高まりましたか	■ 青少年においては98%、地域住民においては92%が「高まった」または「どちらかといえば高まった」と回答した
	イベントに参加して、どのような事が防災に役立つ・学びになったと思いましたか	<ul style="list-style-type: none"> ■ 青少年においては、「災害時に家族や友人と協力する大切さを知ること」が最多の回答であった ■ 地域住民においては、「スポーツの動きが防災にもつながること」が最多の回答であった
	今後、防災に関して取り組んでみたいことはありますか	■ 青少年・地域住民ともに、「避難する際に体が動くように日頃から運動を行う」「避難行動について家族と共有する」の回答が上位2位を占めた
	これまでの防災イベントと比較して楽しかったですか	■ 青少年においては96%、地域住民においては97%が「楽しかった」または「どちらかといえば楽しかった」と回答した
良かった点について教えてください	<ul style="list-style-type: none"> ■ 青少年においては、「担当者の説明が分かりやすかった」「内容が分かりやすかった」が上位2位の回答を占めた ■ 地域住民においては、「時間が適切だった」「内容が分かりやすかった」が上位2位の回答を占めた 	

●プログラムの検証・評価（検証①）

- 本事業で開発したプログラムが事業開始当初に設定していた4つの要件を満たしていたかについて検証・評価を実施。

【本事業のプログラム全体に対する定義の検証】

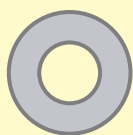
被災地・未災地、青少年向け・地域住民向けプログラムの総論に関する事務局評価

① 準備（Practice）

- ・目標・目的地の明確化
- ・条件の理解
- ・現状把握
（地域リスク・体力）

【評価】

- 成績表にて記載
- 数値を点数化
- 事前説明の実施

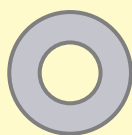


② 実践（Action）

- ・実際の行動の実施
- ・状況判断を伴う体験

【評価】

- スポーツの関心高まったと約90%が回答
- 自分で考えることが楽しいと多数の回答



③ 振り返り（Reflection）

- ・実践の評価
- ・教訓の言語化
- ・改善点の発見

【評価】

- 日頃から運動を行いたい、避難行動を家族と共有したいと多数の回答
- 「スポーツの動きが防災につながることを学んだ」が最多
- 持ち帰る情報が少ないとの意見あり

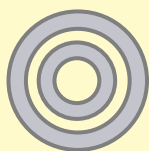


④ 楽しさ・達成感（Enjoyment・Achievement）

- ・記憶の定着
- ・リピート参加の動機
- ・参加ハードルを下げる

【評価】

- 「体を動かすことが楽しかった」が最多
- 5mスプリントやスモークロード等の秒数を測れるものはリピートされる率が高い
- これまでの防災イベントと比べて楽しかったと答えた割合が90%以上



