

災害VC MSG

災害ボランティアセンター
マッチングシミュレーションゲーム

ガイドブック



1. はじめに
2. 教材について
3. ゲームを始める前に
 - * 事前学習
4. ゲーム概要
 - * 内容
 - * 形式手法
 - * 所要時間
 - * プレイ人数
 - * 内容物
 - * 用意するもの
5. カード内容一覧
 - * フェーズA
 - * フェーズB
 - * フェーズC
6. ゲームのすすめ方
 - * ゲームの準備
 - * アイスブレイク / 自己紹介
 - * グループ内で役割を決める
 - * 設定条件を確認する
 - * シミュレーションゲーム開始
 - * まとめ（振り返り）
7. さいごに

1. はじめに

日本では、台風や豪雨による浸水被害や土砂災害等が、各地で毎年発生しています。そして、地震や津波などを含めた自然災害により多くの尊い命や財産等が失われてきました。

「ボランティア元年」と言われた阪神・淡路大震災をきっかけに、様々な災害を経験するなかで、被災地の自治体ごとに地域をよく知る社会福祉協議会（以下、社協）が中心となり、災害ボランティアセンター（以下、災害VC）を設置・運営することが一般化してきました。

特に、東日本大震災後の災害VCは行政やNPOとの連携・協働の実例も増え、ますます被災地での重要な役割が期待されるようになっていきます。

災害VCでは、地域住民やボランティアの力を被災者につなぎ、一緒になって地域の復旧・復興に取り組みます。また、個人ボランティア以外にもNPO、企業・事業所などの社会的資源を最大限に活用し、一人でも多くの被災者のニーズを解決することが災害VCの役割です。

しかしながら、災害VCを担う社協は各地で災害時に向けての様々な取り組みを行っている一方で、地域性や災害の規模によっては十分な運営ノウハウを持った人材や社会的資源が不足し、結果として本来解決できるはずの被災者のニーズに応えられなかった事例もあります。

全国社会福祉協議会では2005年以降、災害VCのコーディネーター・運営者の養成を行い、都道府県社協や各市区町村の担当職員の研修を行っています。災害VCが機能的に運営されるためには、さらにもう一步踏み込み、各市区町村単位での研修・人材育成が大切です。

ぜひ、本教材を活用して、平常時の災害への備えや災害時の判断について考えていただければと思います。

そして、災害時にひとつでも多くの命・生活・尊厳を守るためにも、全国各地で、「被災者中心」「地元主体」「協働」を実現できる災害VCの取り組みが広がっていくことを願っています。

一般社団法人 ピースボート災害支援センター（PBV）



2. 教材について

目的

「被災者中心」「地元主体」「協働」という災害VC運営の三原則を実現できる仕組みづくり・人材育成。
特に、運営方法の習得ではなく、「考え方のポイント」「気にしておきたい知識」を学び、災害VCに対する共通認識を得ることを主眼に置く。

特徴

三原則に基づいた災害VCの在り方や運営を、体験・参加型のシミュレーションゲームを通して学びます。被災者の困りごと（ニーズ）とボランティアのマッチングをシミュレーションすることで、災害時に必要な知識や判断力、考え方を身に付けます。

これまでの本ゲームの実施経験上、災害VCの意義や目的、期待される役割等、参加される方の基礎知識をある程度揃えた上で実施する方が学習効果が高まる傾向にあります。
※基礎的な災害VC運営者研修はPBVでも実施可能です。ご相談ください。

対象

- ・都道府県、市区町村社協の災害VC担当者
- ・都道府県、市区町村社協の職員
- ・登録ボランティアや民生委員など災害VC運営に関わる地域住民
- ・市区町村の自治体職員（防災・危機管理課の担当者）、その他災害VCに関する理解を深めておきたい部署等
- ・自治会・自主防災組織、NPO、ボランティア団体

期待される効果

- ・災害VCの運営者として活動できる職員、ボランティアが育つ
- ・連携・協働できる地域の社会的資源との有機的なネットワークが生まれる
- ・災害VCに関する関係者全体で共通理解を持つことができる
- ・災害VCの設置運営マニュアルの改訂につながる
- ・被災した住民の困りごとに対して、個別の対応を含め臨機応変な対応を考えられる など

