

- ◆企画名 ベストアクト～みんなで俳優になりきろう～  
日 程 2021年8月22日(日)  
場 所 オンライン開催 (Zoom)  
参加者数 参加者人数：10名 (ピア・サポータ4名、研修生4名、留学生2名)

#### 目 的

夏季休業に入り、大学で日本人学生との交流が減ってしまった留学生に、ゲームを通して、楽しく交流する機会を提供することを目的とする。

#### 内 容

19:50 スタッフが集合  
20:05 参加者が集合  
20:15 自己紹介、ルール説明  
20:20 ブレイクアウトルームを利用してグループに分かれ、ゲームを行いながら交流  
20:35 グループを変更し、再び交流  
20:55 記念写真の撮影を行い、アンケートに回答  
21:00 参加者が解散  
21:10 スタッフはフィードバックを行った後に解散

#### 効 果

- ・ゲームを通して、同じ言葉でも文化などによって捉え方が違うことを知り、異文化交流が出来た。
- ・ゲーム内で利用するお題とは別に、例題があったのでゲームが先に終わっても例題を利用して盛り上がる事が出来た。
- ・ゲーム開始前にスタッフがデモンストレーションを行うことで、ルールが分かりやすかった。
- ・ゲーム自体が楽しく、またスタッフが話題提供をすることで良い雰囲気づくりが出来ていた。
- ・パワーポイントを提示しながらゲームを行うことで、それぞれが内容を確認することが出来た。

#### 改 善 点

- ・周知が遅れ、参加者が少なかった。  
→スムーズに計画を進め、インフォメーションシステムでの周知を二回行う。
- ・ゲーム内の選択肢に「呆然」や「とぼけ」など難しい言葉があり、わかりづらかった。  
→留学生が理解しやすいように、分かりやすい言葉を使用したり、シチュエーションを例に挙げたりする。
- ・場を盛り上げる際に、新メンバーが黙ってしまう場面が見られた。  
→全スタッフが積極的に話せるようにする。
- ・応募者(4名)に対して実際の参加者(2名)と差があった。  
→開催日や時間の設定、周知の仕方などに工夫がより必要だと考える。

## 感想

今回、新メンバーが一部の司会を務めたが、先輩スタッフ方に助けをもらいながら、スムーズに進行することができた。ゲームのルール説明では、デモンストレーションを行い、誰もがより簡単にルールを理解できるよう工夫ができた。ゲームを通して、国による言葉のとらえ方の違いなどに気づくことができ、有意義な異文化交流ができたと感じている。終始楽しく企画を行うことができ、留学生に楽しく交流する機会を提供する、という本企画の目的を達成することができたと思う。