●プログラムの検証・評価（検証②）

- 多くの項目で一定の効果が見られた一方、コミュニティ強化については十分な水準に達していないことが検証された。

【効果コードに分類したアンケート結果の検証】

<凡例> ◎：十分効果がある ○：効果がある △：一部効果がある

<p>スポーツの価値</p> <p>【効果コード評価】</p>	<p>相乗効果</p> <p>【効果コード評価】</p>	<p>防災教育の価値</p> <p>【効果コード評価】</p>
<p>A-1</p> <p>◎ 楽しさ・ウェルビーイングの向上</p> <p>■ 多くの人が「体を動かすことが楽しかった」これまでの防災イベントと比較して「楽しかった」と回答</p>	<p>C-1</p> <p>○ 楽しさ × 身体性 →行動に結びつく学び</p> <p>■ 防災に役立つ学びについて、多くの人が「スポーツの動きが防災にもつながることを知ること」と回答</p>	<p>B-1</p> <p>○ 自助・共助の醸成と災害対策力強化に向けた連携強化</p> <p>■ 防災に役立つ学び・今後防災に関して取り組みたいことについて、友人や家族との連携に関する回答は中程度であった</p>
<p>A-2</p> <p>○ 人を集めるコミュニティ力や協力性の向上</p> <p>■ 多くの人が他の人と体を動かすことを「楽しかった」と回答したものの、「他の人と協力することが楽しかった」と回答を行った人は中程度であった</p>	<p>C-2</p> <p>△ 集まる・つながる × 自助・共助 →コミュニティ強化</p> <p>■ 今後防災に関して「地域の人たちとも日頃からコミュニケーションをとる」ことを取り組みたいと回答を行った人は僅か</p>	<p>B-2</p> <p>○ 災害の教訓継承と継続的な学びの促進</p> <p>■ 防災に役立つ学び・今後防災に関して取り組みたいことについて、防災知識の取得に関する回答を行った人は中程度であった</p>
<p>A-3</p> <p>◎ 運動性（体を動かす）の向上・習慣化</p> <p>■ 多くの人が体を動かした「実感があつた」運動やスポーツへの関心が「高まった」と回答</p>	<p>C-3</p> <p>◎ 習慣化 × 備え →日常に防災を実装</p> <p>■ 今後防災に関して取り組みてみたいこととして「避難する際に体が動くように日頃から運動を行う」の回答が最多</p>	<p>B-3</p> <p>◎ 実践的な行動力・判断力の育成（避難・救助等）</p> <p>■ 多くの人が「課題を達成すること」「自分で考えること」が楽しかったと回答。多くの人が「災害時に必要な体の動かし方を知ること」を学びと回答</p>

