

水曜日 3 コマ目：白虎チーム

イベント実施 報告書



イベントのタイトル↓



「4択クイズ」と「ビンゴ」を
組み合わせたゲームを企画しました。

イベントの日時

2021年12月11日

14:30~15:30

(日本時間基準)



イベントのポスター (日・中・韓・英)

「4ヶ国語」で
ポスターを作って
宣伝しました。

Quiz BINGO Game!

Why don't you interact with students from NWU's partner university?
About 15 exchange students (including some male students) from
4 countries are going to participate for this event.

英語

一起来玩宾果游戏吧！

你想和奈良女子大学友好学校的留学生们一起交流玩耍吗？
来自四个国家的大约15名留学生（包括数名男生）即将参加！

中国語

Apply here!!
Until 12/10 Fri.



China,

akamura, Hatanaka, Mizuno

퀴즈 빙고 게임!

나라여자대학 협정대학의 유학생들과 교류하지 않으실래?
당일에는 4개국, 약 15명(소수의 남학생을 포함)의
유학생이 참가할 예정입니다.

韓国語

报名请扫以下二维码！
12月10日（周五）截至



(国)、中村、畠中、水野

クイズでビンゴゲーム!

くイズでびんごゲーム

奈良女子大学協定校の留学生たちと交流してみませんか？
ならじょしだいがくきょうていこうのりゅうがくせいたちとこうりゅうしてみませんか？

当日は4カ国、約15名（数名の男子学生を含む）の留学生が参加予定です！
とうじつは4かこく、やく15めい（すうめいのだんしやくせいをふくむ）りゅうがくせいかんかまていです

日程：12月11日土曜日 14:30~15:30
にっけい：12がつ11にちどようび

Zoomにてオンライン開催
ずーむにておんらいんかいさい

募集人数：定員に達し次第締め切ります。
ぼしゅうにんずう：ていいんにたっしだいいめきります

内容：日本、中国、韓国についてのクイズとビンゴを組み合わせた
ゲームをします！

ないよう：にほん、ちゅうごく、かんこくについてのくイズと、びんごをくみあわせたげーむをします

参加はこちらから↓
さんかはこちらから
12月10日金曜日まで
12がつ10かきんようびまで



キャリアデザイン・ゼミナールB（38）
白虎チーム：チェ（韓国）、任（中国）、中村、畠中、水野

日本語

참가는 여기로↓
12월 10일 금요일까지



하타나카 아이오이, 미즈노 아미



参加者数



ベトナム学生

12人



中国学生

1人

13人

累計「**13名**」の方々に参加して頂きました。

企画の意図・工夫

企画の意図

- ・ コロナ禍で海外渡航が制限されている中でも、日本やその他の国々の文化などを知る機会をつくることを目的とする。

企画内での工夫

- ・ ゲームを始める前に、参加者全員の自己紹介の時間を取ることができた。
- ・ クイズの中に、実施メンバーの出身地に関するクイズを取り入れた。

ルール

①ゲームのルール

- ビンゴとクイズを合体させた「**ビンゴクイズ**」
- **5×5**マスのビンゴ用紙をPDFに従って事前準備してもらい、クイズ16問分を抜いた指定の**9**マス（25_16_9）を黒く塗りつぶす
- （事前配布PDF：https://dhr-gp-nwu.manaba.jp/ct/course_158409_topics_141_3489785164?action=full&view=full）
- 残った16マスに1から16までの数字を**自由に記入**してもらおう

- **正解した問題番号**の数字を記入したマスをチェックしてもらおう

②イベントの進め方

- ビンゴクイズでは、**最も早く**「ビンゴ」した人を**1位**として表彰
- **最も多く**ビンゴした人にも**特別賞**
- 問題解説の後にある『**ビンゴ確認タイム**』の際、ビンゴした人はクラッカーの**絵文字**をzoom機能の**スタンプ**で押し知らせる（)
- 絵文字を見てチームメンバーが順位確定

当日の流れ

12月11日

13：50 白虎チームのメンバー集合

14：20 イベント開始

14：20－14：35 自己紹介

14：35－14：40 ゲームのやり方の紹介

14：40－15：25 ビンゴゲーム実施

15：25－15：28 順位発表

15：30 終わり

イベントの具体的な内容

- 自己紹介

各参加者は自分の名前、出身と地元のおすすめ、好きなものを紹介する

- ビンゴカードの作り方と問題目次を紹介する

- 練習問題でビンゴゲームのやり方を詳しく説明する

- 白虎チームメンバーから作ったクイズを解答する

(奈良クイズ、日本クイズ、地元クイズを含めて16問がある)

- 順位発表

一位になった方が感想をシェアした

- 終わり

当日の様子



2021-12-11 14:28:12



2021-12-11 14:29:43

当日は参加者の方でも積極的に発言して
くださる方がいらっしゃいました。
かなり和やかな雰囲気で行え
ました。

イベントを通じて発見したこと、気づいたこと

- ・ベトナムからの参加者が多かったが、ベトナムのビンゴがチームメンバーの知るビンゴと大きく異なっていたこと
- ・多くのベトナムの方がzoomで同様のフィルターを使用されていること、流行？
- ・顔を出すことに対してみんなの興味がほとんどなさそう。
- ・動画に興味を示してくださったので、動画などの資料を適切に活用した方がいいと思った。

改善点・反省点

- ・ 反応がわかりづらいので参加者がカメラをオンにしたほうがいい。
- ・ もっと参加者と交流する時間を取りたかった。
- ・ 口頭でなく、文字情報で多く伝えたほうが良かったのではないかな。
- ・ 作成者としてはクイズの難易度が把握しづらかった。
→事前にどこかの集団に対して予行練習をするべきだったのではないかな
- ・ 奈良女からの参加者がいなかった。

参加者の様子、反応、感想

- 前述の通り、カメラをオンにしてもらわなかったので反応が窺いづらかった。
- こちらから呼びかけていないのに、1位になった方が積極的にコメントしてくださったのが印象的である。
- 終了後、チャットにわざわざ「本当にありがとうございました」などと感想を書き残してくださった。
- スタンプを使って気持ちを表現してくださった。

実施メンバーの感想①

- ・ 海外協定大学の学生さんはみんな優しい。
作ったクイズはちょっと難しい
- ・ ほとんどの方のカメラがOFFだったので反応がわかりづらかったことが少し残念だったが、スタンプで反応をしてくださったり積極的に話してくださったりしてもらえて楽しかった。また、自己紹介タイムを通じて、参加者の国（ベトナム・中国）について聞くことができてよかった。参加者にも日本だけではなく、メンバーの地元や中国、韓国についても知ってもらえる機会になって嬉しかった。

実施メンバーの感想②

- ・ そらみつ学生の皆さんがはきはき喋ってくださって、とても楽しい時間になった。もう少し余裕を持って企画を練ったり、改善したりが可能だったならばより良いイベントにできたのではないかと少し悔しさが残る。
- ・ クイズのルールの説明不足もあったと思いますが、最初はあまり盛り上がらなかった印象でした。しかし後半に連れて皆さんが積極的に参加して下さったように感じました。カメラONにしてくださる方や自ら発言してくださる方もいたので次は日本語で交流する時間を作ることができればいいなと思います。

実施メンバーの感想③

- ・ カメラをオフにしていると表情が見えず、反応がわからなかったもので、カメラを参加者の方々にもオンにしてもらった方が良かったと思う。自己紹介を最初の10分で行ったことや、最後に話してくださった方もいたおかげで、参加者の方々の国について知ることができてよかった。