構成

本教材は、カードツールとガイドブックで構成されています。カードを用いたシミュレーションとその後の振り返りを基本セットとして、災害VCのマッチングを中心とした運営体験を通して、平常時の備えや連携の必要性について考えます。

ゲームでは、4～6人のグループを1つの災害VCに見立てます。被災地の災害VCに寄せられる様々な被災者のニーズをしっかりと把握し、次々と集まるボランティアを適材適所につなぐマッチングのポイントを考えます。また、同時に、災害VC内で起こるハプニングに対してどのようにして解決に導くかを考えます。

また、状況設定として、「災害VC設置直後」「大人数の受け入れ時期」「災害VC閉所・移行時期」という3つのフェーズ（時期）が設定されています。運営する時期や状況の変化等も理解し、今後自分たちがどのように備え（意識やネットワークの構築、準備など）をしておく必要があるかを考えます。

ゲーム終了後は、全体やグループ内での振り返りを通して、被災者支援にとって大切な視点について考えていただければと思います。

3. ゲームを始める前に

事前学習

[災害ボランティアセンター（災害VC）とは]

近隣住民の助け合いが災害により機能しないところを、ボランティアの力を借りて復旧・復興に向けて被災者が自立・生活再建する事を目指します。

※ 全国社会福祉協議会 災害VC運営者研修 「研修の趣旨説明」より抜粋



[災害VCの運営の担い手]

一般的に、被災した地域の社会福祉協議会、日頃からボランティア活動に関わっている人たち、行政が協働して運営を担うことが多いです。被災地外からの災害ボランティアセンター運営経験者が関わる場合もあります。

※内閣府HPより <http://www.bousai.go.jp/kyoiku/bousai-vol/product/juenryoku/juenryoku11.pdf>

[災害VCの運営三原則]

災害VC運営者が共通認識として持つておく考え方。日々状況が変化し、想定外の事が多い災害時、判断や対応に迷った際の指針となります。

● 「被災者中心」

災害VCの運営は、被災者の事情や状況を中心に考えましょう。運営組織やボランティア側の事情が中心となった判断にならないよう注意しましょう。

● 「地元主体」

災害時には外部からの支援者との協働も必要ですが、主体はあくまでも地元です。これまでの地域性や、今後どんな地域にしていくのかを考えながら様々な支援に関わり主体的に取り組みましょう。

● 「協働」

被災者が抱える多様なニーズを解決する為に、地域はもちろん、地域内外の様々な支援者と協力しましょう。一つの組織だけで全てを解決する事は出来ません。



3. ゲームを始める前に

[災害VCの運営]

下記の表は想定される災害VC運営業務の班分けの一例です。
本ゲームでは、主に黄色の部分の運営をシミュレーションしていきます。

総務・本部	マスコミや外部との調整、活動証明書の発行
活動依頼（ニーズ）受付	活動依頼の受付
ボランティア受付	ボランティアの受付、保険加入への導入
マッチング オリエンテーション	ボランティアと活動依頼（ニーズ）のマッチング ボランティアへの説明
資材	活動資材の貸出、必要な資材の調達・調整・管理
活動報告	作業後のボランティアの受入、作業内容等の聞き取り
車両	必要車両の管理、割り振り調整
駐車場	駐車場案内
情報	情報収集、インターネットによる情報発信
会計	運営費の管理
看護	救護

出典：香川県における災害ボランティアセンター活動の手引

[被災者のニーズとは]

- ・被災者が生活再建をする為に、解決が必要な課題・困りごと
（災害VCの活動範囲の相談 = ニーズではない）
- ・同じ被害状況でも、何に困っているかは家族構成や生活環境によって異なる
- ・時間が経つにつれ、ニーズの内容は変化する
- ・住民が「災害VCのことを知らない」「頼める内容を知らない」「遠慮して相談できない」など、ニーズが災害VCに届かないといったケースもある