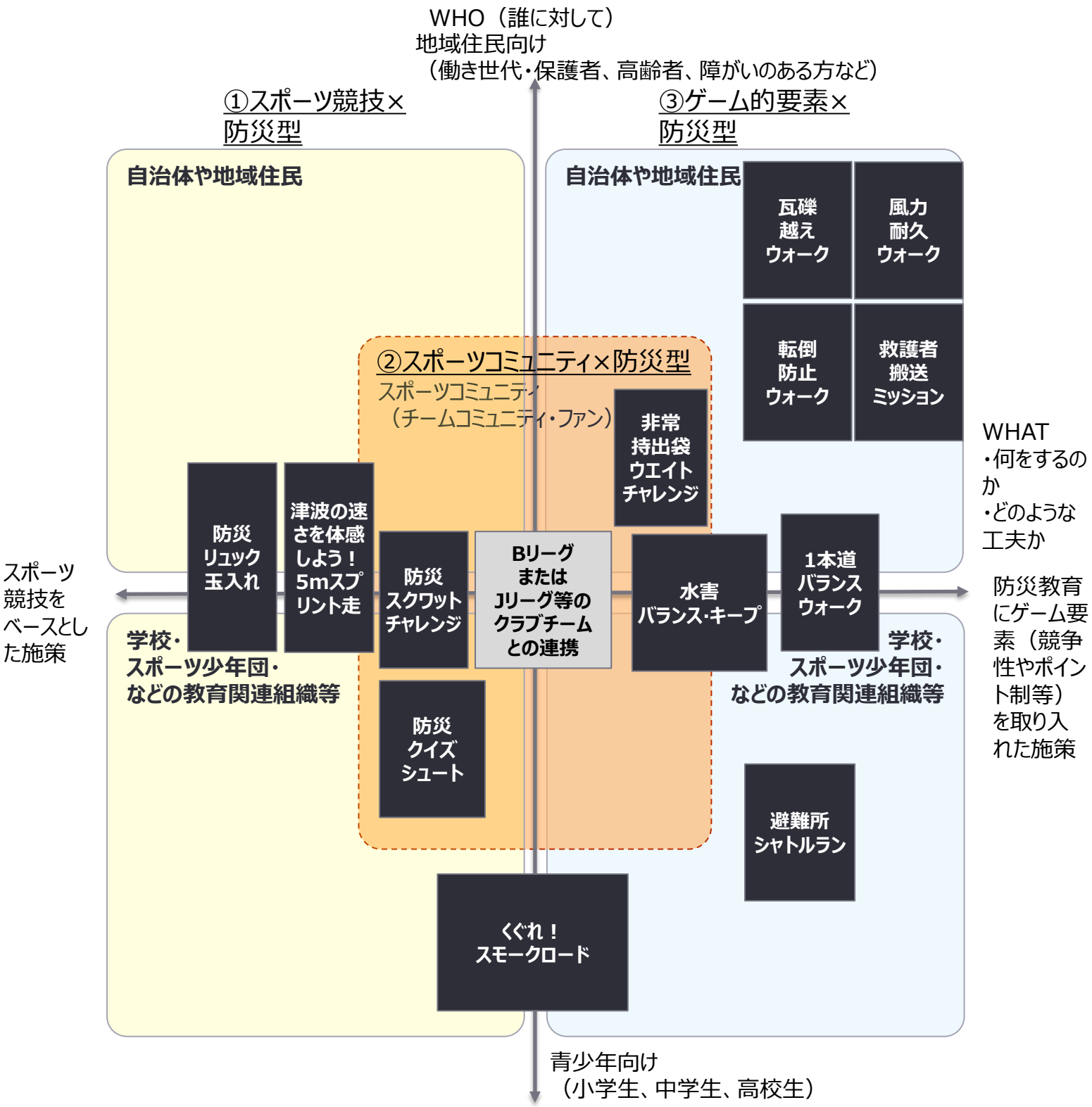
5.3 効果測定及び評価の結果の纏め

●プログラムの検証・評価（検証③）

■今年実施した種目は各モデルに分布していることが確認された。

【各種目におけるパターン属性の検証】

スポーツ×防災教育プログラムの基本モデル



6. 次年度の改善案及び普及と自走化に向けた方策



6.1 次年度の改善案

6.1:次年度の改善案

● アンケート結果から見える参加者属性の課題

- 現状の属性区分ではプログラムを通じた学びに差異が無いため、実施場所や年齢の属性などを再分類が必要。
- 今年度のプログラムではあまり共助を意識させることができていないため、協力を促す様なプログラム設計が必要。

		被災地
青少年	防災	<ul style="list-style-type: none"> ■ 被災地であっても、55%は災害経験がなく、未災地とイベントを通じた学びに差異がなかった。そのため、未災地と学びを変えるのであれば、被災地の定義を見直や、地域特性の反映等が必要である ■ プログラムを通じて共助の意識が醸成されたような回答をした人は僅かだった。次年度はより、共助を促す場所やプログラムを設計する必要がある
	スポーツ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 「相手と競うことが楽しかった」や「他人と協力することが楽しかった」の回答は上位3位に入らなかった。青少年において、競技性や他人との協力ではなく、体を動かすことを参加の動機付けにしたプログラム設計が必要である
地域住民	防災	<ul style="list-style-type: none"> ■ 共助の意識が醸成されたような回答をした人は僅かだった。次年度はより、共助を促す場所やプログラムを設計する必要がある
	スポーツ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 約半数の人が団体で行う運動やスポーツを行わないと回答した。また、プログラムを通じて共助の意識が醸成されたような回答をした人は僅かだった。次年度はより、共助を促す場所やプログラムを設計する必要がある
		未災地
青少年	防災	<ul style="list-style-type: none"> ■ プログラムを通じて共助の意識が醸成されたような回答をした人は僅かであったため、次年度以降は共助を促すようなプログラム設計が必要である
	スポーツ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 「相手と競うことが楽しかった」や「他人と協力することが楽しかった」の回答は上位3位に入らなかった。青少年において、競技性や他人との協力ではなく、体を動かすことを参加の動機付けにしたプログラム設計が必要である
地域住民	防災	<ul style="list-style-type: none"> ■ 未災地においても、40%が災害経験があると回答した。防災に関して取り組んでいることも被災地と差異がなかったため、属性の定義を見直す必要がある ■ スポーツを通して防災について学ぶことができたかと回答する人が多かった。継続的に防災について学ぶことができるように、持ち帰りできる学びを用意する必要がある
	スポーツ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 約半数の人が団体で行う運動やスポーツを行わないと回答した。また、プログラムを通じて共助の意識が醸成されたような回答をした人は僅かだった。次年度はより、共助を促す場所やプログラムを設計する必要がある

