

◆企画名	<u>集え本好き！読書好き交流会 in りんぶう</u>
日 程	<u>2019年5月16日（木）</u>
場 所	<u>総合学生会館凜風館1階 ピアエリア</u>
参加者数	<u>18名（ピア・サポート8名、研修生4名、一般学生6名）</u>
目 的	

学年、学部を問わず「読書」という共通の趣味を通し、参加者同士がコミュニケーションをとることで、参加者の視野を広げ、未知の本との出会いの場とする。
この交流会を通して、本への興味を深め、図書館の利用を促進する。

内 容

- ・自己紹介
- ・アイスブレイク（一筆書きゲーム、漢字ゲーム）
- ・おすすめ本紹介



効 果

アンケートの結果より、参加者が企画に参加しようとしたきっかけで多かった答えが「内容に興味があったため」であり、その中でも特に「人との交流」を期待した参加者が多く、自由記述部分では「アイスブレイクがよかったです」と回答してくれた参加者もいたことから、アイスブレイクの内容が効果的であったと感じた。

おすすめ本紹介では、グループごとで紹介したおすすめ本に対して、参加者らが自由に意見交換などを行い、交流が盛んであった。また、本の紹介や意見の交換時間は企画側で設定したが、進行を参加者側に任せることで、参加者も気軽に自由に紹介、意見交換ができたといえる。アンケートの「この企画によって、新しい本のジャンルに挑戦してみようと思いましたか」という質問に対し、「新しい本のジャンルに挑戦したい」と答えた人が多く、参加者の視野を広げ、未知の本との出会いの場となった。

改 善 点

アンケートの結果より企画の実施時間の点について、参加者の過半数は「ちょうどよい」と回答したが「短い」という回答もあった。今回の主な企画内容は「おすすめ本紹介」であるのに対しアイスブレイクに時間がかかり、おすすめ本紹介にあまり時間を取れなかつた。今後イベント型の企画を行う際は、より厳密な時間設定を行い、また何らかのトラブルが発生した場合のことも考慮しながら企画を行っていきたい。

企画計画段階から企画当日まで期間があったが、準備にとりかかる時期が企画当日直前になり、急ぎで準備をしてしまった。その結果台本作りが企画当日の前日になりリハーサルができず、当日の司会進行が上手くいかなかった。特にアイスブレイクの一筆書きゲームに時間がかかり、2つ目のアイスブレイクは当初企画していたものから漢字ゲームに変更となり、その際漢字ゲーム用の台本が無く、ゲーム説明、進行に戸惑うことがあった。次回から、企画を行う際は、計画段階から、どの期間までに何を準備するかなど予定を綿密に決定していくようにしたい。

感 想

今回初めて企画計画・実行側の立場になり、企画書作成、図書館事務室担当者の方へのメール送信、報告書作成、当日の司会進行など今まで経験したことがない、慣れないことが多く、無事に企画を終わらせられるか不安であった。しかし参加者に満足してもらうという結果を得ることができ、やりきることができた。当日に失敗した点や計画や準備段階での反省点も見つかり、今後行う企画に生かし、さらに良い画期的な企画を行いたいと思った。