4. ゲーム概要

内容	被災者からのニーズと集まる多様なボランティアをマッチングするシミュレーションゲーム
形式手法	カードゲームを用いた体験・参加型のグループワーク、ディスカッション
所要時間	2時間～3時間 ※振り返り時間を含めて3時間を推奨。ゲームのみであれば2時間でも実施可能。
プレイ人数	1グループ 4～6人用 ※ディスカッションや振り返り時間をとり、十分に理解を深める為にグループ内の人数を増やすことは推奨しません。
内容物	<p>■ ボランティアカード × 61枚 / 1セット [内訳] フェーズA (No1-20) 15枚 フェーズB (No1-100) 33枚 フェーズC (No1-20) 13枚</p>  <p>■ 被災地MAP × 1枚 / 1セット</p> <p>■ ニーズカード × 23枚 / 1セット [内訳] フェーズA 5枚 フェーズB 13枚 フェーズC 5枚</p>  <p>■ ハプニングカード × 12枚 / 1セット [内訳] フェーズA (No1-2) 2枚 フェーズB (No3-10) 8枚 フェーズC (No11-12) 2枚</p>  <p>■ ネームホルダー (赤色)</p>
用意するもの	<ul style="list-style-type: none"> ● マスキングテープ (セロハンテープでも可) × 1個 / 1グループ ※本キットを繰り返し使用する場合は、マスキングテープを推奨します。 ● 付箋 × 1冊 / 1グループ ● A3用紙 × 10枚 / 1グループ ● ペン × 1本 / 1人

5. ニーズカード・ハプニングカード 内容一覧

フェーズA：3日目（VC立ち上げ初日）

[ニーズカード]

	内容	懸念点・配慮が必要な点
A-1	家具の運び出し	依頼内容への対応、被災者（依頼者）への配慮、チーム編成の工夫
A-2	避難所の継続的な運営支援	避難所運営やその課題の理解、継続的な支援への対応
A-3	在宅避難者への食事の提供	災害VCで対応するニーズの範囲、被災者の自主性、現場に足を運ぶことの必要性
A-4	神社の境内の清掃	ニーズの優先順位、地域の文化や習慣の回復
A-5	家具の運び出し & 清掃	第三者からの相談、本人への確認と同意の必要性

[ハプニングカード]

	内容	懸念点・配慮が必要な点
A-1	マスコミの同行取材希望	マスコミの発信力のメリットとデメリット、マスコミ対応にかかる労力、被災者や取材対応者への配慮
A-2	ボランティアが持ち帰ったニーズ	活動報告の重要性、報告の受け方、報告するために事前に伝えておくこと

フェーズB：2週間後の三連休初日（大規模ボラの受け入れ）

[ニーズカード]

	内容	懸念点・配慮が必要な点
B-1	片付け、清掃	住民に対する災害ボランティアや災害VCへの理解促進、ボランティアのジェンダーへの配慮
B-2	片付け、清掃	ニーズの優先順位、依頼者の事情への配慮
B-3	避難所での炊き出し	衛生管理の必要性、ジェンダーへの配慮、支援団体との連携
B-4	屋根の雨漏り防止	高所作業の対応判断、ボランティアの安全確保、住民の生活への影響、専門スキルを持つ支援者との協働
B-5	貴重品取り出し （応急危険度判定「赤」の建物）	応急危険度判定制度への理解、対応が遅れる事による被害の拡大、専門スキルを持つ支援者との協働
B-6	青果店の泥だし、清掃	住居以外のニーズの優先順位、事業所への支援
B-7	避難所での避難者のストレス緩和	長期的な避難生活、支援者への支援

5. ニーズカード・ハプニングカード 内容一覧

フェーズB：2週間後の三連休初日（大規模ボラの受け入れ）

[ニーズカード]

	内容	懸念点・配慮が必要な点
B-8	銭湯の泥だし、清掃	個人宅への支援と事業所への支援のバランス、被災地の入浴の課題
B-9	外国人（ネパール）からの依頼	支援情報の多言語発信、支援制度の理解や利用状況の確認
B-10	福祉避難所の運営支援、夜間の人手の依頼	時間外の活動への対応、支援団体との連携
B-11	在宅避難者への継続した炊き出し	在宅避難者への支援、支援団体との連携
B-12	庭（家庭菜園）の清掃	住居以外のニーズ、被災者の自主性
B-13	避難所での子どもたち向けイベント	災害による子どもへの影響

[ハプニングカード]

