

- ◆企画名 2024年度ピア・コミュニティ夏合宿
 日程 2024年8月5日(月) 12:00～6日(火) 10:00
 場所 関西大学セミナーハウス 飛鳥文化研究所
 参加者数 32名(ピア・サポーター5名、研修生19名、シニア・サポーター4名、
 TA1名、教職員3名)

目 的

コミュニティの垣根を越えてサポーター同士が交流する時間を設け、各コミュニティやサポーター間の親交と相互理解を深めることで、今後の円滑なピア・サポート活動に繋げるとともに、ピア・サポート活動に必要なスキルを習得することを目的とする。

内 容

○当日スケジュール

【1日目】

- 11:30 近鉄橿原神宮前駅東出口集合・集合確認・点呼
 12:00 飛鳥文化研究所到着・オリエンテーション
 12:15～13:00 昼食
 13:00～13:20 開会式
 ・運営本部より挨拶
 ・学生センター副所長よりご挨拶
 ・運営本部より全体概要の説明
 合宿の目的・目標・グランドルールを参加者と共有
 13:20～13:40 アイスブレイク「自己紹介誰のかゲーム」
 13:40～17:30 グループワーク「理想のミーティングと準備とは？」
 17:31～17:39 学生センター副所長からのご講評
 17:39～17:55 全体写真撮影、その他連絡
 17:55～18:00 休憩
 18:00～19:00 夕食
 19:00～20:30 入浴
 20:30～23:10 懇親会「人狼ゲーム」



【2日目】

- 8:00～9:00 朝食
 10:00 飛鳥文化研究所退館
 10:00～16:00 観光(任意)

○アイスブレイク「自己紹介誰のかゲーム」

1人1枚、A4用紙に自己紹介項目を書き、それを使用して1分程で自己紹介をする。その後、別の小さな紙に名前だけ記載し、自己紹介項目を書いた用紙は回収する。

名前カードをグループの真ん中におき、運営(各コミュニティの代表またはシニア・サポーター等)が自己紹介項目を読み上げて、その項目が当てはまるメンバーの名前カードを取るといった流れのアイスブレイクである。

これにより、各自自己紹介グループのメンバーの名前や情報を覚えようとする意識が高まり、研修における円滑なコミュニケーションを促進する。

○グループワーク「理想のミーティングと準備とは？」

現在、ピア・コミュニティで活動するにあたって必要不可欠なミーティングにおいて、「人数が多く進行しづらい」、「ミーティングの予定が合わない」、「意見を言いづらい」など、各コミュニティで課題を抱えている状況にある。

それらの課題に対し、「そもそもミーティングを行う目的は何か？」を全体で明確にし、これからのミーティングの形を思い描き、その「理想のミーティング」を目指すために自分たちができることは何かについて考え、今後の活動に活かすためのグループワークとする。

○懇親会「人狼ゲーム」

ゲームを通じて親交を深めることを目的として「人狼ゲーム」を実施。

18人を2グループに分けてそれぞれでゲームを実施した。1回戦のゲームマスターは運営本部が務め、2回戦以降はグループ内でゲームマスターを決定した。

※人狼ゲームとは、味方になりすましたウソつきを会話で見つけ出すパーティーゲームのこと。

効 果

◆運営・全体面

- ・新型コロナウイルス感染症の影響を考慮し、近年は宿泊を伴う合宿は実施していなかった。したがって、宿泊を伴う合宿に参加した経験がない参加者がほとんどであったが、結果として昨年度以前に毎年行っていた日帰り合宿等と比較して、「ピア・コミュニティ全体で仲良くなれた」という意見や「話したことがない人とも話すことができた」など、長時間をともに過ごすことで親交を深められるという宿泊の良さを感じられる意見が多くあった。加えて、「来年度以降もぜひ実施してほしい」という意見が多く見られ、宿泊有りでの実施は概ね成功であったと考える。
- ・今回、初めて運営本部内をグループに分け、研修や懇親会などの担当グループごとに進めていく方法を試みた。その結果、各グループで話し合いながら進めることができた点や、タスクを進めていくことで親交を深められたという点から、グループ分けが上手く働いたと考えられる。
- ・各担当の仕事の割り振りを概ね平等に分けることができた。
- ・早くタスクが片付いたグループは他のグループを手伝うという意識が働き、効率的にタスクを消化していた。

