

<環境について>

① 詳細予定

9/3 : チームブログ開設

9/4 : 「Essay」 & 「Team profile」提出

→事前にアップされていた PDP ファイル 5 つを読んで Essay (レポートのようなもの) を書く。チームプロフィールはメンバーと作成。

9/7 : 「Display layout」 & 「※PDP (word ファイル)」提出

9/8 : 韓国へ出発

※ 9/9 : Development & PDP (印刷用の最終版) 提出

9/10 : Development

9/11 : Development

→作品の最終締め切りは 15 時。(コーチがブース発表を行う会場で作品をきちんと見ることができるかどうか確認するため)

9/12 : Displaying developed

→作成したコンテンツを振り分けられたブースにて一般の方に説明。一般の方は 1 チームに投票できる。(この日のみ)

9/13 : Presentation & Displaying developed & Closing Ceremony

→プレゼンテーションは各チーム代表 1 名が行った。

閉会セレモニー後、海外からの参加者はソウルタワーの観光あり。

9/14 : 帰国

※PDP とは、Plan for Developing Project のこと

※9~11 日は「Daily Reflective Report」という個人の活動報告レポートの提出あり。



## ② 部屋割りについて

日本人の女子3人は同じ部屋になり、ルームメイトはこの他にいませんでした。一方男子は、日本・ベトナム・フィリピンとルームシェアだったそうです。必ずしも国別の部屋割りにはなっていないと考えられます。

## ③ 作業会場環境

8~11日に宿泊していた Golden SKY hotel では、コンテンツの開発作業を行うにも関わらず、Wi-Fi 環境の整備が遅く（利用人数の関係だと考えられますが）作業を行うに当たり、インターネットに常時接続可能なパソコンがチームに1台用意されていたコンピューターのみで不便でした。また、チームに用意されたコンピューターは IE のバージョンが7と古く、世界大会であるならば最新のブラウザを用意してほしかったです。そして、キーボードはハンゲルとアルファベットのものだったので使う際に慣れず、ネットでのチームメイトに行ってもらい、支給されたコンピューターに関して想像以上に不便さを感じました。



## ④ 作業以外の様子



## ⑤ 環境の問題点

もっとも大きな問題点は、大会側でサーバーが用意されていなかったことです。そのため、私たちのチームが作成した Web サイトは高校のサーバーにアップさせていただいていました。

過去の作品や今回の他のチームの作品が見られないのは、そのためだと考えられます。

## ⑥ 予定に関して感想

一番切実に感じたことは“時間がたりない”ということです。

チームブログが開設してからの提出物を製作する時間、コンテンツを開発する時間が短すぎたように感じました。おそらく、Web サイト作成という時間のかかることを行ったからだと思いますが、せめてもう少し事前交流で韓国メンバーと話し合う時間が欲しかったと思いました。（私たちのチームのメンバーは学校の寮で生活しているらしく、話し合いを行える時間にある程度の制限があったことも影響したと考えられます。）

## <事前トレーニングに関して>

### ① チームについて

チーム割り振りは事前に提出した書類の中の、開発予定のコンテンツプランについて書いた書類から、大会側が自動的にメンバーを割り振りました。

私たちのチームは高校1年生（おそらく）の男女1人ずつで、当初「SNSを通じて論理的思考法を広めたい」と言っていたので、「食糧問題解決」を提案した私たちとなぜ同じチームに割り振られたのかわかりません。

コーチは国際交流の先生と伺いました。



### ② メンバー構成と分担

メンバー：重田（高3・女）、柳田（高3・男）、韓国女子（高1）、韓国男子（高1）

リーダー：柳田

コーチ：韓国人・女性

分担 : 柳田 : リーダー、英語・日本語訳、質疑応答  
重田 : Web ページ作成、画像作成  
韓国女子 : 英語・韓国語訳、プレゼン  
韓国男子 : 英語・韓国語訳