	内容	懸念点・配慮が必要な点
B-3	遠方の学校から雑巾と横断幕を送りたい	物資に対する被災者のニーズ、被災者の心情への配慮
B-4	待たされたボランティアのクレーム	受付の工夫、状況の周知、ICTの活用
B-5	隣県の社協職員の応援希望	近隣市区町村同士の助け合い
B-6	ボランティアが依頼者のテレビを壊した ※ B-2ニーズ連動	ボランティア保険の内容と対応方法、ボランティア保険の意義、活動前後の注意点
B-7	活動中のボランティアが体調不良（熱中症の可能性）	事故ケガ病気などの予防、トラブル発生時の対応
B-8	地域住民からボランティアへの差し入れの申し出	被災者の自己肯定感、住民の主体性ややる気、衛生管理
B-9	翌日の天気が雨の予報	雨天時の対応、中止の際の情報発信、当日の対応
B-10	団体ボランティアから宿泊場所紹介の依頼	必要な支援の確保と環境整備、ボランティア支援情報の発信

5. ニーズカード・ハプニングカード 内容一覧表

フェーズC：2カ月後（災害VC閉鎖や今後の支援実施に向けた体制の移行？を検討する時期）

[ニーズカード]

	内容	懸念点・配慮が必要な点
C-1	避難所から仮設住宅への引越しの手伝い	移行期の引っ越し対応、ボランティアの運転、車両の保険と事故対応
C-2	中学生への継続した学習支援	災害VCの活動範囲検討、適材適所の検討
C-3	地域のお祭りの手伝い	地域主体の復興とボランティア
C-4	泥だし、清掃	後から発生するニーズ、抜けや漏れを防ぐニーズ調査、閉所のタイミング
C-5	ゴミ屋敷の清掃	発災以前からの地域課題への対応、先を見据えた地域づくりのマッチング、既存のサービスや制度の活用

C-4、C-5

隠れニーズ。ゲーム中に追加する。

[ハプニングカード]

	内容	懸念点・配慮が必要な点
C-11	会議でVCの閉鎖を提案する声があった	現在のニーズ対応状況の確認、今後の支援の必要性とその実行体制の確立、関係機関との協議や調整、住民を不安にさせない丁寧な説明
C-12	残されたニーズの調査・確認 ※ C-4,C-5ニーズ連動	潜在的なニーズの情報収集

6. ゲームのすすめ方

1

ゲームの準備

1. 「ボランティアカード」「ニーズカード」「ハプニングカード」をフェーズごとにセットしてください。
2. 手元に以下があるか確認してください。なお、「ニーズカード」「ハプニングカード」は内容が見えないよう裏向きに置いてください。

ボランティアカード	フェーズA 15枚 フェーズB 33枚 フェーズC 13枚
被災地MAP	1枚
ニーズカード	フェーズA 5枚 フェーズB 13枚 フェーズC 5枚
ハプニングカード	フェーズA 2枚 フェーズB 8枚 フェーズC 2枚
ネームホルダー（赤色）	1個
マスキングテープ （セロハンテープでも可）	1個 ※本キットを繰り返し使用する場合は、マスキングテープを推奨します。
付箋	1冊
ペン	1人1本
A3用紙	10枚

2

アイスブレイク / 自己紹介

全員が災害VCの運営に携わります。グループで自己紹介をしてください。
（被災地支援に関わる経験値や役割、平常の活動などもあれば合わせて紹介してください）



(1) コーディネーター役

コーディネーターは、シミュレーションゲームの中で決裁権を持つ人物です。ゲーム中も決断を求められるシーンが登場します。なるべく実際の災害時における役割に近い人を配役しましょう。

コーディネーター役は、赤色のネームホルダーを目印として付けてください。

(2) 進行役

進行していく中で、特定の人意見や多数派の意見ばかりが目立たないようにするなど、体験・参加型のグループワークやディスカッションが円滑に進むように調整を図ってください。進行役は、すべてのニーズカードを手元に置いていてください。

(3) タイムキーパー役

決められた時間内にマッチングを行うために時間を管理してください。また、各フェーズごとに発生する「ハプニングカード」を読み上げ、対応を促してください。

タイムキーパー役は、すべてのハプニングカードを手元に置いていてください。

(4) 書記役

メンバーから出た意見やグループで決めた対応方法などを付箋に記入してください。適宜、ニーズカードやハプニングカードに貼っていきましょう。

※各役割は参加者構成等によって複数を兼務しても構いません。

[被害想定]

- 都市は中規模
- 発生した災害は地震と洪水
- ライフラインの被害は地区により違い、一部ニーズカードに記載あり。ただし、共通設定として交通・通信は通っている。