6.1:次年度の改善案

●運用面（再委託先）における課題

- プログラムの品質を一定に保つためには、運営主体となるスタッフにはプログラムを盛り上げる力やプログラムの説明方法を身に付けてもらうようなマニュアルの設計が必要。
- 場所によってはプログラムの実施が制限されてしまうことがあるため、実施場所に応じてプログラムを選択できるようなバラエティ性が必要。
- プログラム実施時の天候によっては、怪我の恐れもあるため誰もが均一な安全判断を下せる「運用判断ガイドライン」の策定が必要。

Quality

種目説明 運営

- 防災に詳しくないアルバイトに関して、防災知識のフォローアップが手薄だった
- スタッフによって盛り上げが欠けていた
- アルバイトを利用した際には台本や事前説明を行ったものの、盛り上げ方や説明の仕方については人によって品質が変動してしまう
- 「防災」という言葉自体を知らない子どもが一定数見受けられたため、体験前に防災の意味や目的を分かりやすく説明する導入設計の必要性があった
- 「スポーツ×防災」というコンセプトを言葉だけで伝える場合、具体的な内容のイメージを持っていただくことが難しい場面があった

防災 クイズ

- 一部問題の選択肢の意味が殆ど一緒になっていた
- 難易度が参加者によって簡単すぎた・難しすぎた

実施 場所

- 屋内でプログラムを実施する場合、一部実施ができない種目があるため、代替案があると良い

アンケート

- アンケートの難易度が高く、量が多いため、小学生を中心に回答が難しかった
- 一世帯の中でアンケートを複数回答する必要があり、負荷が高かった
- （ノベルティの配布等工夫を施したものの）アンケートに答えてもらう誘導が難しかった
- 高齢者はQRコードを読み取ってアンケートを実施することができなかった

Cost

人数設計

- 多くの参加者に対応する中で、各ブースの解説時間が十分に確保できず、学びの深度にばらつきが生じた
- 参加者に対してスタッフが多い時がある。時間帯に応じて、手持ち無沙汰になっているスタッフがいた

Delivery

待ち 時間

- 種目によって人が滞留していた







天候

- 暴風により実施できなかった種目もあることから、オープンソース化に向け、誰もが均一な安全判断を下せる「運用判断ガイドライン」を策定する必要があった

6.1:次年度の改善案







●運用面（主催者）における課題

- 実施主体に応じた、プログラム実施時の課題は異なるため、実施主体が状況にあったプログラムを選択できるようなプログラムのパッケージ化が必要。

実施場所	主催者からの意見
学校 (防災学習・探求学習)	<ul style="list-style-type: none">■ 授業の中で実施できるのは本当にありがたい。災害を経験していない子どもにスピードや判断することを体験してもらうのは良い。石巻が小学校で初めて実施したということがうれしい。今後もぜひ石巻でも実施してほしい  <p>校長</p>
	 <p>教員</p> <ul style="list-style-type: none">■ 運営人数を確保できない■ 似たようなイベントの運営経験がなく不安である■ 準備・実施するための予算・時間がない
	<ul style="list-style-type: none">■ 1種目2人ほど人員が必要となると学校の先生だけだと実施が難しい■ 再委託先の説明の盛り上げ方が上手なので、学校の先生がやるのは難しいのではないか  <p>事務局</p>
<p>▼</p> <p>場所や機材の確保はできるものの、 「ヒト・カネ・情報」が不足している</p>	
地域の防災イベント	<ul style="list-style-type: none">■ パッケージ化された場合、自治体での活用も行っていきたいと考えている。課題としてはやはり費用である一方で、人を出すことは可能なので、コンテンツを安価で提供してもらえると助かる■ 品質管理も重要な点になると思う  <p>危機管理課 職員</p>
	 <p>県議会議員</p> <ul style="list-style-type: none">■ スポーツと防災の横串での実施には非常に感心する
	<ul style="list-style-type: none">■ スポーツ×防災の取組に非常に興味がある■ 防災士は資格を持っているだけでアウトプットの場がないことからPLAY BOSAIの担い手になるのは前のめり  <p>防災士</p>
<p>▼</p> <p>人の確保はできるものの、 「カネ・モノ・情報」が不足している</p>	

