



# イベント実施報告書

木曜2コマ  
玄武チーム

# イベントポスター

【要申込】

キャリアデザイン・ゼミナールB (38)  
国際グループワークB

海外の友達を作ろう！

## すごろく交流会

12月11日(土)  
14:30-16:00 開催

英語は苦手だけど、国際交流に興味がある！  
海外にも交友の輪を広げたい！  
そんな方にぴったりのイベントを企画しました。  
すごろくを通して異文化を知り、  
日本文化を紹介しませんか？

自宅から参加OK 📍  
zoomでの交流会です

4カ国の学生さんが  
参加予定

先着5名限定！  
申し込みはお早めに…

英語力必要なし！  
日本語での交流会です

最新情報は、国際交流センターのTwitter[@NWUIEC2014]や  
manaba[目指せ、国際人!!]のコミュニティをチェック！

### 参加登録のご案内



- ◆ 左のQRコードからお申し込みください。
- ◆ 読み込めない場合は、メールでの申し込みも可能です。  
宛先:cotoque@cc.nara-wu.ac.jp  
件名:すごろく交流会参加希望  
内容:・名前(ふりがな)  
・学部、学年  
・メールアドレス
- ◆ 締め切り…12月5日17時

奈良女子大学国際交流センター(E-mail:iec@cc.nara-wu.ac.jp)

- 簡潔に情報をまとめた
- QRコードで即申し込み可能
- 国際交流がテーマであることが一目でわかるイラスト

# イベントの概要

◆ イベントタイトル すごろく交流会

◆ 日時 12月11日（土）14:30~16:00

◆ 参加者数 そらみつ学生：11名  
奈良女子大生：2名（M1、文学部B3）  
玄武グループワークメンバー5名



# イベント企画の意図

(日本文化の発信) <<< (コミュニケーション)

- ・文化の発信は一方的になりがち
- ・調べようとすればいつでも調べられる



【自国の文化、生活を**話**してもらおう】

日本の文化を話しつつ、参加者の文化も話してもらおうタイミングがあれば  
good !

学生間の交流を目的とし、その中でそれぞれが  
自国の文化を発信できるようにしたいと考えた。

# イベント作成における創意工夫

1. 全員が発信できるように全員に順番が回るよう、参加者全員に順番が回る【すごろく】を選択した。
2. 交流が盛んにできるよう、誰もが話しやすいマスの内容を考案した。
3. イベント後にも楽しかった思い出が手元に残るよう、賞状を作成した。

# ルール

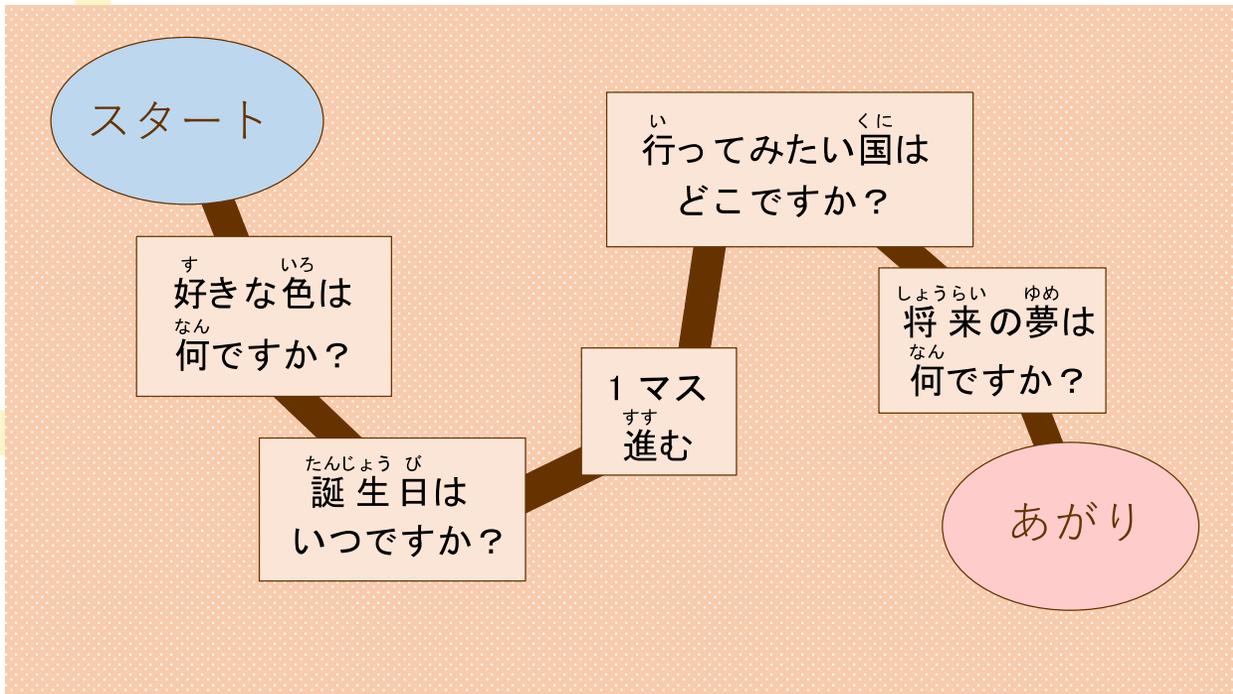
## すごろくのルール

1. さいころを振る。
2. 出た数の分だけ、駒を進める。
3. 止まったマスに書かれているお題について、チーム2人でスピーチする。
4. 次のチームに交代する。