問題点としては、コンテンツ作成が1人という分担になってしまったことです。

これは、事前交流の際に、Web ページを作ることを韓国メンバーに提案した際に賛成をもらったので Web ページ作りに決定したのですが、実際韓国について、韓国メンバーから「私たちは Web ページをつくる技術をもっていない」と言われたことが原因です。

事前にもっと話し合いを行い、お互いの技量を確認しあうべきだと、とても後悔しました。

### ③ 課題について

課題は、韓国出発前に4つあり、word ファイル (Display layout のみパワーポイント) でチームブログにアップし、提出するものでした。

1つ目の「Essay」は個人レポートで、事前に e-ICON のホームページにアップされていた5つの PDF ファイルを読み、それぞれ「What I know」「What I want to know」「What I learned」「How I apply」について書くと言うものでした。PBL (problem based learning) に基づくトレーニングだそうです。

その他の「Team profile」、「Display layout」、「PDP」は、チームメンバーと話し合っ  
て作成するもので、チームの概要、パネル用の説明、コンテンツ開発の予定を、それぞれワークシートにしたがって記入するというものでした。

「Essay」の作成期間は十分にありましたが、チームで作成するものに関して、もう少し話し合える時間を設けてほしかったと感じました。

## <韓国についてから>

### ① コラボレーションについて

私たちのチームメンバーは少しシャイな人が多かったようで、打ち解けるまでには時間がかかってしまいましたが、サイトを作るのに英語・日本語・韓国語に対応させたり、ブース説明では、韓国人のお客さんには韓国メンバーが、日本人のお客さん (意外に多かった) には日本人メンバーが対応し、手探りの大会としてはよく協力できたと思います。



## ② 現地での様子

他チームのメンバーや先生、ボランティアの学生の方々など韓国の人はとても親切でした。領土問題で韓国と日本の関係が心配されていましたが、現地ではとくに気になることはありませんでした。



#### ④ 開発した教材について



今回私たちは、食糧問題に関する Web サイトで世界に呼びかけるため SNS（今回は Twitter）と連動したコンテンツ開発を行いました。

デザインはとてもシンプルで、構成は 4 項目について解説と自分たちの意見を紹介しています。

また、Twitter ウィキジェットをサイト内に設置し（今回はネット環境がうまくいかなかったためサンプル画像のみ。アカウントは作成。）世界中から意見を集めようと考えました。

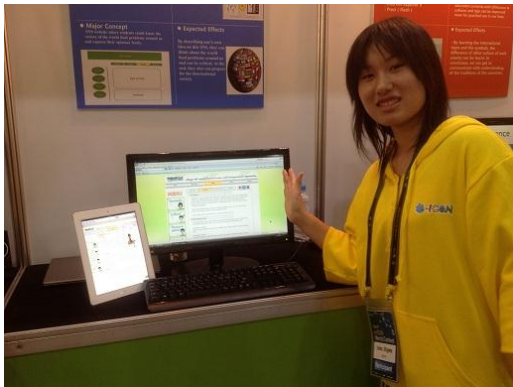
#### ⑤ 最大の失敗点と自分の課題発見について

最大の失敗はコンテンツ製作のときにコーチと意見が対立してしまったことから始まります。

コーチの意見は、難しい問題を扱った Web サイトなら、シンプルさを重視したデザインにすべき、というものでしたが、私としては今までの経験から、難しい問題だからこそアニメーションを使った楽しく学べるサイトにしたいと考えていました。

結局、コーチと韓国メンバーの主張に負け、自分の意見を引いてしまいましたが、その後の一般の方に対するブース説明の際に、インタラクティブでないサイトは見てもらうことすらできないということを、身をもって痛感しました。

英語力が足りず正しく意思を伝えられなかったため、自分の意見を引いてしまい、コンテンツをインタラクティブなものにできなかったことを筆頭に、とても反省点が多い大会となりました。



