

- ◆企画名 NGワードゲーム  
日 程 2021年11月23日(土)  
場 所 Zoom  
参加者数 6人(ピア・サポーター3名、研修生3名、一般学生0名)

## 目 的

新型コロナウイルスの感染拡大により、留学生が日本人学生と交流する機会が減少している。そこで、本イベントを通して留学生に日本人学生と交流する機会を提供し、言葉を使ったゲームを用いて留学生と日本人学生の交流を深めることを目的とする。

## 内 容

19:50 スタッフが集合  
20:05 自己紹介、ルール説明  
20:15 NGワードゲームを行いながら交流  
20:30 ゲーム終了  
21:00 スタッフはフィードバックを行った後、解散

## 効 果

※参加者はいなかったが、新人スタッフの育成・経験のために開催した。  
・例を用いてルール説明を行ったため、ゲームのルールが分かりやすく、企画自体も楽しく行うことができた。  
・難易度がちょうど良かったため、頭の体操になり、言い換え力がつくなどの勉強要素も含むいい企画だった。  
・準備の動き出しが早かった点や、当日のスタッフの役割をきちんと分担できた点良かった。  
・NGワードや点数を全員で共有したことで、よりゲームを盛り上げることができた。

## 改 善 点

・参加者がいなかった。ゲームの回答者がもう少し多いほうが盛り上がったのではないかと準備をきちんと行い、周知を二回できるようにする。また、インフォメーション文やポスターを、ゲームの内容が一目でわかり、興味を持ってもらえるようなものにする。  
・結果発表の仕方がシンプルだった。  
→結果発表を事前にパワポを作って壮大に行う。また、ゲーム中に点数を共有することで、より臨場感を出す。  
・問題を出す方にも得点する方が良かった。  
→例) 一回目の説明で答えさせることができたなら、出題者にも追加で得点する。  
・ヒントの出し方をもっと工夫すべきだった。  
→例) 徐々にNGワードを開示する。  
・Zoomの使い方に少し不手際があった。  
→リハーサルを行い、一度確認する。

## 感 想

今回のイベントはアクシデントが多く、事前準備がままならない状況での開催となってしまったが、その代わりに新人スタッフの良い練習の場となったように感じる。企画自体は盛り上がったと同時に、今後の企画で活かすことができる改善点が多く見つかったので、今回の反省点を全体で共有し、今後の企画の糧としたい。