

2024年 3 月 14 日

2023年度 ALL DOSHISHA 共修プログラム  
実施プロジェクト成果報告書

プロジェクトタイトル
トビタテ！同志社学生！

プロジェクトメンバー			
役職	氏名	学科専攻	学年
リーダー	中澤 周	理工学部電子工学科	B1
	古田智也	理工学部電子工学科	B1
	浅野哲司	理工学部化学システム創成工学科	B1
	森本万慈	理工学部環境システム学科	B1
	神田七海	理工学部機能分子・生命化学科	B1
	鈴木友梨	グローバル・コミュニケーション学部	B4
	Zerda Fery	応用化学専攻	M1

支出経費			
支出項目	単価 (円)	数量	小計 (円)
ポスター印刷 (A0,B2 各 5 枚, カラー)	—	10	9,900
チラシ印刷 (A4 光沢紙, 両面)		300	16,100
飲食物	—	—	6,459
		合計	32,459

プロジェクトの目的と狙い
<p>同志社大学の学生には、英語に自信がないという理由で留学を諦めている人がいる。そのような学生を少しでも減らしたいということで、プロジェクトを計画した。このプロジェクトの目的は、堅苦しい雰囲気ではなく、気軽に英語を話すことに加えて、留学生や留学経験者との交流を通じて、学生らに留学について少しでも興味を持ってもらうことである。その目的を達成するために、当グループは英会話カフェから着想を得て、昨年 12 月に 2 回にわたって留学生との交流イベントを開催した。</p>

## プロジェクトの実施内容（1 ページ以上）

- 取り組んだ実施内容を時系列にかつ具体的に記入してください。
- 誰がどのような役割で何をしたかも分かるように記入してください。
- 適宜、取組状況の画像データを貼付いただいても結構です（様式の半分以内の分量とします）。

プロジェクトを開始するにあたって、当グループは、同志社大学は留学に力を入れており、その強みを本学の理工学部学生にどのように伝えるのかという議論から始まった。議論を行った結果、テーマは「派遣留学生を増やすためのプロジェクト」に決定した。同時に、理工学部学生と留学生が交流する機会が学生生活の間でほとんどないことから、大まかに、留学生、留学経験者、留学希望者との間でコミュニケーションを深める機会を設ける方向性でプロジェクトを進めることにした。

7月上旬と8月下旬に開催された大平印刷株式会社によるワークショップの際に、SWOT 分析といった企画の立て方の基盤となる部分をメンバー間で参考にした上で、企画書の骨子を完成させた。他に施策内容として、留学前にしておいたほうが良いものなどをまとめたパンフレットを制作するという案もあったが、大平印刷からのアドバイスもあり、プロジェクトの概要からは外された。この段階では、理工学部の学生の立場を考えて、留学期間中に、海外の研究者との間で支障なくコミュニケーションができる英語力が身につけており、現地の宗教的な事柄について理解しておくなど最低限の生活を送れることを学生のあるべき姿として考えた。そのあるべき姿に近づくためには、「英語でコミュニケーションをとるために、自分から英語や海外文化に興味を持つこと」が重要であると考えた。この要点を達成するための支援として、理工学部学生と留学生との間において英語で簡単なゲームをすることや留学についての質問ができるイベントを開催する方向性でプロジェクトを進めることに決定した。また、イベント名は「Cheers！」に決定した。

このイベントを充実したものにするために、特に以下の3点に注意を払いながら開催に向けての準備を行った。

- ① イベントに参加する人員を確保するために、どのような手段でこのイベントを周知するか？
- ② 参加者（特に理工学部学生）が不安を感じることがないようにするために、どのような手段で場を盛り上げられるか？
- ③ アンケートで良好な回答を得るために、工夫できることはないか？

はじめに、①について報告する。イベントの周知について理工学部学生を対象に以下のフライヤーを、浅野、神田、鈴木が制作し、完成物を各メンバーが受講している英語の講師の方々に配布してもらうことで、できるだけ多くの学生にフライヤーが行き渡るようにした。応募方法についてはフライヤーに記載されている二次元コードから英語についての簡単なアンケート（Microsoft Forms）を古田、Zerda が制作し、それに回答して応募する仕組みとした。同時にフライヤーと同様のデザインのポスターを京田辺キャンパス内の各所に掲示した。外国人留学生や留学経験者については、Zerda の友人にイベントの周知を依頼して募集したほか、理工学部事務室に依頼を行い、イベントの用件に関するメールを留学経験者宛に中澤が送信した。加えて、イベント前日には、参加者宛にリマインドのメールを浅野が送信した。

続いて、②について報告する。初めて顔を合わせる人たちが多数だと思われたため、イベントの始めの部分で長々と英会話を繰り広げるのではなく、表情を用いた簡単な推測ゲームを実施し、同時に、ドリンクやスナックを持ちながら、参加者の緊張感をほぐすことで、積極的なコミュニケーションが期待できるとイベント進行担当の中澤、森本が中心となって考えた。また、ゲームのルールを参加者に理解させるために、紙やイラストを用意し、説明の間も極力、日本語と英語を必要に応じて使い分けながら進行するべきだと考えた。

