

5th e-ICON World Contest 参加レポート

1. 事前活動について

私たちコラボチームの2人は、お互いに初対面のため、事前にメールのやりとりをしながら、「身近な科学実験について」をテーマにしたものにしようと決めました。後日、そのコンテンツの調査とお互いの顔合わせを兼ねて、科学技術館で開催していた「青少年のための科学の祭典」に行きました。そこで、簡単な役割分担を決め、大まかな筋道を立てました。

大まかな方向性が決定したのち、過去の e-ICON に参加した方に「事前にどのようなことを準備しておいたほうがよいのか」「大会ではどのような日程だったのか」「大会に参加する時に必要と思ったもの、ことはあるか」など、色々な疑問点を質問しておきました。先輩方のお答えから、出来る限り日本にいる間に事前準備をしておくことが肝だと感じました。

韓国大会側に提出する書類にはパスポートのコピーと本人顔写真の画像（JPEG）、また Application Form, Oath Form と学校長の推薦書が必要で、揃い次第 JAPIAS 事務局に送付しました。後に、日本チームの「Participants Proporsal」を2人で考え、8つのカテゴリーの中の「Science education material including: atoms, physics, landscape, etc」に決めました。すべて英語での書類提出です。この後、韓国側でマッチングが行われ、韓国側の生徒2人が決まりました。



BAND の
チームアイコン



韓国側の生徒と先生が決まると、お互いに BAND という SNS で意見交換をしました。これは、韓国の先生が開設してくれました。別途大会側がチーム用のブログを作ってありましたが、結局のところ使いませんでした。日本側の出来ること、やりたいことを伝え、「身近な科学で興味を持ってもらう」というサイトのテーマで統一しました。日本側はサイト制作、韓国側はアプリ制作で動き出しました。しばらくすると、韓国側で提出するチームの企画書「Project Development Plan Form」を提出するように求められ、毎日、BAND で意見交換が続きました。ここで4人のチーム役割を決め、事前準備に力を注ぐようになりました。

メンバーアイコン



昨年あった事前活動としてのオンライントレーニング（大会側主催）は特に無く、自由に韓国側生徒と交

流をしました。韓国側生徒は、大会時にボランティアの大学生コーチが付き、指導してもらうという話でした。その時にアプリ制作の完成を目指すそうで、私たちからは韓国のアプリ制作がどの程度進行しているかは見えませんでした。韓国に行ってから詳しく打ち合わせするしかないと感じました。

事前に日本で用意できる資料やデータ、パソコン、延長コード、変圧コンセントを持っていきました。今回は MARS の影響で空港近くの Incheon Airport Aviation Academy で 6 日間宿泊、COEX (Seoul) で 2 日間発表という日程で、施設案内によると Wi-Fi は使えるとあったので持参しませんでした。(大事をとって Wi-Fi をレンタルしているチームもありました。)

8 月 5 日には「e-ticket」(航空券)、9 月 7 日に「大会の案内」が韓国側から直接届きました。1 週間前には、大韓航空のサイトで e-ticket の座席予約を完了し、海外旅行保険の契約も完了しました。初めて自分で行ったのですが、簡単でした。韓国への出発前に JAPIAS 事務局へ電話して、M さんに色々ご指導頂きました。また、以前の大会に参加した方たちが Google+ で参考になるアドバイスをしてくれました。大会前の不安を和らげることができました。ありがとうございました。

成田空港へは 12 時前には到着し、初めてお会いする皆さん同士ご挨拶しました。同行していただいた H さんにはお礼申し上げます。気になっていた機内食は昼後の出発でしたがしっかりとしたものが出ました。



以上、事前準備について詳しく書いておきました。次回以降は大会会場や運営方法が異なるかもしれませんが、大枠は同じでしょう。私達日本チームは、web 上で気軽に韓国側とやりとり出来ましたが、英会話に慣れていないと難しいかもしれません。

○チーム概要 Team C (Science Tree of Chemistry)

[Japan]

T・R (チームリーダー、プレゼン、Web サイト)

KEI (Web サイト、映像編集制作、実演)

[Korea]

