

3rd e-ICON World Contest 参加レポート

芝浦工業大学柏高等学校 勝又 大輔

1. 事前のオンライントレーニングについて

オンライントレーニングでは、大会側よりコンテンツ開発の進め方や、PBL(Project Based Learning)の考え方、e-learning コンテンツに関するレクチャーなどの課題が指定されます。これらの動画や PDF に目を通し、学習したものに関しての要点や感想などを提出しました。すべての作業は英語によって行われます。

チーム編成についてですが、私たちがアプリとの連携を考えているという趣旨の記述を事前登録の書類に書き込んだところ、相手がアプリ制作を得意とする生徒になったため、ある程度のマッチングは行われているものと思われます。相手の生徒たちは、韓国や日本の文化をテーマとしたいとのことでしたが、こちら側が水問題をテーマにしたいと伝えたところ、そのテーマが採用されることとなりました。

事前トレーニングと並行して、韓国側メンバーとコンタクトを取り、制作するコンテンツについての議論を交わしました。今回も昨年同様、大会側の選考遅れに伴い制作期間が短くなってしまい、他チームの中には連絡もほとんど取れずに韓国に入国したというメンバーもいました。しかし、私たちのチームは発表後より積極的に連絡を取り合うことができ、ある程度の議論をしてから本番を迎えることができました。Skypeでのグループ通話を活用しました。大会側からは、Microsoft Korea の後援により、Office365 のアカウントが各メンバーに提供され、各種書類はすべてそこで管理するようになっていました。

航空券はすべて e-ticket となり、発地は選択できます。行きが KE702 便、帰りが KE001 便でした。また、海外旅行保険に各自で申し込む必要があります。



2. 現地での様子

具体的なスケジュールは次の通りです。

8/29 韓国に向けて出発

8/30 オープニングセレモニー、コンテンツ開発開始

8/31 全日コンテンツ開発

9/1 同上

9/2 審査員に対するプレゼン

9/3 e-Learning Korea に e-ICON ブースを設置し、外部に向けて展示発表

9/4 同上

9/5 帰国



韓国到着後、ボランティアの方々空港にて待機していたので、乗用車にて直接研修施設へ向かいました。仁川空港からソウル市内まで、ソウル市内から研修施設までは各 1 時間程度でした。

今年は昨年とは違い、Yongin 市にある Lotte Academy という研修施設ですべての開発作業が行われました。部屋割りは基本的に 2 人で 1 部屋となっており、私はロシアからのメンバーと相部屋となりました。研修施設であるため、館内すべての場所において無料の Wi-Fi が完備となっています。トラフィック

は安定していますが、最初つながらないという事態が発生してしまい、何度か試行を重ねるうちに接続することができました。

チームには各国からの引率の先生による Advisory Teacher がつくほか、ボランティアによる Team Coordinator が毎日の活動を生活面や事務面でバックアップしてくれました。私たちのチームに配属となった先生方は非常に親切で、円滑な活動ができました。

4 日目に COEX の小会議室にて審査員による審査があり、そこでプレゼンを実施します。基本的に実演またはスクリーンにコンテンツを表示するという形で発表します。審査員は 4 人おり、いずれも韓国の方でした。

このコンテストは、「ICT を活用した学習の仕組みの提案」が主題となっているようで、ThinkQuest とは少し概念がずれるかもしれません。必ずしも内容すべてを確認してもらえらるわけではなく、展示するためのプロトタイプが必要になるという認識でよいかと思います。ただ、教育用のコンテンツを作るときに気をつけるべきことなど、ThinkQuest に参加して得られたものは大いに役立ちます。

最後の 3 日間は e-learning Korea にてブース展示を行い、来場者に対して説明しました。

余談ですが、昨年と違い、ソウルから離れた場所に研修施設があるため、観光等はできませんでした。



チームの概要は次の通りです。

<チーム名>

Team J ※チーム記号

TOMODACHINGU ※日本語と韓国語で「友達」をかけたもの

<メンバー>

【Japan】

勝又 大輔 (Web サイト制作・情報収集)

別所 想実 (情報収集・英訳)

【Korea】

Kim jinnyon (アプリ制作・チームリーダー)