◆アイスブレイク・研修面

- ・終了後のグループ内でのフィードバック、教職員からのフィードバックがあったことで、グループ内での自分の立ち位置等、自己理解に繋げることができて良かった。
- ・各コミュニティでミーティングを実施しているため、自分の経験と照らし合わせて話せるテーマ性であることが良かった。
- ・普段、前に出て発表する機会がないため、良い経験となった。
- ・さまざまな視点からミーティングについて話し合うことで、今後の活動に活かしている良いテーマであったと言える。
- ・司会は事前に打ち合わせをしていたため、当日は疑問点もなく進めることができた。

◆懇親会

- ・全体としてとても盛り上がりしており、最終的にはグループ分け関係なく全員で遊ぶ流れになるほど楽しめていた。
- ・ゲームがわかりやすく、さまざまな人と話す機会となり、一気に仲を深めることに成功した。また、懇親会で親交を深められたことで2日目の観光の際にもグループで楽しく観光することができた。
- ・異なるコミュニティの人と話す機会となり、お互いのコミュニティの悩みを話す機会にもなった。

◆その他（観光等）

- ・2日目の観光は自由参加であったため、気楽に参加できたことが良かった。
- ・これまでも他コミュニティのメンバーと話す機会は多くあったが、ただ単純に遊ぶという目的での機会はなかったため、貴重な機会となった。
- ・暑さもあってか、観光地全体があまり混雑しておらず、詳細にプログラムなどを組んでいなかったことで時間や予定に縛られずに行動することができた。

改善点

◆運営・全体面

- LINE で話し合いを進める際に、話しづらさを感じるがあった。
 - LINE だけで話し合いを進めるには限界があるため、実際に会ったときに意識的にコミュニケーションをとる。また、LINE の機能であるリアクションスタンプなどで積極的に反応することで、意見に賛同している姿勢を見せたり、みんなで進めているという意識を共通で持つことも必要である。場合によっては LINE 通話等も活用する。
 - 上記の「話しづらさ」という課題は、人数が多い場面であるとより感じやすいものであるため、運営本部内でグループ分けをしたことで意見を言いやすくなった部分もあり、改善策となったと考えられる。
- 今回企画を進めるにあたって、運営本部内で担当グループを分け、グループごとにタスクを進めるというやり方で動いた。結果として、各グループの進捗などが見えづらく感じられる瞬間があった。
 - 会議を進捗の共有の場とする、今誰が何をしているかをスプレッドシートで可視化するなど、全体で各々の進捗を意識的に共有する。
- 直前での変更や調整が多くあったこともあり、戸惑いが生じたり、自分の役割を理解し難い部分があった。早い段階で自分の役割を理解し、いつまでに案を固めなければいけないか、どのような問題が考えられるかを把握しておくべきだった。
 - 企画の目的や目標を共有するように、何のためにやるのか、誰がやるのかといった根本的なことに時間を割く必要がある。具体的には、会議の1回目、2回目などの段階で合宿の目的や最終到達目標などについてメンバーで共有する時間を1時間単位で設ける。
- 当日のスケジュールについて、必要だと想定される時間量ちょうどで調整していたが、特に前半（昼食～研修開始）には不測の事態や余裕を持った準備のために、昼食の後に休憩を入れるなど、もう少し時間にゆとりを持たせておいても良いと感じた。
 - 次回以降のスケジュール作成の際に反映する。

◆アイスブレイク・研修面

- ゲーム（アイスブレイク）の特性上、実際にはなかったものの、誰も自分のカードを取ってくれないなどのリスクがあることを考慮できていなかった。
 - 運営本部メンバーで一度試行するべきであった。
- アイスブレイクに何を行うかといった目的意識にずれが生じたことにより、話し合いの内容や作業が無駄になってしまった部分があった。
 - 支援部署職員との認識のすり合わせ、メンバーとの認識のすり合わせを意識的に行い、話を進める際にはチームでの合意をとる。
- アイスブレイクで用意した物のうち、名前記載用紙が用意できておらず、下位年次生が進行をしている間に4年次生が準備をした。
 - アイスブレイクの内容が直前に決まったこともあり、準備物を作成する担当が曖昧だった。前日までには準備物は確認をし、当日に作成することがないようにする。
- ファシリテーターとして協力してくれた4年次生やシニア・サポーターへの全体概要説明が直前となってしまった。事前にアイスブレイクや研修で行ってほしいことを明文化し共有すべきであった。
 - 事前に共有資料などを送付するか、必要な場合は事前に対面で研修中の動きについての説明、すり合わせを実施する。
- 当日サポート担当の4年次生の待機位置は後方となっており、各グループや司会進行担当から離れた位置であった。そのため、当日の司会進行において、原稿を十分に作りこんでいたことで大きな問題が発生しなかったことは良かったものの、問題が発生した際を想定して上位年次生が対応・サポートできるように司会の近くに待機位置を設けるべきであった。
 - リハーサルや当日の動きを想定するにあたって、上位年次生の待機位置まで決めておくなど、当日不備がないように事前に詳細を決めておく必要がある。