※対応の検討や判断に際して、状況が分からないため対応が出来ないという事にならないよう、その他細かな状況設定が必要な場合はグループで設定してください。

[運営方針]

- コーディネーターが決裁権を持つ。グループ内で意見が割れてまとまらない場合等は、時間との兼ね合い等も考慮し最終判断を行う。
- 資機材・車両・資金の調達はできる。
- 出てきたニーズには、できる限り対応する。

[個人ボランティアと団体ボランティア]

- ・ボランティア活動の参加者は地元住民や、市外・県外から来る人もいる
- ・個人での参加以外にも、有志グループや既存の企業や団体での参加もある
- ・初めて参加する人も多く、募集条件をきちんと見ていないこともある
- ・年齢や経験値も様々で、中には特殊技能を持っている個人・団体もある
- ・災害VCの運営サポートをボランティアに頼める場合もある

[マッチング]

住民からのニーズに対して、必要となる支援の内容や資源（人材や道具等）を考え、支援を実行する為の段取りを組む

- 前日：ボランティア予想人数をもとに
 - ・対応するニーズを検討し、電話で依頼主に作業日時や作業内容を確認
 - ・予想人数を超えた場合に対応するニーズも考慮
 - ・依頼主に対して、当日立ち合い可否の電話確認も必要
- 当日：前日に決めた計画をもとに
 - ・ボランティアへのオリエンテーション
 - ・前日の予想と当日の実際の人数との差への対応
 - ・グループの構成（男女、経験、年齢）を考慮

[基本のマッチング方法]

1. ボランティアカードを顔の面を上にして並べ、集まったボランティアを把握する。各ボランティアの特徴は、カード裏面にて確認する。
2. 進行役は、手順に沿ってニーズカードを出してください。
3. ニーズカードの内容を読み上げ、共有する。
※読み上げる際はカードをテーブルの真ん中に置き、皆で見える様にしましょう。なるべく読み手は固定せず、グループ全員で順番に行うようにしましょう。
4. ニーズへの対応を考える。
5. ニーズとボランティアのマッチングを行う。マッチングが決定したら、ニーズカード下部の空欄にボランティアカードを貼る。
マッチング以外で対応する場合は、対応内容を付箋に記入し貼る。

(図) 基本のマッチング方法

ニーズカード

（発災から3日目、災害VC立ち上げ初日）

ニーズカード

依頼者	氏名：青山さん（住民） 性別：女 年齢：73才
活動場所	住所：川北地区1-2 車庫前、口引越し、口物置・食料提供、口避難所の手伝い （詳細）
依頼内容	地震被害に付の北地区在住。建物は大丈夫だが、家財道具が倒れた。大きな家具の運び出し、移動を手伝ってほしい。
依頼希望人数	男性 2人 ・ 女性 2人 ー 合計 3〜8人
特記事項	ご主人と暮らしている。どちらかには家にいることが多いが、以前、社區主催のイベントに参加したことがあり、電話してきてくれた。ボランティアを頼むのは初めてで、どのくらいの人数や活動時間が必要かはわかりません。

（ボランティアカード貼り付け欄）

※ボランティアを選定できないと判断した場合には、このニーズにどう対応するかを記入すること。

No.A-11 個人ボランティア1名 土居さん （男40歳）	No.A-12 個人ボランティア1名 川村さん （女42歳）	No.A-13 グループボランティア3名 斎藤さん+友達 （女14歳+2名） （女17歳+1名）
---	---	--

ボランティアカード



マッチングするボランティアを選び、ニーズカードをテープで貼り付ける
※マッチング以外の対応も可能。
その場合は、ボランティアカードの代わりに対応手順を付箋に記入し貼り付ける。

「誰がいつどのように」対応するのか、
なるべく具体的に考えてください。

[ハプニングが起きたら]

1. タイムキーパー役がハプニングカードの内容を読み上げる。
2. ハプニングへの対応を考える。対応内容や対応するまでの順序を具体的に決めて付箋に記入し、ハプニングカードに貼る。