## <成果>

### ① コンテストでの最終結果

#### 【高校生】

- 1<sup>st</sup> : ベトナム+韓国
- 2<sup>nd</sup> : サハ+韓国
- 3<sup>rd</sup> : マレーシア+韓国

#### 【大学生】

- 1<sup>st</sup> : インド(+タイ)+韓国
- 2<sup>nd</sup> : インドネシア+韓国
- 3<sup>rd</sup> : ベトナム+韓国

私たちは入賞できなかったのですが、参加賞？（修了書のようなもの）をいただきました。



### ② 苦勞談

私たちのチームはあまり、事前交流でコンテンツ内容に関しての意思疎通がはかれず、事前準備があまりできませんでした。わずかに準備できたものは、サイトに使う画像素材だったのですが、現地についてのコーチとの対立により、デザインの方向性が“明るく楽しく”から“シンプル”になってしまったため、ほとんど使わないことになってしまいました。そのため、コンテンツを1から作る状況になってしまい、とにかく時間が足りない状況で、連日寝不足だったことが身体的にも精神的にも辛かったです。

事前交流・準備の大切さを痛感しました。

### ③ 国際交流としての機会について

e-ICON では本当に多様な人がいて、出身国の違う友達がたくさんできました。何気ない会話を交わしたり、お互いの言語を教えあったり、すばらしい国際交流の場となりました。特に仲良くなった友達とは、研修が終わった今でも Facebook を通じてチャットを行っています。





### <今後>

もしもまた、e-ICON に参加できる機会があるのなら、ぜひ大学生部門でリベンジしたいと思います。今回の反省点を活かし、今度はインタラクティブ性を考えて、もっと人目を引くコンテンツにしたいと考えています。来年もぜひ参加させてください。

これから大学に進学する予定ですが、希望する進路は情報系です。ThinkQuest や e-ICON の影響も大きいのですが、教材コンテンツ作りとチームマネジメントに興味を持ちました。今は将来について、中高大で身につけた ICT スキルとその経験を活かし、教育的 Web コンテンツを作成する立場で社会貢献していきたいと考えているので、大学で情報収集法やデザインについてさらに学びたいと考えています。

今回の韓国研修は私にとってとても学ぶことの多かった貴重な機会となりました。反省点ばかりであったことから、今後の課題を明確に実感でき、1つ1つ克服していこうと思います。

本当にこのたびはとても貴重な機会に選出していただきありがとうございました。



# 第2回 e-ICON 世界大会 参加レポート

芝浦工業大学柏高等学校 柳田陵介

## I 事前のオンライントレーニングについて

7月中に提出した書類を元に大会側がチームを組み、8月23日にチームのメンバー表が送られてきました。どのチームも韓国人の学生2名、外国人の学生2名の計4名とコーチ (Advising Teacher) で構成され、予め提出した書類に書いてあるやりたいことを元に割り振られているとのことでしたが、私たちのチームは日本側が食糧問題を扱ったウェブサイト、韓国側がSNSを通じたイーラーニングコンテンツの作成を希望していたということで、チームの構成の経緯は不明です。韓国人学生とコーチは共に済州外国語高校 (Jeju Foreign Language High School) からとのことでした。

また、それとともにプレトレーニングとしてPDFファイルなどでレクチャーと提出物も送られました。レクチャーの内容は大会の概要や課題解決型学習 (PBL: Problem Based Learning) に関するもので、一通り読み、エッセイの形で提出するというものです。同時に、チームの概要や開発するコンテンツの内容をチーム内でまとめ、ワークシートに記入してエッセイとともにチームブログにアップしました。

## II 現地での様子

### ① 開発環境

大会の前半3日間がコンテンツの開発に充てられました。仁川市のホテルの会場でチームごとにパソコン1台、ホワイトボード、机、椅子が貸し出されたのですが、コンセントの個数が足りない、インターネットにつながらない、与えられたパソコンのバージョンが古いなどの問題点があった他、サーバーが用意されていないため学校のサーバーを使わなければならなかったなどの不自由がありました。ただ、コンセント、インターネットの問題点は3日目あたりに解消されました。

