

- ◆企画名 Welcome to ピア・コミュニティ～ピアになじもう～ [KUSP との共催]
日 程 平成 26 年 6 月 27 日 (金)、6 月 30 日 (月)
場 所 総合学生会館凜風館 4 階 ミーティングルーム 1
参加者数 27 日 : 17 名 (ピア・サポータ 9 名、研修生 8 名)、30 日 : 13 名 (ピア・サポータ 6 名、研修生 7 名)

目 的

- ・今年度新しくピア・コミュニティに入った研修生に各コミュニティの活動内容について知ってもらうことによって、ピアに馴染んでもらう。
- ・ピアエリアの使用方法について改めて説明することで、今後ピアエリアを利用しやすいようにする。
- ・新研修生同士の交流を促進することで、今後活動するにあたり、コミュニティ間の連携につなげる。

内 容

①コミュニティ紹介

27 日はパワーポイントで 8 つのコミュニティの紹介を行い、1 つのコミュニティ紹介ごとに会議風景の映像を流した。30 日はパワーポイントによる紹介を前半に行い、後半に会議風景の映像をまとめて見てもらった。

②ゲーム

席替えゲームとたけのこニョッキゲームを行った。30 日は参加者の交流をより深めるために、罰ゲームで自己紹介を行うルールを加えた。

③ピアエリアの説明

ピアエリアの説明をパワーポイントで行い、その後実際にピアエリアに行き説明を行った。参加者にはワークシートを配付し、説明を聞きながら空欄を埋めてもらった。

効 果

- ・コミュニティ紹介を通して、他コミュニティの詳細な活動内容や普段の様子を知ってもらうことができた。
- ・ゲームを通して、参加者間の交流を促進することができた。
- ・ピアエリアの説明を通して、備品台帳などの使い方を知ってもらうことができた。また、ワークシートに空欄を埋める形式としたことで、参加者に説明をしっかりと聞いてもらうことができ、さらに実際にピアエリアに行き説明を行ったことで、参加者の理解をより深めることに繋がられた。

改 善 点

- ・企画の内容がまとまらず、参加者の募集開始が遅れ、実施日を遅らせることになってしまった。
- ・リハーサルでもっとしっかり台本の読み込みやパソコンの操作の確認を行えば、内容を高めることができた。
- ・運営本部と KUSP の役割をしっかりと分担すればよかった。
- ・コミュニティ紹介は担当者が内容の把握をあまりできていなかった。
- ・ゲームはもう少し盛り上がり、かつ名前を覚えられるものの方がよかった。

感 想

- ・担当者は全員今まで企画の立案から進行まで未経験だったので、企画全体の流れを知ることができ、自己の成長につながった。
- ・共催という形で連携することにより、運営本部と KUSP の担当者の交流が深まった。また会議見学に行ったことであまり交流が無かった他コミュニティのサポータとも交流を深めることができた。