●使用するもの

ボランティアカード 15枚 / ニーズカード 5枚 / ハプニングカード 2枚

●制限時間

30分 ※1枚のニーズ・ハプニングカードの対応時間は約3分が目安です。

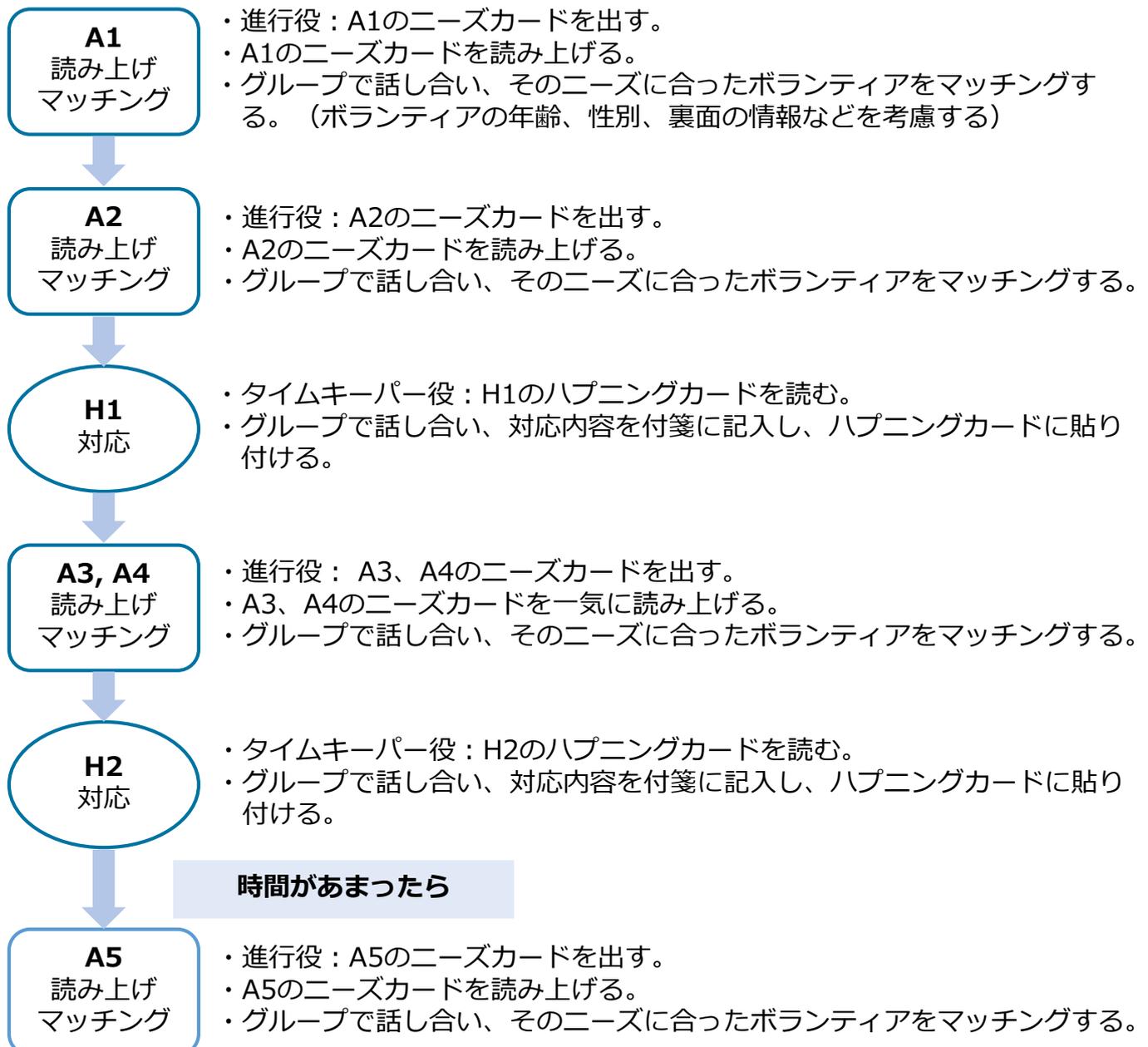
●状況

- ・災害VC立ち上げ直後
- ・手探りだが、とにかく関係者で立ち上げた状態
- ・災害VCによせられているニーズはまだ数件程度
- ・災害ボランティアも、さほど多くない

