



# 陸前高田最終発表

Team T.M.O





杏菜

Anna

立教大学

社会学部現代文化学科

旅行

Cristina

スタンフォード大学

都市開発

コンビニ巡り





**Sarah**

カリフォルニア大学  
サンディエゴ校  
社会学（アメリカ学）  
キャンプ

**雅輝**

Masaki

立教大学  
経営学部経営学科  
ドラム





## 彩乃

Ayano

立教大学

経営学部国際経営学科

読書

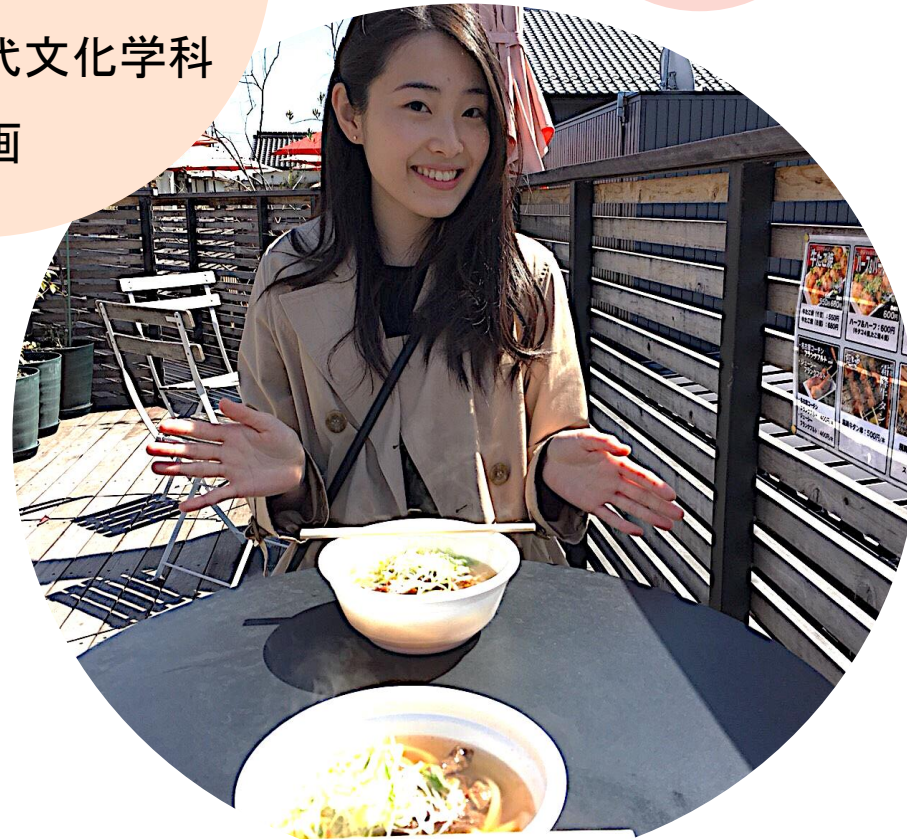
## さくら

Sakura

立教大学

社会学部現代文化学科

映画



# 異文化交流イベント

## 目的

陸前高田の方々と留学生、日本人学生の異文化交流  
Cross-Cultural Communication (locals with students)