●運用面（主催者）における課題

- 実施主体に応じて、プログラム実施時の課題は異なるため、実施主体が状況にあったプログラムを選択できるようなプログラムのパッケージ化が必要。

実施場所	主催者からの意見
スポーツリーグの試合 Bリーグ立川ダイス	<ul style="list-style-type: none"> ■ 立川ダイスのホームゲームに絡めて実施されたことで、選手の参加やマスコットキャラクターの登場もあり、イベントとしての盛り上がりも感じられた点がとても良かったと思う ■ 一方で自身で実施するとなると、運営人数を確保できないことや似たようなイベントの運営経験がなく不安であることが課題である ■ イベントを実施するための予算がない  <p>立川ダイス</p>
	 <p>立川市</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ こういったイベントは非常に重要だと感じるが、実施するとなった際にスポーツ側と防災側の部局で綱引きが発生する可能性があり、そこで自身が所属する観光課が受ける形が良いのでは ■ 自治体の受け入れ態勢、部局を跨いだ連携状況によってどこと組むべきかは大きく異なるという印象を受けた
Jリーグベガルタ仙台	 <p>ベガルタ仙台</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ マスコットや選手等の参加を通じて、多くの参加者を巻き込むことが可能 ■ 実施するための予算や場所がない 
	<ul style="list-style-type: none"> ■ プログラムの競技性を高め、各サッカーチームのサポーター同士で競い合うようにすることで、サポーターの熱を利用して盛り上げることができるのではないか  <p>委員</p>
	 <p>事務局</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ プログラム自体が盛り上がらないと参加者も楽しくないため、プログラム実施に係る運営責任者やイベントスタッフを数名再委託先企業から用意しつつ、地元の防災士やスポーツ指導者、ボランティアと一緒に実施できるような仕組みになると良いと感じる



集客や機材の確保はできるものの、「ヒト・カネ・情報」が不足している自治体が担い手となる場合、誰が旗振りをするかの見極めが必要である

6.1:次年度の改善案

● 実行委員会・分科会におけるご意見や参加者属性・運用面における課題と次年度以降の改善案

		ご意見・課題	改善案
実施	主催者の自走	<ul style="list-style-type: none"> ■ イベントを準備・実施するための予算・時間・機材・コンテンツが無い ■ イベントの運営経験が無い 	<ul style="list-style-type: none"> ■ モノ、ヒト、情報等、実施における要素のパッケージ化（実施者が活用しやすい、届けやすい状態の構築） ■ プログラムの検証事業数の増加 ■ 内閣府や自治体との連携による費用連携
	運営の質	<ul style="list-style-type: none"> ■ スタッフの質が変動する ■ 参加人数の増減によって参加者への対応にばらつきがある 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 既存プログラムの改善や新規プログラムの作成 ■ PLAY BOSAIプログラムの手引き・マニュアル作成（動画など含む） ■ ロゴ利用認定（基準定義）
開発	防災教育の観点	<ul style="list-style-type: none"> ■ 災害フェーズに応じて、表現・内容の変更が必要である ■ 物流やインフラが停止した際の生活に関するプログラムがあると尚良い ■ 災害に関連する地域特性の知識が身に着くような仕組みがプログラムの中にあると良い ■ 防災に関して持ち帰られるような情報を渡すことが効果的である ■ 「身に付ける」工夫として、日頃から実践できることも伝えるようにすることで情報を持ち帰ることになり、長期的な効果が見込める 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 様々な災害フェーズや地域特性に沿ったプログラムを実施する ■ プログラムの中で日々実践できることや、継続的な鍛錬に繋がるような要素を組み込む、伝えるように工夫する
	スポーツの観点	<ul style="list-style-type: none"> ■ 既存のスポーツのフォーマットを利用すると良い ■ 既存のスポーツにある動きが防災に繋がることを認識させることができると良い ■ 種目を行って上手いかなかった際に、どうすれば良かったか振り返る、次に向けて練習をできるようにするべきである 	<ul style="list-style-type: none"> ■ プログラムの中に既存のスポーツの要素を盛り込み、かつ何のスポーツと連動しているか参加者に伝わるように工夫する ■ プログラムの中で日々実践できることや、継続的な鍛錬に繋がるような要素を組み込む、伝えるように工夫する ■ 競技スポーツ分野（アマチュアスポーツを含む）との連携