ヤンホ (アプリ制作、ゲーム制作、プレゼン)

ジョングン (アプリ制作、ゲーム制作、実演)

私たちのチームは理系の生徒ということで開発するコンテンツも理系になりました。私たちは、中学生向けに化学、物理、生物を含めた理科の学習用アプリを開発

することにしました。韓国や日本で問題になっている「理科離れ」を改善するアプリを製作することが私たちの目標となりました。

また、チーム名は「ggumtreer」に決定しました。韓国語で「夢」を表す単語「ggnm」と、英語の「木」を表す「tree」、そして「～の人々」という意味である「er」を付けたものになっています。つまり、「どこまでも枝を伸ばしていく木のよう、夢を広げていく人たち」という意味が込められています。チームのスローガンも「Easy ,Funny ,Study ! 」と覚えやすく親しみやすい言葉を使用しました。

2. 現地での様子

○日程

- 9月11日 韓国へ向け成田出発 13:55➡16:20 到着
- 9月12日 オープニングセレモニー、各国生徒と交流後作業開始
- 9月13日 全日コンテンツ開発
- 9月14日 コンテンツ開発とプレゼンの準備
- 9月15日 審査員に対するプレゼンテーション（COEXにて）
- 9月16日 午前は e-learning korea でブース展示発表、午後は市内観光
- 9月17日 日本へ向け帰国 10:10➡12:30 到着



（初日、交流風景）



（辛めの食事の数々…）



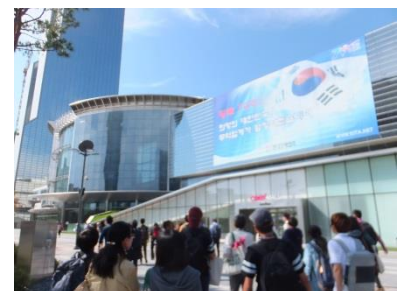
（夜食の差し入れ）



（制作風景）



（宿泊施設 IAAA）



（プレゼン会場 COEX）

韓国に到着すると、大会ボランティアの方が出迎えてくれて、宿泊施設 IAAA までバスで移動しました。（約 20 分で到着）今年は、MARS の影響が懸念されたため、仁川空港近くの宿泊施設でコンテンツの制作をし、プレゼン、ブース発表の時のみソウルの COEX というコンベンションセンター（日本で言うところのサンシャイン 60 のような、いろいろな分野のテナントが入っている建物。ちなみに水族館もありました）で行いました。

食事は決められた時間に食堂に行き、セルフサービスでご飯やおかずをトレイに載せる形式でした。付け合わせのサラダ、コーンフレーク、キムチなどがバイキング形式で、ご飯なども余っていれば、お代わりすることができました。やはり全体的に味付けは辛めで、味に慣れるのに苦労しました。（ちなみに箸やコップは金属製で熱いものを食べたり飲んだりときに苦労しました）

部屋割りは日本人のチームメイト同士 2 人で 1 部屋でした。これは他の日本勢も同じでした。宿泊施設、COEX とともに無料の Wi-Fi 環境が整っていました。部屋には 1 週間分のタオルなど全て揃っていました。

○日々の流れ

9 月 11 日：ホテルに夕方到着後、すぐに夕食。韓国側とサイト制作について軽く話し合いました。（すぐに深夜になってしまったため作業進まずに就寝）



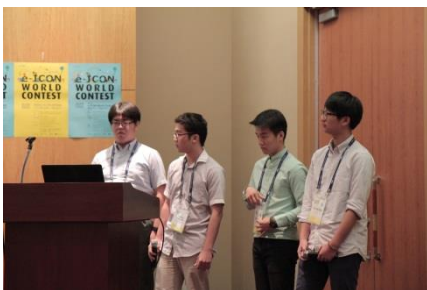
9 月 12 日：朝、今後の説明とボランティアの紹介を受け、自己紹介、簡単なゲームをしました。お互いに打ち解けあって交流を楽しみました。午前中はディスカッションでした。私達のチームは話し合いの結果、Web サイトからスマホ用のサイトを制作することに決定し、アプリ用の素材写真を探しました。そしてすぐにスマホサイト制作に取り掛かりました。昼食後、韓国の生徒と卓球をしてリラックスしながら交流。その後、引き続きスマホサイト制作（記事）と Web サイトからスマホサイトへのデータ変更をしました。韓国側は、アプリとゲーム制作。出来上がり次第、韓国側とデータの交換をして夕食になりました。当初予定していたコンテンツを変更したり、新たにコンテンツを追加したりと多くの調整がありました。コンテンツ用の実験写真の準備と、明日のプレゼン用の資料を作成して就寝しました。この日の作業が最も多かったと思います。