## 日時


9月10日 18:00~20:00

## 内容

開会の言葉  
アイスブレイク  
レクリエーション  
ホストファミリーへ  
ダンスパフォーマンス  
閉会の言葉

コンセプト

Our concepts



# つながりをふやす

Building new connections

# つながりをふやす

Building new connections

**4**日間お世話になっている陸前高田の方々を招待し、楽しんでもらう、感謝を伝える

**地**域・国・世代を超えて交流する機会を作る

**陸**前高田の方々に会話やゲームを通してアメリカ、香港の文化に触れてもらう


**留**学生に日本の文化を知ってもらう



★招待状★

陸前高田

×



異文化交流イベント

9月10日（月）  
6:00PM - 7:30PM

場所：箱根山テラス

主催：陸前高田プロジェクト（立教大学）

## 招待状の配布

出発前にチラシを作成  
陸前高田で出会った人々に、招待状を配布

ホームステイ先  
わいわい食堂  
りくカフェ  
訪問先



イベント  
event

# アイスブレイク

Birthday  
line



Name  
wave



国籍や世代を問わず全員が参加できるもの

Games which everyone can participate beyond nationality and generation

言語を使わずに出来るもの

Games without languages

参加者全員を把握できるもの

Games to get to know every participant

# レクリエーション

折り紙

福笑い



donkey

トランプ



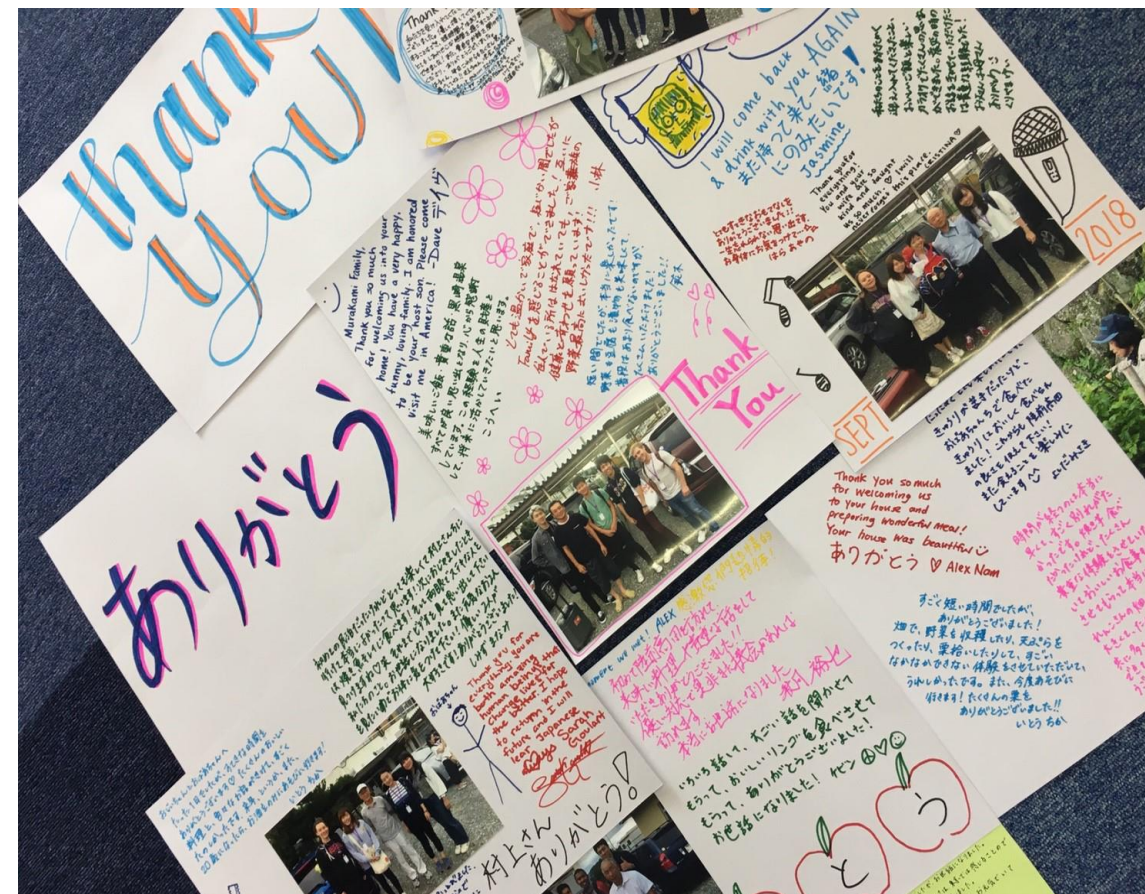
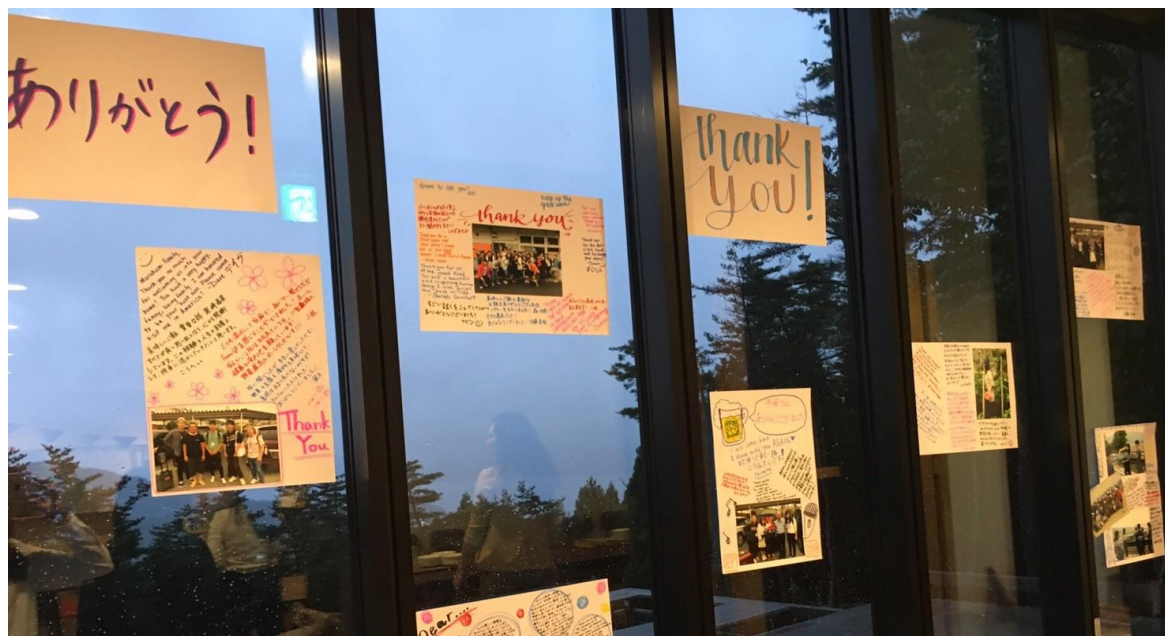
日本のゲーム、海外のゲーム両方準備