●「フェーズA」の狙い

- ・ゲームに慣れる
- ・グループで意見を出し合う
- ・コーディネーターがまとめる

●手順



●使用するもの

ボランティアカード 33枚 / ニーズカード 13枚 / ハプニングカード 8枚 / A3用紙

●制限時間

50分

●状況

- ・地元だけでなく、市外・県外からもたくさんのボランティアがやってくる
- ・人手があれば対応できるニーズを一気に解決したい

●「フェーズB」の狙い

- ・ニーズの優先順位をつけて考える
- ・ある程度のスピード感を持って対応を決める
- ・対応が難しいニーズをどうやって解決するかを検討する
- ・活動が増えればハプニングも増える

●手順

B1~B10
読み上げ

- ・進行役： B1~B10のニーズカードを出す。
- ・B1~B10のニーズカードを一気に読み上げる。
- ・各自、A3の用紙に優先順位を考える為に必要だと思ふ情報をメモする。

B1~B10
マッチング

- ・グループで話し合いニーズの優先順位をつける。
- ・優先順位の高いニーズからマッチングを行う。

H3~H9
対応

- ・タイムキーパー役：ハプニングカードは、2件のマッチングにつき1枚の目安で読み上げる。
※H6のハプニングカード】のみ、【B2のニーズカード】のマッチング後に行う。
- ・グループで話し合い、対応内容を付箋に記入し、ハプニングカードに貼り付ける。

時間があまったら

B11~B13
読み上げ
マッチング

- ・進行役： B11~B13のニーズカードを出す。
- ・B11~B13のニーズカードを読み上げる。
- ・グループで話し合い、そのニーズに合ったボランティアをマッチングする。

H10
対応

- ・タイムキーパー役：H10のハプニングカードを読み上げる。
- ・グループで話し合い、対応内容を付箋に記入し、ハプニングカードに貼り付ける。

●使用するもの

ボランティアカード 13枚 / ニーズカード 5枚 / ハプニングカード 2枚 / A3用紙

●制限時間

40分

●状況

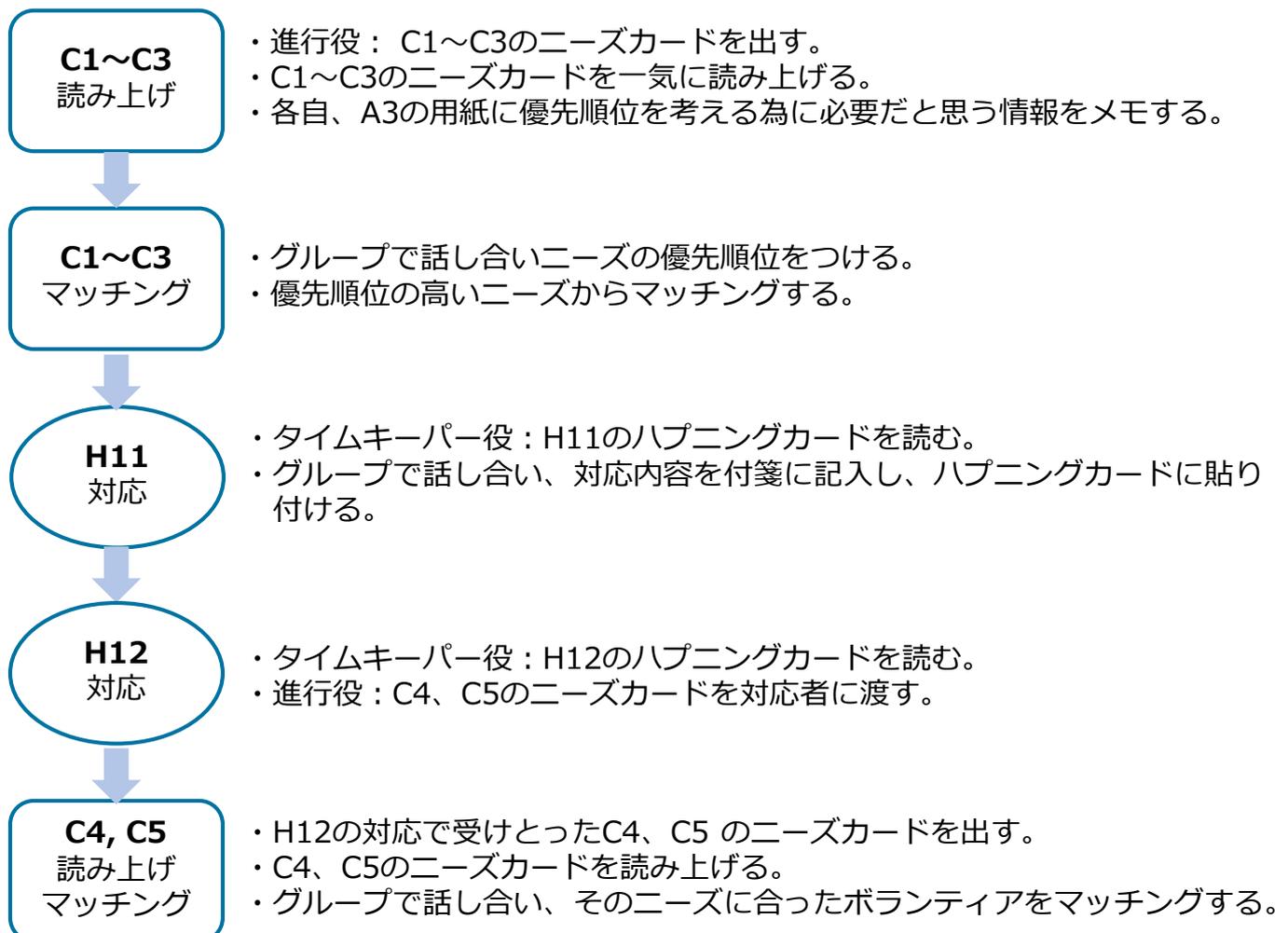
- ・仮設住宅に引越した被災者も多い
- ・単純なニーズから、個別のニーズへと多様化する
- ・被災地のその後の復興・コミュニティづくりを意識する時期

