

# The 5<sup>th</sup> e-ICON World Contest 参加レポート

岐阜県立岐阜総合学園高等学校 岩田悠子

岐阜県立岐阜総合学園高等学校 大平育歩

## 1 チーム構成

### 【日本】

岩田悠子 (映像編集・各種デザイン)

大平育歩 (映像編集・各種デザイン)

### 【韓国】

Lim Hyesu (チームリーダー・企画)

Cho SeungJk (アプリ開発)



## 2 今回の大会の日程

9/11 (火) 韓国へ出国、韓国チームと初対面

9/12 (水) オープニングセレモニー、開発

9/13 (木) 開発

9/14 (金) 開発

9/15 (土) プレゼンテーション、表彰

9/16 (日) e-Learning Korea の展示発表・見学、観光

9/17 (月) 日本へ帰国

## 3 事前活動について

事前に主催者から送られてくるメールや電話も全て英語で、どうしてもよいのか分からず対応が遅れてしまいました。そして、いろいろな方に心配や迷惑をかけてしまいました。今から思えば、失敗を恐れずに、いろいろな方法で韓国側のチームメイトと交流しておけばよかったと思います。また、夏休み中は学校で他のコンテストなどに取り組んでいましたが、e-ICONに参加する場合はこのコンクールだけに集中するべきでした。そうして、いろいろな人にサポートしてもらった形で、他のチームより2・3週間遅れて、韓国チームと交流が始まりました。

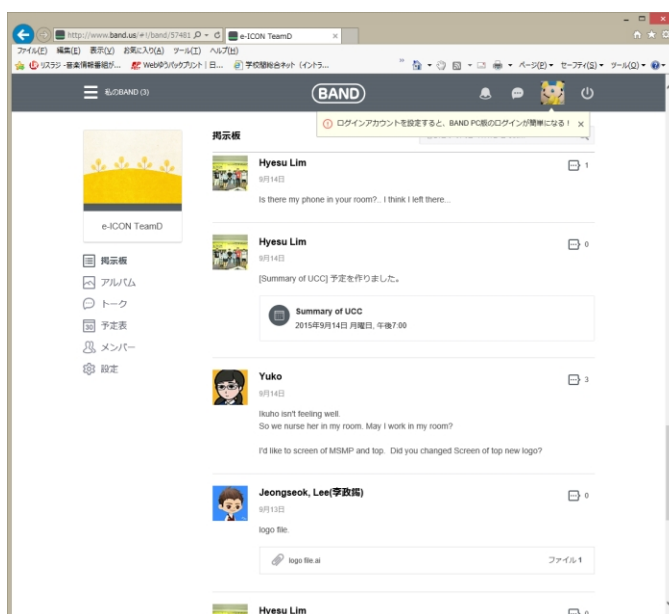
交流は他の日本チームのアドバイスを受け、SNSサービスのBANDを利用しました。交流する中で、徐々にチームワークが芽生えてきました。交流を始めたのが遅かったので、それを埋めるように頻りに交流をしました。事前にPDPという書類(どのような教材を開発するのか等の書類)を提出しなければいけないのですが、韓国チームが学校で取り組んでいるプログラムを紹介するアプリを製作したいということで、全て英語で作っていただきました。

具体的な取り組む内容としては、「若者の良好な人格形成を目的とした9つの習慣」(以下「9つの習慣」と略します)について学ぶアプリを製作しました。この9つの習慣は、もともと韓国チームの高校「Chungnam Samsung High School」において行われていたMSMPというプログラム

のひとつで、「このプログラムを実践したら、生活が規則正しくなり、以前より良くなった」という韓国チームの実体験から、このコンテンツを製作することになりました。韓国チームがアプリ開発が得意だという事だったので、私たちは映像編集やデザインを担当することになりました。日頃から取り組んでいる内容で最低限のことはできるので、更に高い技術で取り組めるように事前活動期間でソフトの使い方などを学習しました。