Preparing both, Japanese & foreign games

難しい説明のいらないもの

Simple games without difficult explanations

# Thankyou Wall



陸前高田で出会った方々への“感謝の気持ち”を伝える

Expressed gratitude to those we met in Rikuzentakata

思い出を形として残す

Gave thank you cards as a souvenir

# パフォーマンス



会場を盛り上げることのできるもの

Performances for everyone to enjoy

# イベントの良かった点

国籍や世代を超えて、全員が参加出来ていた

例) 言語を使わないアイスブレイク、ダンスパフォーマンス

Everyone was able to participate regardless of nationality or generation

海外ゲームと日本のゲーム、どちらも取り入れたことで、「ゲームを教える」  
など、地元の人と留学生が簡単にコミュニケーションをとるきっかけをつくれた

By including both, Japanese & American games, we enabled local people and foreign students to communicate more easily

Thank you wall 感謝を直接表せた／記念として残せる

Everyone could express their appreciation / And take thank you cards as a souvenir

デコレーション (Decoration) 風船

ダンスを参加型に出来たのが良かった

→みんなで身体を動かす一体感／「参加した」経験

Dancing with everyone →Sense of unity / Experience of “participation”

## イベントの改善点

アイスブレイクのスペースが不十分だった

Not enough space for icebreakers

一つ目のアイスブレイクの時間が長すぎた

→臨機応変に少し変更しても良かった

We could change the time of the first icebreaker because it was too long

レクスペースの利用者が思っていたよりも少なかったため、一か所でレクや食事などを出来るようにすればよかった

Activities and dinner should have be in the same space

立教の学生に少し通訳をしてもらえるように頼んでおくべきだった

(特にゲームの説明) We should have asked Rikkyo students to translate a little bit more before the event

ある程度時間がかかるゲームの方が盛り上がる (折り紙 > 福笑い)

The longer hands on activities were better than the short activities



## 事前研修：

- ・ チラシ作成（イベントに制限をかけないよう、基本情報のみ記載）  
→訪問初日から集客が可能

Making the flyers prior to getting to Rikuzentakata made it easier to invite more people and gain higher attendance.

## 現地研修：

### イベント前

- ・ コンテンツ決め / choose contents
- ・ チラシのブラッシュアップ（詳細事項の追記） / update flyers
- ・ リハーサル（全体的な消費時間と問題点を把握） / rehearsal
- ・ 使用会場のレイアウト決め / decide the layout
- ・ デコレーション / decoration

### イベント後

- ・ 片付け / tidying up
- ・ 振り返り（良かった点・改善点） / reflection

ありがとうございました



Thank you for listening