6.1:次年度の改善案

		ご意見・課題	改善案
開発	多様な参加者の巻き込み	<ul style="list-style-type: none"> ■ 国籍・人種・障害の有無・要配慮者など多様性を練りこんだ設計にすべきである ■ プログラムの様子を後ろで見ている子どもや大人を巻き込む方法が必要である ■ 参加意欲の無い層も巻き込めるようにクイズ等の活用をすべきである ■ 「スポーツ」でも嫌悪感を抱く層（女子中学生等）への「楽しさ」の訴求ができるか ■ 一人で参加しても楽しむことができるようにすべきである ■ 年齢や属性に応じて難易度を調整できるような強度表の様なものを用意すべきである ■ 参加者の属性に応じた学びの差異がない 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 外国の方や障害者向けにプログラムを実施し、反応を確認する ■ 実際に参加されない方も巻き込むことができるようなプログラムを実施する ■ 運動に興味のない方でも楽しむことができるような身体負荷の少ないプログラムを実施する ■ 一人でも気兼ねなく参加・楽しむことができる雰囲気作り・プログラムを実施する ■ 年齢や日々の運動頻度に応じて各プログラムにて難易度を調整できるように工夫する ■ 実施団体に適したパッケージの作成を行う
	共助	<ul style="list-style-type: none"> ■ 学年が上がるほど主体性・リーダーシップを発揮できるプログラム構造にするべきである ■ 他人・多くの属性の方と協力するような要素を組み込むべきである ■ 共助、互助の観点で主体となる大人が本気で楽しめるようなプログラムがあると良い 	<ul style="list-style-type: none"> ■ スポーツの団体競技を参考にしながら、チームで行うプログラムを実施する ■ 障害者の方など多くの属性の方が役割を持つことができるようなチームで行うプログラムを実施する
	防災教育の観点	<ul style="list-style-type: none"> ■ 「実践的な防災教育の手引き」の「備える・行動する」まで幅を広げられると良い 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 定点観測による効果検証（地域の防災力や運動実施率の向上に貢献の定量化）
評価	スポーツの観点	<ul style="list-style-type: none"> ■ 体力テストの全国平均値のように、目標値になるものがあると良い 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 今年度の参加者の記録を参考にして、目標値の設定を実施する
	既存スポーツ・防災プログラムとの繋がり	<ul style="list-style-type: none"> ■ 既存のスポーツ・防災の取組との効果の比較をするべきである ■ 既存のスポーツ・防災取組の中でPLAY BOSAIがどのような立ち位置になるか検証すべきである 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 効果測定の際に、PLAY BOSAI単体の効果を図るのではなく、他取組と比較できるような効果測定を実施する ■ 他取組とPLAY BOSAIの関係が判別できる様にマッピング等で可視化する

