

The background features a close-up of a spiral-bound notebook with a white cover and lined pages. A silver pen is resting on the page. The notebook is partially obscured by large, overlapping orange and red geometric shapes that create a modern, abstract design. The text is overlaid on a white, angular shape on the left side of the image.

イベント実施報告書

水曜3コマ

朱雀チーム



# イベント ポスター

# イベント名

## 朱雀王決定戦

- ▶ 日時 : 12月11日 (土曜) 14:30~15:50
- ▶ 参加者数 (すべて学生) : 17人
  - ▶ 運営メンバー : 4人
  - ▶ そらみつ受講生 : 12人
  - ▶ 奈良女子大学からの参加者 : 1名

## イベント企画の意図

日本語でのゲームを通じて奈良女学生と日本語を学ぶ異文化の学生と交流の機会をつくった。

## 工夫したところ

### Ideas for the event

参加者が理解しやすいように、事前資料等を準備した。

ふりがなを入れたり、イラストを入れたり、英語を使ったりと伝わりやすいようにパワーポ等を作った。



複数のゲームを行い、最も得点が多い者に朱雀王の称号を与える



ゲームによって、答えやすいシステムを用いた。

ex)マイクオン、チャット、ブレイクアウトルーム



イベント内での役割分担

司会1名

zoomの操作担当1名

ブレイクアウトルーム内の司会1名

**ルール（ゲームのルールやイベントの進め方）**  
(rules of the game and how to proceed with the event)

# 内容

- ▶ 14:20 : 集合
- ▶ 14:30 : イベント開始(自己紹介, イベント紹介)
- ▶ 14:40 : ゲーム開始
- ▶ 15:40 : ゲーム終了
  - ▶ 参加者に感想を聞く
- ▶ 15:50 : イベント参加者が退出

す ざく おう けっ てい せん  
朱雀王決定戦

キャリアデザイン・ゼミナール8 (38)  
朱雀チーム

# イベントの様子

# イベントを通して発見したこと、 気づいたこと

- ▶ 海外協定大学の学生も日本文化に関して詳しいこと。
- ▶ イベント準備や当日の内容を通じて、異文化に触れることができた。
- ▶ 大仏をブッタだと感じるところに異文化を感じた。

# 改善点・反省点

- ▶ 時間的に厳しかったので、飛ばした過程が多かった。  
要素を盛り込みすぎないほうがよかったなと感じている。
- ▶ 参加者の日本語レベルを先に把握しておけばよかったなと感じている。
- ▶ 想定していた以上に日本語が上手で感嘆した。

# 参加者の様子、反応、感想

- ▶ 此方がうれしいくらいに、拍手等の喜んでくれたのだらうと感じられる反応を
- ▶ してくれた。
- ▶ 積極的に取り組んでくれたため、イベント進行がしやすかった。
- ▶ 此方からの指名にも即対応してくれてありがたかった。

# 実施した自分たちの感想

- ▶ イベントの企画は想像以上に難しいんだなと感じた。
- ▶ イベント当日、その場で対応しないといけない事が多々あって大変だったが、色々な発見があってそれを上回るおもしろさを感じた。
- ▶ 時間通りに進める難しさを感じた。以降企画するときがあればそこも考慮にいれたいと思う。
- ▶ 参加者から反応がなかったら、という不安を抱いていたが杞憂に終わり、嬉しかった。
- ▶ 想定外の事が起きてもチーム内で協力しその場で対応できたのでよかった。