

- ◆企画名 GLOBAL CHAT  
日 程 2022年10月19日(水)、10月28日(金)  
場 所 10月19日(水): 2学舎 C301、10月28日(金): 2学舎 C505  
参加者数 10月19日(水): 38名(ピア・サポータ3名、研修生1名、留学生13名、一般学生16名、国際部スタッフ5名)  
10月28日(金): 18名(ピア・サポータ1名、研修生1名、留学生2名、一般学生10名、国際部スタッフ4名)

## 目 的

国際部主催事業である海外学びフェア 2022 のアクティビティの一つであり、一般学生と交換留学生のつながりを促進するために、カードゲームを使った遊びを通して、楽しく交流できる場を提供することを目的とする。また、KU ブリッジの認知度を上げ、今後のKU ブリッジの活動の発展に寄与する。

## 内 容

12:00 スタッフが国際部に集合、打ち合わせ  
12:10 設営  
12:20 誘導  
12:40 イベント開始のあいさつ  
12:50 ゲーム開始  
13:20 グループ替え  
13:30 ゲーム開始  
14:00 イベント終了のあいさつ、アンケート、写真撮影  
14:30 片付け、フィードバック



## 効 果

- ・参加者全員が話す機会があった。
- ・日本人学生の中で英語が得意な参加者に、ゲームの進行をサポートしてもらえた。
- ・イベントの合間や終了後に、SNS を交換し合うなど参加者同士で交流することができていた。
- ・英語で運営を行う企画に立ち会うことができた。
- ・対決ではなく、全員の完全協力ゲームだったのが良かった。
- ・全員が発言する状況になってきたのが良かった。
- ・Ito ゲームは1人1人が話すゲームなので、みんなが平等に話す機会があった。
- ・留学生にとって知らない日本語を知る機会になった。
- ・参加者同士でも自由に話せる雰囲気になった。

## 改善点

- DIASS（国際部所属の学生）のスタッフに進行をほとんど任せてしまった。  
→当日のスタッフの連携や事前準備を、しっかりと計画を立てて行うようにする。
- ルール説明が難しかった。  
→説明をしながらデモンストレーションを行う。  
事前に KUブリッジスタッフがゲームをしている動画を撮影し、それを参加者に見せるようにする。
- 英語でゲームの進行をするのが難しかった。  
→事前準備の段階で、簡単な英語やイラストを使用するなど、参加者全員に理解してもらえるような台本を作成する。
- 時間配分がうまくいかなかった。  
→事前にスタッフ内でゲームを実施し、1 ゲームにどのくらい時間がかかるか等を把握しておくようにする。
- テーマを先に決めておくべきだった。  
→ゲームの進行を英語で行うことを考えて、参加者が話しやすいようなテーマを先にピックアップしておく。

## 感想

ゲームの進行を英語で行わなければならないという中で、スタッフの英語力不足やルール説明の準備不足等の改善点や反省はあるが、ゲームが進むにつれて参加者同士の交流が活発になっていたことから、今回の企画目的は達成できたのではないかと感じた。また今後の定期企画にも交換留学生の参加の増加が期待できるので、今回の反省点を次に活かしていきたいと思う。