

大阪電気通信大学生協 寝屋川キャンパス 新入生歓迎会



[新学期]

取り組み概要

日時：3/31 13:00～17:15
場所：寝屋川キャンパスJ号館・A号館
参加者数や組合員の反応：参加者数は132人。アンケートでは、90%以上の人企画に対して高評価だった。

背景や概要：対面で数年ぶりに開催。アイスブレイク（積み木自己紹介ゲーム、ito）、雪山遭難ゲーム、謎解きゲームを行った。

た
く
さ
ん
の
繋
が
り
で

POINT.1

協力して歓迎会を盛り上げる



この歓迎会を盛り上げるために、様々な工夫がされていました。会場入ってすぐのところにポップコーンマシンが置いてあり、参加者は食べ放題でした。腹を満たせるだけでなく、見た目にも楽しい工夫がされていました。

またこの歓迎会は学生委員だけでなく、謎解きゲームや運営を学内の団体と協力して行っていました。多くの団体と協力することで、さらに盛り上げることができていました。

POINT.2

新入生の成長に繋がる

ただ楽しくゲームをするだけではないのが、この歓迎会の良いところ。例えば、雪山遭難ゲームは参加者が雪山で遭難したという設定で与えられたアイテムを使いどう解決するか、最終的にグループでの話し合いで考えるというゲームです。このゲームを行うことで、グループディスカッションのやり方を学び、新入生の成長へと繋げることができていました。



POINT.3

今後の企画と繋げる



歓迎会の最後には、学生委員会が次に実施する企画で使う紙に新入生の大学生活への夢を書いてもらっていました。これによって、歓迎会の参加者が夢を持った状態で大学生活をスタートしてもらい、また企画としても掲示する段階から100枚ほどの桜がすでにある状態で始められるようになっており、次の企画と繋げて新入生の成長をサポートしていました。