1~4を繰り返して、早くあがり（ゴール）に着いたチームの勝ち♪

[ 実際に使用したスライド ]

- 説明の際は、ゆっくり話すことを意識
- ZOOMのチャットにて、口頭説明したことを全て平仮名にしたスクリプトを発信
- 係の人は随時質問をチェック



# スタッフのスケジュール

## 当日の準備（～14：10）

### ホスト

- 4人を共同ホストに振り分ける。
- 司会用のスライドを開いておく。
- ペアの名簿、グループの名簿を紙で手元に用意。
- 初期画面を共有

### 進行役

- ペアの名簿、グループの名簿を紙で手元に用意。
- 念のため、サイコロと盤を開いておく。
- 名前の変更指示をチャット欄に準備

### タイムキーパー

- サイコロと盤（パワポ）を開いておく。
- ペアの名簿、グループの名簿を紙で手元に用意。

# スタッフのスケジュール

当日の流れ (14:20~16:00)

## ホスト

1. 参加者確認、名前の変更を呼びかけ (10分)
2. 全体の流れ確認、すごろくルール説明 (5分)
3. ペアへの導入「これからペアに分かれて、ブレイクアウトルームに入ります。2人で自己紹介をしてください。2分後に全体のルームへ戻ってきてもらうので、短い時間ですが仲良くなってきてください。」 (3分)
4. すごろくへの導入「グループに分かれて、〈すごろく〉を始めます。先ほどのペアで協力し、1位を目指して頑張ってください」&質問受付 (2分)
5. ゲーム開始後、全体ルームで待機。参加者数の増減に注意し、再入室した人がいれば振り分ける。
6. 15:30 になったらブレイクアウトルームを閉める。
7. 全員戻ったことを確認して、表彰式に移る。

## 進行役

1. 名前の変更についてのホストの指示をチャットに打つ。
2. ペアのルームを作成。2分確保、1分後に自動退出で設定。
3. ホストの導入が終わればブレイクアウトルーム開始。
4. 全員戻ってきたら、ホストの導入の後、A,Bチームに分ける。
5. ゲーム開始→人数確認→順番を決めて進行
6. 全体ルームに戻ってきたら、表彰されるペアを決めてホストに報告。

## タイムキーパー

1. 名前を変更できていない人に個人チャットでお願いします。
2. 盤・サイコロの共有準備
- 3.
- 4.
5. 共有、サイコロを振る、駒を進める。

6のブレイクアウトルームを閉める時間は15:30に設定したが、進行具合を見て15:40に変更

# イベントの様子



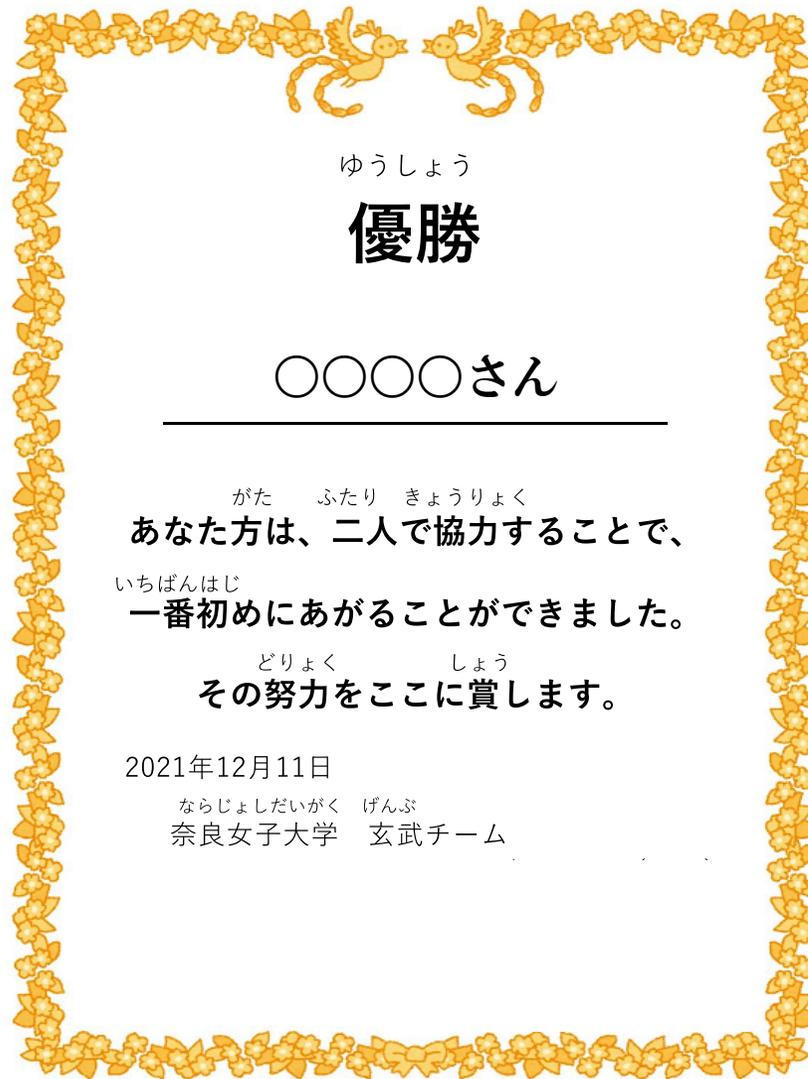
玄武メンバーのみでなく、そらみつ学生の皆さんも、活発なイベント、良い雰囲気作りに協力的！



