

◆企画名	<u>Welcome to Peer 2022</u>
日程	<u>2022年6月27日(月) 13:00~16:10</u>
場所	<u>千里山キャンパス第2学舎 C605 教室</u>
参加者数	<u>11名(ピア・サポーター3名、研修生7名、TA1名)</u>

目的

- ・ピア・コミュニティについての理解を深める。
- ・他のピア・コミュニティについて知る。
- ・ピア・コミュニティの学生同士の親睦を深めることで、よりコミュニケーションをとりやすくする。
- ・ピア・コミュニティの学生が正課外活動における学び方を学び、主体的・自律的に行動する力を身に付け、創造力を養い、思考を柔軟にし、協力して行動する力を身に付ける。

内容

- ・ピア・コミュニティの説明 (13:00~13:30)
- ・自己紹介 (13:30~14:00)
- ・交流会 (14:10~16:00)
 - 絵を描くゲーム
 - 議論会「高校に制服がいるかいらないか」
- ・まとめ (16:00~16:10)

効果

- ・参加者同士で親睦を深めるという目標を達成できた。
- ・絵を描くゲームにおいて、色塗りと線画でグループを変えたことで様々な人と交流することができた。
- ・学年や所属コミュニティを混合にしたグループにしたため、普段関わりのない人と話すことができ、交流の幅を広げることができた。

改善点

【準備】

- ・交流会を企画したのは運営本部であるにもかかわらず、当日の交流会の進行を KUSP のメンバーに頼りきりとなり、具体的な指示も出来ていなかったため、負担をかけてしまった。
- ・事前に KUSP のメンバーと Zoom で打ち合わせをしたものの、運営本部側の準備不足が目立ち、当日までに詰められていない準備が多かった。
 - 他コミュニティに協力をお願いする仕事内容は、運営側が把握し、詳細まで念入りに決めておくべきであった。
 - あくまで企画運営は運営本部が主体であるため、交流会において何をサポートしてもらうのかを明瞭にしておくべきだった。
- ・開催日を決める際、ピア・コミュニティ全体でできるだけ多くの人が参加できる日を選んだことが、結果的に運営本部のメンバーで参加できない人が多い日となってしまったため、先に運営本部で参加できる人が多い日を複数ピックアップしてから全体で考えるべきだった。
- ・原稿の提出期限が当日の朝までであったが、言い回しだけでなく内容に関しても問題があったため、支援部署の職員から訂正が入った実質的な完成版の原稿を企画の進行役が目を通せたのは、企画開始の直前であった。
 - 原稿の提出、スライドの提出、当日の人数の確定など事前にしておくべき事項をぎりぎりまで行なわなかった点に問題があり、誰が何をいつまでにやるのかといった優先順位を付けたタスク表等で管理を行う必要や資料の作成状況の共有をする必要があった。

【当日】

○ピア・コミュニティの説明

- ・参加者の顔と所属コミュニティの一致はできたが、名前を覚えることが難しかった。
 - コミュニティ名、名前を記入した名札を導入するなど、お互いの名前等を覚えやすい環境を整える工夫が必要である。

- ・前半のピア・コミュニティの説明の雰囲気が固く、研修のようだった。
 - 多くの新メンバーにとって入ってすぐのイベントとなるため、親しみがわくようなものでなければ、今後のピア・サポート活動に対するモチベーションにならない。
 - 場の雰囲気が、加入する前のイメージと違ったとの声もあり、新メンバー同士がお互いに親睦を深められていない状態でもあったため、全く同じ内容をやるにしても、開催時期をもう少し遅らせ、準備を入念にするべきであった。
- ・内容自体が授業のようで、加えて手元に資料等も配られなかったため、振り返りもできずに終わってしまった。
 - スライドは帰宅後の振り返りのためにも配布すべきであった。
 - 説明の形態が一方通行であったので、実際に自分で書いてみる時間やグループで話し合ってみる時間など、学生が主体的に交流しながら作業できる時間が必要だった。
- ・説明内でわからない点があっても質疑応答の時間がなかった。
 - 質疑応答の時間を用意する。
- ・企画のコンセプトと企画内容にずれがあった。
 - 「主体的・自律的に行動する力を身に付ける」ということを目標に掲げていたのに、実際はピア・コミュニティの説明は学生が受け身で聞いている時間が多かった。この点のプログラム設定にそもそもの問題があった。誰向けで目的は何なのかについて再考するべきであった。
- ・ピア・コミュニティについての説明の部分で、司会が原稿を読み過ぎだった。
 - 原稿については進行の流れを把握するために用意はするものの、実際には音読ではなく、場の雰囲気をつかみながら臨機応変な対応を行う必要がある。

○交流会

- ・ゲームの終着点がわかりづらかった。
 - ゲームとして問題があった。単純にチームをそのままにして、入れ替えるのみで良かった。

○全体

- ・PC やマイク、プロジェクター等の使用方法やセッティングの仕方を運営本部全体でもっと共有すべきだった。

感想

- ・準備における時間管理やスケジュール管理等に問題があったほか、他コミュニティに進行を依頼する際の段取りなどにも不備が多くあったため、準備段階についての改善を行なっていくべきである。
- ・当日については大きなトラブルはなく進行でき、特に交流会については企画内容に詰めが甘い部分はあったものの、話し合いが止まったりはせず、他の話にも発展して盛り上がるなどしたので「学生同士で親睦を深める」という目的は達成できた。来年度以降も話し合いで盛り上がるようにしながらも、しっかりと内容を詰めることが必要だと考える。

活動の様子