- ・約4時間の研修において、内容が中弛みしないよう工夫はしていた（定期的に休憩を入れる、終盤のグループ内整理においては立ち歩いて他グループの内容を確認することを可とするなど）が、参加者の中には疲れていたり、集中力が切れている人も多くいたため、研修の長さについても検討の余地はあると考える。

また、研修中の作業内容についても、今回は「アイデアをまとめる」「話し合う」「発表する」などの工程の繰り返しであったため、飽きないように多くの作業工程を増やすという点も一案として有効だと考えられる。

→上記のような改善点については、テーマ性にも左右されると考えられる。加えて、研修を作成する上位年次生からの意見を反映させるのみでなく、主に研修を受ける下位年次生に別途意見を求めていくことも必要であると考えられる。

- ・上記で記載した研修中の中弛みの原因について

①休憩終わりなどの切り替えのタイミングでメリハリがなかった。司会担当がはきはきと話し、休憩と研修中の空気感を分けるなどの改善が必要である。

②事前に研修スケジュールを共有していたこともあり、「MTGの目的を達成するために、起こり得る問題を未然に防ぐ方法や工夫を考える」という目標・目的に向けてグループごとに話し合いを進めていた。結果的に研修序盤で、終盤に話すはずのことまで内容を話さきってしまったっており、終盤に時間が余ってしまったことが中弛みに繋がったという意見もあがった。

→後半の目的に向けて話し合いを進めていることは非常に良いことだが、話し合っている内容をより深堀していく姿勢に欠けていた部分もあり、深堀を進める役割をグループ内のファシリテーターや会場内を巡回している4年次生やシニア・サポーター、TAに担わせることで中弛みしている空気感が部分的に改善される可能性はあった。

◆懇親会

- ・準備段階でさまざまな変更があったため、タスクの再度分け直しなどに対応できず、結果として一人が幾つかのタスクを担ってしまった。

ex.)グループの再構成、ルール説明・ゲームマスターの原稿作成、当日の司会進行など
→懇親会に限らず、全体の大きな変更があった際にタスクを整理して振り分けをするべきだった。

- ・参加していたほとんどの人が楽しそうにしていたが、中には多くの人の前で話すことが苦手なために人狼の議論に参加することが難しいと感じる人もいた。

→関係性が濃くなった際には問題ないが、まだ話したことがない人がいる環境でどのようなゲームが適当であるかを考える必要がある。

- ・全員が集まっているかの確認に手間取ってしまった点や、集合した後にゲームを開始するための声掛けの方法を決めていなかったため、懇親会の始まりが遅かった。

→多くの人が集まっている状態での声掛けの仕方を想定し、一度場づくりの仕方などの相談をしておくべきだった。

◆その他（観光等）

- ・観光自体が任意参加であったために、事前に何名が参加するかが不明であったこと、橿原神宮前駅から近鉄奈良駅までの移動中にある程度3グループに分かれていたことの2点を理由として、運営側としてはあえて観光するためのグループを指定しなくても問題ないと判断し、グループを分けなかったが、参加者アンケートには「自分がグループ分けの際に余った」との意見もあった。

→運営側がグループを指定することのメリットとデメリットを比較したうえでの判断であったが、今回のようなリスクを無くすためには事前にグループ分けをしておくことも必要であると感じた。ただし、その場合は、今回のような当日観光を任意参加とするのではなく、事前に参加可否を聞く必要もある点を考慮するべきである。

感想

新型コロナウイルス感染症の影響もあり、宿泊を伴う企画を近年実施しておらず、数年ぶりの宿泊を伴う合宿実施となった。宿泊に向けての事前準備や急な実施場所変更などからスケジュール通りに進まないことも多くあったが、結果として約 30 名の参加があり、アンケートにおいても次回の実施を望む声が多く見られたことから開催自体は成功であったと考えられる。

日時についても、夏休み期間中の実施の場合、実家への帰省やその他の予定がある学生が多いため、できるだけ夏休み開始直後に実施日を設定した。それにより参加が可能となった学生も多くいた。

本企画を通じて、他コミュニティのメンバーと初めて話した人や友だちができたという人もおり、来年度以降もそういったピア・コミュニティ内での「友だちづくり」「関係づくり」の場として維持するのであれば、より多くのメンバーに参加してもらおうことが必要であるとも思う。