6.2

普及と自走化に向けた方策

6.2 : 普及と自走化に向けた方策

● 普及と自走化に向けた全体像

- 戦略的展開に向け、「価値を届ける機能（外部展開）」と「事業設計・コントロール機能（内部統制）」の2機能が最低限必要。

■ 概念図



■ 普及と自走化に向けた課題と戦略的展開に向けた方策

	普及と自走化に向けた課題	戦略的展開に向けた方策
外部展開	【絶対的な認知度不足】 <ul style="list-style-type: none"> 「PLAY BOSAI」そのものの認知度不足 実績不足 	<ul style="list-style-type: none"> スポーツおよび防災関係者に対する「PLAY BOSAI」の理解を高めるための展示会・イベント等への出展 情報提供プラットフォームの構築（情報公開や実績内容、問い合わせ窓口、ロゴ利用認定等の提供）
	【主催者に向けた主な課題】 <ul style="list-style-type: none"> 担い手や時間、機材、実施場所、予算の不足 	<ul style="list-style-type: none"> モノ、ヒト、情報等、実施における要素のパッケージ化（実施者が活用しやすい、届けやすい状態の構築） プログラムの検証事業数の増加 内閣府や自治体との連携による費用連携
内部統制	【普及にむけた裏付け不足】 <ul style="list-style-type: none"> 長期的な効果や、他スポーツや防災の取組の効果との差異を可視化できていない 	<ul style="list-style-type: none"> 定点観測による効果検証（地域の防災力や運動実施率の向上に貢献の定量化） 競技スポーツ分野（アマチュアスポーツを含む）との連携
	【質の担保】 <ul style="list-style-type: none"> IKUSA社および日本ウオーキング協会以外の実施時の品質担保 	<ul style="list-style-type: none"> 既存プログラムの改善や新規プログラムの作成 PLAY BOSAIプログラムの手引き・マニュアル作成（動画など含む） ロゴ利用認定（基準定義）

6.2 : 普及と自走化に向けた方策

● 価値を届ける機能（外部展開）

■ 価値を届ける機能（外部展開）においては、スポーツ・防災の展示会やイベント等に出て各業界の関係者認知度を向上させる。

■ 以下のスポーツおよび防災の展示会にPLAY BOSAIを出展することで普及を図る。

実施日	主催者	イベント名
7/8~7/10	SPORTEC実行委員会、公益社団法人日本スポーツ・健康産業推進協会	SPORTEC Japan 2026
10/3~10/4	一般社団法人DSC事務局	第10回防災フェアinお台場
10/17~10/18	内閣府、防災推進協議会	ぼうさいこくたい 2026 in 鳥取

■ 以下のスポーツイベントにPLAY BOSAIを出展することで実績作りを行う。

実施日	主催者	イベント名
7月~8月	日本高等学校野球連盟、朝日新聞社	甲子園 夏 全国選手権
8/17~8/25	日本中学校体育連盟	全国中学校体育大会（全中）
9/19~10/4	アジアオリンピック評議会（OCA）	アジア競技大会
10/10~10/20	JSPO	国民スポーツ大会
10/23~10/26	日本パラスポーツ協会他	全国障害者スポーツ大会
未定	JSPO	JAPAN GAMES JUNIOR & YOUTH
未定	JFA	JFAユニクロサッカーキッズ
未定	Bリーグ	B.DUNK KIDS PROJECT
未定	JSC	スポーツ祭り2026

6.2 : 普及と自走化に向けた方策

● 事業設計・コントロール機能（内部統制）

- 事業設計・コントロール機能（内部統制）は、実施場面に最適化するための実証、品質保証、プログラムの改善等を行う。
- 地域の定点観測による長期的な効果検証やスポーツ毎での最適化実証、それら実績提示によるPLAY BOSAIの信頼性を向上させることにつながる。

■ 定点観測における項目例

項目	観測内容
【楽しさ】 次回参加意向、家族・友人への推奨意向、他の防災イベント・スポーツ活動への参加意向を確認	ゲーム性・競技性を取り入れたプログラムは「参加したくなる防災体験」を提供することができるかを観測する
【スポーツ（体力・身体能力）の備え】 握力や腹筋等の筋力、ジャンプ力、柔軟性、片足立ち等の平衡性、シャトルラン等の持久性、スプリント力	スポーツを行うに当たって必要となる最低限の体力や基本的な身体機能がPLAY BOSAIを通じて長期的に向上したか観測する
【防災知識と判断力】 網羅および地域特性に応じた防災知識 学んだ知識や自身の経験を基にしたスポーツ・防災の両面で必要となる臨機応変な判断力	PLAY BOSAIを通じて、実際に災害が起こった際に活用することができる知識が身に付いているか、また自身のもつ知識を基に状況に応じた臨機応変な対応力が身に付いているか観測する