### ② コラボレーション

私たちのチームは他と比べて打ち解けるまでに時間がかかった他、サイトのデザインに関してコーチと対立するなど前半は思い通りにいかないこともありました。しかし後半、COEXでの展示までにはしっかりと協力できるようになっていました。また、国境近くの島をめぐる日韓関係が悪化している時期でしたが、出発前の懸念事項だった領土問題には触れることなく、これに関しては特に問題はありませんでした。

チーム内での分担は、柳田：リーダー、英訳・和訳、質疑応答、重田：ページ作成、画像作成、韓国人男子：韓国語訳、(アプリケーション作成? は失敗したようです)、

韓国人女子：韓国語訳、プレゼンテーションでした。

### ③ 開発した教材の概要

日本側が食糧問題を扱ったウェブサイト、韓国側がSNSを通じたイーラーニングコンテンツの作成を希望ということで、最終的にツイッターで意見を発信できるウェブサイトを作成しました。期間が短かったこととページを作成できる人が1人しかいなかったということが問題になりました。

ウェブサイトのタイトルは **VERITAS** で、チームメンバーが日本人、韓国人だったことから、日本語、英語、韓国語の3言語での閲覧が可能です。ページはサイト案内、トピック、**Twitter**、サイトマップが含まれ、サイト案内には利用規約、参考資料、製作者紹介、お問い合わせが含まれ、トピックでは飢餓問題、食べ残し、食糧資源の無駄遣い、解決策提案が載っています。

## III 成果

残念ながら賞という形では結果を残せなかったものの、今回の大会への参加を通じて他国の学生との考え方の違いを学んだり異文化交流ができたことは貴重な機会だったと感じます。特に、部屋がベトナム人、フィリピン人と一緒だったこともあり、チームメイトだけではなく同年代のアジアの学生と知り合えたことは大きな成果ではないでしょうか。

また、今まで5年半（当然“大学受験で点を取るための道具として”などではなく外国語として）英語を学んできましたが、今回の大会は“英語を使って何かをする”初めての機会となりました。1週間英語漬けになる環境は1年振りで、直後に受験したTOEICでリスニングを9割近く取れたことも成果の1つです。

## IV 今後の目標や夢、やりたいこと

来年から東京歯科大学への進学が決まり、今後は情報分野を学ぶわけではありませんが、今回の e-ICON 世界大会への参加を通して学んだことや反省点を何らかの形で生かしていきたいと思います。

最後になりましたが、参加者へ推薦していただいた JAPIAS の望月様、また大会への関係者の方々に御礼申し上げます。また、入試が終わるまでレポートの提出期限を延ばしていただきありがとうございました。

## V 写真

出発日：(午前) 学校で3限まで通常通り授業

(午後) 成田から仁川へ移動

(夕刻) 仁川市のホテルに到着



左：成田出発前、制限エリア 右：仁川到着後、空港ロビー

1日目：(午前) オープニングセレモニー  
(午後) コンテンツの開発



左：オープニングセレモニーの自己紹介 右：夕食後、海岸へ散歩

2日目：(午前) コンテンツの開発  
(午後) コンテンツの開発





左：話し合いの様子 右：夕食のビビンバ

3日目：(午前) コンテンツの開発  
(午後) コンテンツの開発



左：コンテンツの開発中 右：日系コンビニの前で (※外出可能な時間帯に行きました)

4日目：(午前) COEX (ソウル市内) に移動、展示準備  
(午後) 展示



左：昼休み、地下街にて 右：展示の様子（写りが悪いのはやらせではない証拠です）

5日目：（午前）プレゼンテーション

（午後）展示

（夕刻）表彰式、クロージングセレモニー、市内観光



左：待ち時間、オセロで遊ぶ様子 右：参加証を頂きました

下：Nソウルタワー前、ルームメイトと



帰国日：(午前) 自由行動  
(午後) 仁川から成田へ移動  
(夕刻) 帰国、最終電車で帰宅