

- ◆企画名 友達できた？～新入生交流会～
 日程 2016年5月24日（火）
 場所 総合学生会館凜風館4階 ミーティングルーム
 参加者数 12名（ピア・サポータ4名、研修生1名、一般学生7名）
 目的

新入生の友人関係は基本的に4月に作られるが、4月中に友人ができず悩んでいる新入生も少なからずいる。本企画はそのような新入生を対象に友人作りの場を提供すること、参加者同士やサポータとの交流を通して、学生生活の不安を和らげることを目的とする。

内 容

16:20 KU サポーターズの紹介、趣旨説明、チーム分け
 16:30 アイスブレイク（自己紹介ゲーム・山手線ゲーム）
 16:55 ゲーム（1） ジェスチャーゲーム
 17:20 ゲーム（2） 20の扉ゲーム
 17:45 ゲーム終了、解散

効 果

- ・企画したゲームが盛り上がり、参加者も楽しんでくれた。企画終了後、数人ずつ固まって退室しており、友人作りの場となった。
- ・サポータや参加者同士で交流することにより、新入生の抱えている不安を和らげるという目的を達成した。
- ・アンケートの結果、全員が「大変満足」「満足」との回答で、本企画は有意義なものであった。

改 善 点

- ・KU サポーターズの活動の趣旨をきちんと把握した上で企画目的を設定し、終始目的達成の意識を持ちながら企画を実施する。
- ・企画メンバー以外のサポータともスムーズに意見交換できるようにする。
- ・もっと学生の心にアプローチして不安を和らげる必要があった。ほっこり相談室で実施している傾聴を実施するなど、KU サポーターズの活動を取り入れる工夫をする。
- ・企画を実行する時期に合っており、かつ学生の目に留まりやすい企画名をつける（「新入生交流会」という企画名が5月に適さなかったと思われる）。
- ・広報期間については、実施時期を早める。企画実施の1か月前には計画書を提出し、Facebook やインフォメーションシステム、ポスターなどで周知したい。
- ・途中参加者が多かったため、途中参加者の対応を考えておく。
- ・司会以外の役割分担をより明確にする。本企画では参加者のサポート係やタイムキーパー、撮影係を設けたが、分担が明確ではなかった。
- ・リハーサルを行う際は、実施場所・人数、役割分担、実施案、使用備品など、できる限り本番に近づけて行う。また、あらゆる事態を想定し、状況に応じた役割を設ける。
- ・途中参加者の方にアンケートフォームを送るためのアドレスを聞く時間を設ける。あるいは、確実にアンケートの回答がもらえるように紙媒体のアンケートを作成しておく。
- ・会場使用終了の10分前には撤収できるよう、時間に余裕を持って企画を行う。本企画では撤収が遅く、会場を次に使用する団体の活動に支障をきたした。

感 想

本企画はKU サポーターズの新しい企画であったため、企画の実施内容を考えることに難航した。その困難を乗り越え、企画成功まで辿りつけたことは、KU サポーターズの自信につながり、団結力と運営力を高めたとと思う。
 また、反省も多くあるため、次回以降の企画を行う際は今回の改善点を意識したい。