■ 品質保証に向けたロゴ・プログラムの利用認定に関する方法案

パターン	方法
緩やかな統一型	プログラム趣旨への賛同で利用可能とし、広くロゴ・プログラムを活用させる方法
申請・研修・承諾型	ガイドラインに基づく申請書の提出や検証を経た後に、承諾をする方法
利用登録＋許諾＋報告型	利用登録、許諾の後に、どのようにロゴ・プログラムを活用したか利用者より報告をもらう方法

■ マニュアルや手引き案（どこでやっても最低限同じ目的・安全性・学習効果を担保する標準化文書が必要）

手引き・マニュアル例	内容	狙い
PLAY BOSAI 全体設計	PLAY BOSAIが何を目的とし、誰に対して、どの能力を伸ばすプログラムなのかを明確にする文書	実施者ごとに「楽しいイベント」へ寄りすぎたり、「防災訓練」へ寄りすぎたりすることを防ぐ
プログラムマニュアル	PLAY BOSAI における各プログラムのルールブック	各プログラムにおける準備、実施、振り返り、楽しさ・達成感などを均一化して提供するため
実施運営マニュアル (現場運営の標準手順書)	会場準備から受付、導線、進行、撤収までを定める標準作業手順書	複数主体が共通理解のもとで運営できるようにするため
安全管理マニュアル (事故予防・緊急対応)	怪我や事故、天気の急変等に適切に対応するためのマニュアル	事故・怪我、天候変更、内容変更等への対応を提示し、運営者内部向けに具体的な動作を標準化するため

本報告書は、EYストラテジー・アンド・コンサルティング株式会社が実施した令和7年度「スポーツを通じた防災教育推進モデル構築事業」の成果を取りまとめたものです。
従って、本報告書の複製、転載、引用等にはスポーツ庁の承認手続きが必要です。

EY | Building a better working world

EYは、クライアント、EYのメンバー、社会、そして地球のために新たな価値を創出するとともに、資本市場における信頼を確立していくことで、より良い社会の構築を目指しています。

データ、AI、および先進テクノロジーの活用により、EYのチームはクライアントが確信を持って未来を形づくるための支援を行い、現在、そして未来における喫緊の課題への解決策を導き出します。

EYのチームの活動領域は、アシュアランス、コンサルティング、税務、ストラテジー、トランザクションの全領域にわたります。蓄積した業界の知見やグローバルに連携したさまざまな分野にわたるネットワーク、多様なエコシステムパートナーに支えられ、150以上の国と地域でサービスを提供しています。

All in to shape the future with confidence.

EYとは、アーンスト・アンド・ヤング・グローバル・リミテッドのグローバルネットワークであり、単体、もしくは複数のメンバーファームを指し、各メンバーファームは法的に独立した組織です。アーンスト・アンド・ヤング・グローバル・リミテッドは、英国の保証有限責任会社であり、顧客サービスは提供していません。EYによる個人情報の取得・利用の方法や、データ保護に関する法令により個人情報の主体が有する権利については、ey.com/privacyをご確認ください。EYのメンバーファームは、現地の法令により禁止されている場合、法務サービスを提供することはありません。EYについて詳しくは、ey.comをご覧ください。

EYのコンサルティングサービスについて

EYのコンサルティングサービスは、人、テクノロジー、イノベーションの力でビジネスを変革し、より良い社会を構築していきます。私たちは、変革、すなわちトランスフォーメーションの領域で世界トップクラスのコンサルタントになることを目指しています。7万人を超えるEYのコンサルタントは、その多様性とスキルを生かして、人を中心に据え（humans@center）、迅速にテクノロジーを実用化し（technology@speed）、大規模にイノベーションを推進し（innovation@scale）、クライアントのトランスフォーメーションを支援します。これらの変革を推進することにより、人、クライアント、社会にとっての長期的価値を創造していきます。詳しくはey.com/ja_jp/services/consultingをご覧ください。

© 2026 EY Strategy and Consulting Co., Ltd.
All Rights Reserved.

不許複製・禁転載

本書には機密情報が含まれます。また、本書に関する一切の権利はEYストラテジー・アンド・コンサルティング株式会社に帰属します。当社の書面による承諾がない限り、第三者への開示を禁じます。

ey.com/ja_jp