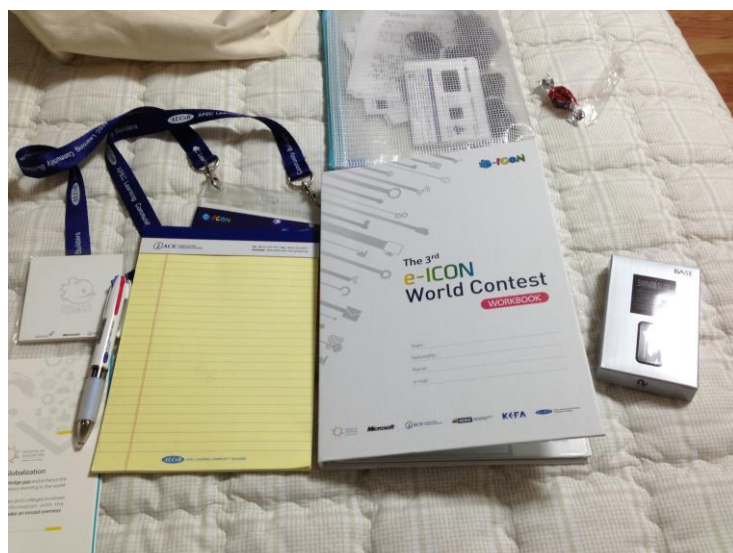
Ju Gwangjin (情報収集・英訳・韓国語訳)

開発した教材について

今回、前述のとおり時間がなかったこともあり、水問題をテーマとし、私たちのサイトのリメイクにアプリを付け足すという形で制作することとなりました。日英韓 3 か国語対応にし、アプリとの連携を前面に押し出すとしました。アプリで興味を引き、概要を大まかに学習した後、詳しくサイトで学ぶという形態のコンテンツです。

現地では、韓国側生徒を含め、非常に良い雰囲気のもと毎日を過ごすことができました。毎日が開発で、非常に疲れますが、協力しながらひとつのものを作り上げることは楽しかったです。研修施設ということもあり、他の客を気にせず夜遅くまで開発ができたり、他国の参加者と話し合ったりすることができました。

今回、昨年参加されていた本校の先輩にあたる重田桂子さん、柳田陵介さんからのアドバイスとして、モバイル Wi-Fi をレンタルすると良いと伺ったため持参したところ、役立ちました。様々な場所で通信できるだけでなく、キャリアとの契約を行わなくとも安価にてメンバーと連絡が取れるほか、日本との通信手段として利用しました。韓国では LTE 網の整備がなされており、たいいていの場所で高速通信が可能です。



3. 成果

順位は、

- ① 渡航前に発表される課題の提出点
- ② 審査員による審査
- ③ ブースを訪問されたお客様からの投票点

以上の3点を得点化し、総合点で判定されます。

総合的な審査の結果、私たちのチームは、最終的に 3rd Prize を受賞することができました。

入賞した各チームは次の通りです。

1st Prize

Dream seekers (Philippines, Korea)

Subject : An interactive app-book for enriching imagination

2nd Prize

Desert Eagle (Vietnam, Korea)

Subject : Website service for improving mathematics teaching-studying process

Honeybees (Thailand, Korea)

Subject : Developing an application containing many educational elements and expandability to various languages

3rd Prize

Inno(te)vators (Singapore, Korea)

Subject : ICT tools

Tomodachingu (Japan, Korea)

Subject : Webpage, Application for Water Issues : All about Water

Bene (Malaysia, Korea)

Subject : Promote an effective therapy for asthma and other respiratory diseases:
bird nests



苦労したこと

都合により引率がつかなかったため、生徒のみでの参加となってしまったことや、韓国側からの種々の発表が遅かったことです。特に、航空券が約 1 週間前に来たことには焦りました。また、キーボードがハングル+英語表記であったため、使用に少し手間取りました。これは基本的には自分の PC を使うというスタンスで活動することで解決できます。

国際交流について

この大会は、APEC 参加国より生徒が集められているため、様々な国からの参加者とコミュニケーションをとることができました。自分の国の文化を教えあったり、コンテンツについて話したりと、深夜まで話していることもあったほどです。このような国際交流ができ、大変良かったです。現在でも Facebook 等を使用して、コンタクトを取っています。

4. 今後の目標や夢、やりたいこと

これからの進路としては、教育と IT をつなげていくようなことをしていきたいと思っています。ThinkQuest や e-ICON による影響が大きく、一連の大会に参加したことで人生の中でもよい体験となりました。成功した点、反省すべき点を自分の将来に役立てたいと思います。

最後に、このような素晴らしい機会を提供して下さい、また相談に乗っていただいた JAPIAS の望月様、ありがとうございました。