今回 PDP は韓国側に作って頂いたのが良かったのですが、取り組む内容や役割分担等を事前にしっかりと決めておく必要があります。そして、この事前活動期間でしっかりと教材開発に取り組んでおくことが重要であると思います。また、韓国では会ってすぐに開発をしなければいけないので、SNS を利用して少しでも仲良くなるとスムーズに開発へ入れます。

また、最初は成田空港からフライトするチケットが送られてきましたが、私たちは岐阜に住んでいるので、中部国際空港へ変更してもらいました。持って行かなければいけないものとしては、1人1台のノートパソコン、変圧コンセント（ほとんどのものが200Vまで対応しているので、コンセントの形状を変換するものでよい）があります。また、一眼レフカメラと日本でレンタルしておいたモバイルルーター（1日700円程度）も役に立ちました。一応、運営側でカメラを担当されている方もみえますが全体を撮影されているので、チームで沢山綺麗な写真があると、後からいろいろな活用方法があります。また、ホテルなどでWi-Fi環境もありますが、低速だったり繋がらなかったりすることも多かったので、モバイルルーターはとても役に立ちました。



- BAND での交流の様子 -

### 3. 韓国での活動

#### 【 9月11日 -1日目- 】

中部国際空港から1時間半のフライトを終え韓国の仁川空港に着くと、韓国の大会運営の方が出迎えてくださいました。運営スタッフの方で日本語を話せる方がみえたので、少し安心しました。空港での待ち時間で少し両替をした後、宿泊先であるIAAA (Incheon Airport Aviation Academy) に向かいました。IAAAは空港からとても近く運営スタッフの方の運転で向かいました。午後3時頃にホテルに到着して部屋の説明などを受けた後、自分たちの部屋で日本にいた時と同様に英語の対策などをしていました。夕食は韓国料理でした。私たちにとっては、刺激的なものが多かったです。(でもおいしかったです) 部屋に戻ると、BANDで韓国チームから連絡があり、初めて韓国チームと対面しました。最初は自己紹介をしてそれぞれの学校の事などを話した後に、韓国チームのアプリの製作状況を聞きました。11日の時点でアプリの大部分が出来ており、残りの作業はデザインやコンテンツの最終調整と動画作成だけが残っている状況でした。



### 【 9月12日 -2日目- 】

初めて韓国の朝を迎えました。気分的には少し肌寒く、上着を持って行って良かったと感じました。この日はオープニングセレモニーがありました。簡単なアイスブレイクをしました。相手に質問をして答えられたらお互い相手の体にシールを貼るというゲームでした。オープニングセレモニーが終わると、各チームに分かれて開発が始まりました。役割としては、韓国チームがアプリ開発の続きとプレゼンテーションの準備をする、日本チームはUCC（1分間の紹介動画）の製作と各種デザイン面でのサポートという形で開発を進めることが決まりました。韓国チームの先生は別の用事があるとの事でまだ合流していませんでしたが、メンバーのリムさんがリーダーとして役割を割り当ててくれたので、円滑に物事を進めることができましたと思います。私たち日本チームは、UCCをどのような構成にするのかシナリオを作り、その素材の製作を行いました。開発は夜中まで続き、夜食が出されました。



### 【 9月13日 -3日目- 】

開発2日目にはアプリの全体像も見えてきたので、プレゼンの内容も決まってきました。私たちはプレゼンのやアプリの内容やデザインに沿ったUCCの作成を進めました。いろいろな想いも紹介する必要があったので、製作している最中でもできるだけ交流して情報交換を行いました。それぞれの国のお菓子を交換しながら進めることが、ひとつの話題の作りのきっかけになり、役に立ちました。また、この日はチームリーダーのリムさんの母親が差し入れを持ってきてくださり、和んだ空気を進める事ができました。この日の夜に、韓国側の先生も合流でき、各種製作も一気にスピードアップしました。この日も開発は夜中まで続き、夜食が出されました。