9月13日：韓国側作成のアプリを紹介する映像制作をしました。「科学が苦手な学生がアプリによって好きになる」と「アプリに関する面白い説明」という2つのポイントで映像編集しました。以前学んだ映像編集が役立ちました。夕食はピリ辛バーガーを頂き、夜11時30分に編集完了。

9月14日：韓国側制作のアプリが完成し、日本側の製作した記事と融合しました。プレゼン用の資料（パワポ、ポスター）の制作を完了し、口頭発表の練習に入りました。しかし、映像の音質が悪かったため、再度撮り直しました。夜にプレゼン練習と実演の練習で終わりました。

9月15日：早朝からバスでソウルの江南地区にあるコンベンションセンターCOEXに移動しました。プレゼンは午後の4組目だったので、午前中に発表練習や他のチームのプレゼンを見学しました。練習通りにできましたが、審査員の質問は全て韓国語であったため、日本側には質疑応答に参加できませんでした。自分たちの開発した作品についてなどを1チームあたり15分間で審査員たちに説明しました。T・Rとヤンホがプレゼンターとなり、KEIとジョングンが審査員に自分たちの作品を見せる実演役となりました。他のチームは民族衣装を着用してプレゼンするといった工夫を凝らしていました。結果としては1位でしたが、驚き、戸惑いながら受賞式に臨みました。



9月16日：前日同様、早朝よりCOEXに移動しました。e-ICONの1位ということで私達4人だけ韓国の文部科学大臣にデモンストレーションをしに伺いました。（韓国語なので日本勢の出番はあまりありません…。）その後、ソウルでの観光（市街地の散策と韓国の文化館のような所）をしました。昼食の時点で韓国側の生徒と別れたので、中国やマレーシアの人達、他の日本チームと一緒にコミュニケーションをしながら観光を続けました。この時に、お土産を買いました。IAAAに帰ると、施設内のビリヤードや卓球で他の皆さんと交流をしました。別れを惜しみつつ、コミュニケーションアプリで今後も連絡を取り合うことを約束しました。

3.まとめ

アジア各国の学生と「IT」を介して交流を持てたことは大きな収穫となりました。英語に関しては、T・Rが抜群の英会話の能力を持っていましたが、KEIは専門用語の混じった会話は理解できず、勉強不足を実感しました。世界各国のITの技術力の高さを実感しましたが、日本のWebサイト制作技術、映像編集技術も意外と通用するということが分かりました。

今回の大会では、事前準備（段取り）とコミュニケーション（お互いを良く知ること）が最も大切だと学びました。この2つをしっかりと行えば、韓国で楽しく作業が進められると思います。私達は当初のWebサイトづくりやコンテンツが急遽変更されてしまいましたが、何とか対応できました。これは、事前準備（画像と記事の用意、全員がテーマを理解していること）と英語力が役立ったからです。

以上、大変貴重な体験をさせていただき、関係者の皆様に感謝いたします。文化祭を休んでしまい多大な迷惑を掛けてしまった小石川の同級生、大会に参加する際に推薦文を書いて下さった校長先生、喜んで送り出してくださった先生方、コラボさせていただいた各学校の生徒とコーチの先生方、同行し、指導して頂いたH様、また、韓国側の先生やヤンホとジョングン、大学生のチューターには大変お世話になりました。今回の体験を少しでも他の皆様に伝えられるよう努めていきたいと思っています。ありがとうございました。

4.成果 1st Prize を頂きました。ありがとうございました。