●「フェーズC」の狙い

- ・フェーズAやBからのニーズの変化を感じとる
- ・今後のコミュニティにとって何が大切かを考える
- ・災害VCの閉所や体制の移行にあたって考えるべきこととは？

★復旧・復興に向けて大切なことを考えてみてください

●手順



ニーズやハプニングへの対応に関して、グループや全体で意見交換を行いましょう。
※事例・解説集の内容も参考にしてください。

【振り返り実施例】

- ・グループ内での振り返り
特に対応に困った、判断が難しかったニーズカードやハプニングカードをグループで共有しましょう。そのカードを選んだ理由をもとに、実際に災害VCを運営する際にどのような対応が必要か、そのための平時の備えを考えてみましょう。
- ・全体での振り返り（全体共有時間）
グループ内で、他のグループがどのように対応したか聞いてみたいニーズ・ハプニングカードを1～3枚選びます。選んだカードの「カード番号」「自分のグループがどのように対応したか」「なぜそのカードを選んだのか（困ったポイント）」等を全体で共有し、別のグループがそのカードに対してどのような対応をしたか意見交換をしましょう。
- ・災害VC担当者等が出た意見をまとめて気づいた点等を発表する
ニーズやハプニングの内容を自分の地域に当てはめたり、災害に対する普段の取り組みや準備状況と照らし合わせ、どのような事が出来ているのか、今後何が必要なのか等を全体で共有してみましょう。

7. さいごに

この度は、「災害ボランティアセンター マッチングシミュレーションゲーム」をご利用いただき、誠にありがとうございます。

本教材は、平時からどのような備えが必要か、災害時にどのような対応が必要か考えるきっかけとなりましたでしょうか。「被災者中心」「地元主体」「協働」の三原則を実現できる災害VCづくりの少しでもお役に立てばと思っています。

また、PBVでは災害VCの運営についての研修事業だけでなく、避難所運営の研修やボランティア育成の研修なども行っています。他にも各家庭での備えを考える、地域の受援力を考える等、様々な目的や対象の防災・減災に取り組むための研修を被災地支援の経験を基に開発しています。

ぜひ、本ゲームの事後学習をはじめ、防災・減災の取り組みなどに活用して頂ければと思います。

詳しくは、右の二次元バーコードから
「防災・減災教育プログラム研修のご案内」をご覧ください。



製作・販売元：一般社団法人ピースボート災害支援センター (PBV)
〒169-0075 東京都新宿区高田馬場 3-13-1-2F-A
TEL : 03-3363-7967 FAX : 03-3362-6073 URL : <https://pbv.or.jp/>
イラスト・デザイン：矢野瑛子

PBV Peace Boat
Disaster Relief

※本製品は、赤い羽根福祉基金の
助成事業によって作成されました。