## 【 9月14日 -4日目- 】

開発最終日には、アプリケーション含めて全てのコンテンツを完成させることができました。とてもスピード感のある3日間で、韓国チームが事前準備をしてくれなかったら、完成させることは不可能だったと思います。アプリ開発担当のチョウさんが、完成したアプリを見せてくれた時には完成度の高いアプリに感動するとともに、自分たちにももっと多くの技術があればよかったと思いました。私たちが製作してきたUCCを韓国チームに見せるととても喜んでもらえて、自分たちは自信を持つことができました。午後からは、翌日のプレゼンテーションに向けてUCCのブラッシュアップを行ったり、プレゼンを聞いたり、何度も9つの習慣のロゴ(9habits)についてデザインの検討を行い、最終日の活動を終えました。

また、午前中に日本チームの大平が体調を崩した時、運営スタッフや韓国のチームメイトがサポートしてくださり、とても助かりました。



## 【 9月15日 -5日目- 】

発表当日はソウルのCOEXという大きな施設で行われました。私たちのチームのプレゼンではリムさんが発表を行い、チョウさんが最後に審査員にタブレットを配布をし、岩田と大平はプレゼンの様子を写真で撮影してました。とても、力強くメッセージ性のあるプレゼンで感動しました。そして、私たちの取り組みが評価されて、2位という結果になりました。しかし、リムさんを始め優勝を目指していたので、嬉しさというより悔しさの方が強かったです。そして、私たち日本チームがもっと戦力になっていたらと後悔をしました。表彰式の後、レストランで楽しく食事をしました。たった数日の関係でしたが、言葉もうまく通じないのに深い友情で結ばれている事を感じ、とても楽しい雰囲気です。大会を終える事ができました。

また、各チームのプレゼンを聞き、コンテンツやUCC含めてすごいと思う部分は沢山ありましたが、一番驚いたのがアジアの高校生のプレゼン力です。台本を覚えて話すのではなく、伝えたいことを力強く話をして人を引き付ける事の大切さを学びました。とてもよい刺激になりました。





## 【 9月16日 -6日目- 】

韓国の e-Learning 教材が集まる式典 e-Learning Korea が行われており、その見学をしました。その中で、私たちの作品の展示も行われていました。また、3D プリンターや最新の技術に触れることができ、とても勉強になりました。その後、韓国チームと昼食をして別れました。6日間という短い期間ではありましたが、やはり別れは寂しかったです。最後は一緒に写真を撮ったり話をしました。

その後は観光をしました。他の日本チームとも仲良くなり、とても楽しく観光をしました。



## 4. まとめ

今回の大会を通して、私達の課題を見つけることができました。1つ目は、英語力です。プレゼンテーションに話し手として参加できなかったことや、意思疎通に時間がかかってしまうことから、国際交流を目指すならもっと英語力を伸ばさないといけないと思いました。2つ目は、技術力です。私たち日本チームは普段の部活動でデザインを中心に活動していたため、プログラミングが得意ではありませんでした。そのようなことから、韓国チームにアプリ製作全てを任せてしまったので、もっと高度な能力を身につけたいと感じました。しかし、結果が2位だったことや、納得のできる UCC を作成できた事などは、今後も自信を持って活動に活かしていきたいと思いました。

また、事前交流や事前準備を満足にできなかったことはとても後悔をしています。早めから交流を進めたり、コンテンツに対して共通理解しておくことはとても大切で、もっと早くから行うべきだと強く感じました。今回の大会では、韓国チームの助けがあり、開発が成功しましたが、今後このような機会があった場合は積極的に交流を行う事が必要だと学びました。また、以前このコンテストに参加した日本チームの方のアドバイスがとても役に立ちました。私たちも今後、アドバイスできることがあれば、助けていきたいです。

日本においては体験できなかった多くの国の学生との交流や、IT技術を活用しての教材製作等、とても価値のある大会に参加する事ができて良かったです。日本代表の一員として世界大会に参加できたことをとてもうれしく思います。また現地で支えてくださったサポーターの方や大会関係者の方々、韓国チームの先生、リムさん、チョウさんにとても感謝しています。ありがとうございました。大会に参加するには力不足な点が多く、迷惑をおかけした点多かったと思いますが、とても楽しく充実した大会でした。今回学んだことをこれからの活動に活かしていける様、精一杯努力したいと思います。ありがとうございました。