

- ◆企画名 オリジナル関大かるたで遊ぼう！！  
日 程 2022年11月7日（月） 16:00～19:00  
場 所 凜風館 4階 和室 1、2  
参加者数 22人（ピア・サポータ3名、研修生5名、留学生11名、一般学生3名）

## 目 的

新型コロナウイルスの影響も落ち着き、新しく日本に入ってきた留学生も増加している中で、ゲームを通して関西大学についてさらに知ってもらい、留学生同士や留学生と日本人学生が交流できる場を提供することを目的とする。

## 内 容

- 16:00 スタッフが集合、準備開始  
16:30 参加者へ案内開始  
16:45 参加者が集合  
17:00 企画開始  
17:05 自己紹介  
17:10 説明  
17:15 ゲーム開始  
18:00 終了  
18:05 写真撮影を行い、参加者はアンケートに回答  
18:15 参加者が解散  
19:00 スタッフはフィードバックを行ったのち、解散



## 効 果

- ・雰囲気良かったので、会話が弾み、楽しく交流することができた。
- ・少人数でグループを組んだので、1人1人と話せる時間が増え、1人1人が話す機会も多かった。
- ・アイスブレイクで余った時間は、班ごとに臨機応変に対応できた。
- ・国際交流がしたい、様々な国の友達をつくりたいという参加者の目的が達成できた。
- ・少人数で話しやすかった。
- ・事前に当日の役割分担を決めた等、準備が十分にできていた。
- ・Instagramでイベントを知った人が増えており、KUブリッジのInstagramが浸透しつつある点良かった。

## 改 善 点

- ・会話が弾みすぎて、進行の妨げになってしまう場面があった。  
→もう少しスタッフが声かけをすべきだった。

- ・全てのかるたを千里山キャンパスに関する事で作ってしまったため、千里山キャンパス外の参加者への配慮が足りていなかった。  
→他のキャンパスの学生が参加する可能性を考えてこれからの企画を考える。
- ・留学生が多くて、日本人学生のスタッフがもう少し必要だった。  
→留学生と日本人学生のバランスを取るようにグループを分ける。
- ・日本人の参加者が少なかった。  
→グループ分けを工夫して、日本人学生と話したいと考えている留学生に、平等に日本人学生と話す機会を提供できるようにする。
- ・集合場所が少し分かりにくかった。  
→次のイベントはもっと目立つ場所を選ぶ。
- ・案内の際、スタッフの配置に不足があった。  
→事前にどこにスタッフが必要かを確認する。
- ・コミュニケーション不足な部分があった。  
→頻繁に企画に参加することにより、コミュニケーション能力を高めておく。

#### 感想

企画を開催する前は、かるたのやり方が外国人留学生に対して難しくないか心配していたが、皆スムーズにルールを理解してくれてよかったと感じた。また企画を和室で行ったため、外国人留学生に日本文化に触れてもらうことができ、また参加者がリラックスして交流できる雰囲気を作ることができた。反省点については、今回、日本人学生の参加者人数が少ないので、これからの企画で外国人留学生と日本人学生の参加者人数をバランスよく取るように心がけるべきだと考える。