

# 京都大学生協 オンライン交流会



[ 新学期 ]

## 取り組み概要

日時：3/27.28 4/3.4 11:00~15:00

場所：ZOOM

参加者数や組合員の反応

計100名以上の参加。新入生は交流の際に、顔出しをし、笑顔で楽しんでた。

背景や概要：新型コロナウイルスの影響で、京大生協が予定していた対面の企画が全て中止となった。現在も新型コロナウイルスの状況は良くないが、オンライン上での交流の機会を通して、新入生を喜ばせたいという思いから実施された。

新入生の「発言」を引き出す交流企画

### POINT.1

## 発言を生み出すコンテンツ



京都大学生協のオンライン交流会は、四つのゲームが用意されました。まず全員共通のゲームとして、班ごとにさいころトークを行います。その後、三つのゲームの中から興味のあるゲームを新入生が選び、それぞれのZOOMの部屋でゲームを行います。三つのゲームは人狼ゲーム・コードネーム・朝までそれ正解です。

四つのゲームの特徴は、どのゲームも「新入生の「発言」」が中心になることです。企画した生協学生委員会は「新入生が自然と話すことができる」ような取り組みを考えました。

コミュニケーションを生むためにどうすれば良いか考え、取り組みにしたところが教訓的ですね。

### POINT.2

## 発言を生み出す話術

最終日に新学期長が「場数を重ねることで、学生委員の新入生との会話が上手になっている。」と伝えてくれました。新入生が「発言」したくなるような話術を、回数を重ねる中で模索し、コミュニケーションの面において成長する学生委員の姿を見ることができました。

また、話題に困った時のために話題リストを用意したり、マニュアル説明で新入生役を付けて、ロールプレイを行ったりと、新入生が「発言」したくなるためにはどのようにコミュニケーションをとればよいか、確認し合っていました。



### POINT.3

## 発言を生み出すことによる効果



新入生の発言を生み出そうとたくさん工夫したことにより、新入生が積極的に話している姿を見ることができました。新入生の満足度も高く「楽しかった」の声が多く寄せられていました。

友達作り企画は、組合員同士のつながりのきっかけを作る取り組みです。つながりを作るときに「自分から「発言」」することで、自己開示をし、他者と交流するきっかけになります。新入生にどのように「発言」してもらうかを突き詰めたことにより、組合員がつながるきっかけになっているのではないかと思います。