# イベントの様子



すごろく盤：  
日本に留学に来た気分になってもらえればと  
思い、写真を多用した。



賞状：手元に残る思い出を。

# 今回得た知見

- ◆通信環境の関係で入りなおす参加者がいた。
  - 全体ミーティンググループに残る役を設置していたため対応できた。
- ◆意味が通じにくいときにはそらみつ参加者さんが通訳してくれた。
- ◆電波の状況と発音の得意不得意によって、コミュニケーションの取りやすさが変動する。
  - チャットを活用した
- ◆日本語が堪能な人が多く、関心させられた。
- ◆意欲的な発言が連綿と続く積極的な姿勢に、心嬉しい思いだった。

# 改善点、反省点

2つのブレイクアウトルームに分かれてゲームを行った際、他方のグループの声が入って会話しにくい場面があった。



- ◆離れた場所や違う部屋を使用する。
- ◆マイクの感度設定を行う。

# そらみつ学生の様子、反応

## 運営側から見た様子

- 指名しなくても発言してくれることが多く積極的だった。
- チャットを活用して発信内容や写真を共有してくれた。
- 楽しそうだった。
- 日本と自国の文化の相違に関心を持つ学生が多く見られた。

## イベント後の感想（そらみつ学生より）

- 皆さん、ありがとうございます。今日本当に楽しかったです。
- 皆さんと交流できて楽しかったです！ ありがとうございます ^ ^
- みなさんと話す機会があって、本当にうれしかったんです。ありがとうございます。
- このような面白いゲームを開催してくださったホストの皆さん、ありがとうございました。今日はとても楽しいです。皆さんはとてもキュートでフレンドリーです。どうもありがとう。

# 玄武メンバーの感想

- 今回のイベントを通して、海外の学生たちと会話をできてとても嬉しかったです。自分はグループでイベント企画の最初の段階は残念ながら参加できなかったけど、3回目から皆んなと一緒にイベントのゲームの進め方などを話し合いました。途中でたくさんいいアイデアや面白い話を出来まして楽しい時間を過ごしました。最終本番の回にちゃんと進んで他の国の学生と触れ合いました。同じ大学生ですが、国によって生活がバラバラだったことを知りまして嬉しかったと思います。皆様の協力にもありがたい気持ちで心の中にいっぱい持っています。今後同じ機会があればまた参加したいと思います。（夏）

# 玄武メンバーの感想

- 参加者の皆さんに日本語をしっかりと使えた達成感や充実感を感じてもらえるように一生懸命頑張りました。大学の始業時間やごはんのメニューなど、海外との文化の違いが見えて楽しかったです。メンバーや先生方と良いチームワークで臨めて良かったです。ありがとうございました！（土井）
- 参加者の積極的に日本語で話してくれる姿を見て、私も見習うべき所が多々あると感じた。私も英語の勉強を頑張ろうと奮起させられた。イベントが成功したのは、玄武チームの皆さんと参加者の協力のおかげ。ありがとうございました。  
（山本）

# 玄武メンバーの感想

- 自分がうまく進行していけるか自信がなかったが、参加者の方が積極的に話してくれてありがたいと思った。参加してくれた方々の協力のおかげで成り立ったイベントだったと思った。イベントの準備もみんな楽しい雰囲気ですぐに取り組んでいて、とてもいい経験ができたと思った。（黒部）
- 開始前は緊張しましたが、絶えず話し合いが盛り上がっている様子を見て、達成感が得られました。進行・タイムキーパーの皆さんが、そらみつ学生の様子を見ながら臨機応変に段取りを進めてくれたことに感謝します！（山岡）