最後に、③について報告する。参加者から生の意見を取り入れるために、中澤、鈴木の二人で、このイベントの満足度やどのくらい英語力が向上したかなどが記されたアンケートを制作し、イベント終了時に参加者に配布した。また、イベントの参加者と当グループメンバーとの交流も非常に重要だと考え、振り分けられた各テーブルに1人はメンバーが参加できるようにした。

イベント開催前週のミーティングでは、参加者の人数も把握しながら、イベントの流れを確認し、さらなる改良に向けての修正も行った。

以上の準備を経て、オフィシャル異文化交流イベント「Cheers!」を12月12日と19日京田辺キャンパス理化学館ラウンジにて開催した。



## プロジェクトの成果（1 ページ以上）

- 当初計画していた達成目標と比較して成果を記入してください。
- プロジェクト開始時からどのような能力が向上したかを記入してください。
  - ・グローバルマインドの3要素（①グローバルな視野、②多様性の尊重、③異文化理解）
  - ・社会人基礎力の3つの能力と12の能力要素
    - ①前に踏み出す力（主体性／働きかけ力／実行力）
    - ②考え抜く力（課題発見力／計画力／創造力）
    - ③チームで働く力（発信力／傾聴力／柔軟性／状況把握力／規律性／ストレスコントロール力）
- 当初計画していた目標に至らなかった場合は、①何が実施・実現できなかったのか。②その要因は何か。③考える解決策 を具体的に記入してください。

当初、文系理系にかかわらず、あらゆる場面においてグローバルな視点を持って共同作業できるようなスキルが今後、学生には必要不可欠になると考えた。特に、理工学部の学生は、文系の学生と比較して英会話を行う機会が少なく、日常的な場面でさえも苦勞することが多いのではないかと考えた。同時に、不安を抱えながら英会話を行うことは自分自身の英会話に対する自信が薄れ、興味関心が失われていくと考えた。そこで、当グループは、理工学部の学生が不安を感じることなく、楽しみながら英会話ができること、同時にグローバルな視点を少しでも養うことや留学に興味を持ってもらうことを目標にプロジェクトを進行した。

プロジェクトが始まって1か月前後は、日本人メンバーと留学生が英語でコミュニケーションをとり、自分たちが行いたいことについて留学生に理解させることに苦戦した。しかし、留学生との会話を通じて異文化に対する関心を持つことができ、徐々に留学生が主張する内容についての理解度が深まったと思う。

また、大平印刷株式会社によるワークショップから得られた考え方を利用して、プロジェクトのターゲット、課題、そして如何にメッセージを届けるかという3つのキーとなる部分に関して自分で考えてきた主張を他のメンバーに伝え、それを共有することによって、主体性や発信力、傾聴力などを養うことができたと思う。

このプロジェクトを遂行する上で最も苦勞したことは、イベントにおいて日本人の参加者と留学生の両方が楽しめるような内容にできるかどうかということである。真っ先に浮かんだ方法は、ゲームを行うことであった。しかし、日本と海外には文化と言語の違いが存在するため、我々日本人が或るゲームで楽しいと感じることが、外国人には退屈だと感じることもある。このような状況がないようにするためにはどうすれば良いかと悩むことが多々あった。そういった時に、思いついたのが「表情」を使って推測するゲームであった。「表情」は万国共通であり、さらには日本人の参加者と留学生が緊張することなく、表情豊かに会話できるといったメリットがあり、実際に実施した結果、参加者ほぼ全員が楽しく会話することができていたため、このゲームは成功したと思う。このような点から、イベントを企画する上での重要なポイントを抑えることができ、計画力や創造力を養うことができたと思う。

しかし、計画していた目標の中で達成できなかった部分がある。それは、日本人参加者に留学についての興味を十分には引き出すことができなかったということである。留学経験者を十分に確保することができなかったことも原因としてはあるが、主な原因として次のことが挙げられる。それは、イベントを企画する過程において、参加者が楽しい時間を過ごすために何をすれば良いかということに集中しすぎたこと

である。この経験から、メンバーが目標に向かって積極的に企画の準備を進めることはもちろん良いことではあるが、行った準備が本来の目標とずれていないかを振り返りすることも怠ってはならないことの一つであると気付かされた。

最後に、このプロジェクトを振り返って、さまざまな困難に直面することはあったが、留学生を含めてメンバー全員が現在我々に直面している問題に対してグローバルな視点から取り組むことができ、数年後に社会に進出するための土台を築くことができたと感じている。

#### 今後期待できる成果の波及効果（1 ページ以内）

●今後、成果物を大学がどのように活用することが望ましいかを記載してください。

●成果物をさらに波及するための考える取り組みを記載してください。

当グループは、理工学部学生と留学生との交流を主な目的として、交流イベントを開催した。現在、日本人には外国人との交流（道案内などのような簡単な会話を除く）が不足していると言われている。そのため、大学側はこのような日本人と留学生との交流を学生が受講している英語科目に導入することが望ましいと考える。そうすることによって、学生が英語の学習に対して意欲的になり、将来的にはグローバルマインドの養成にもつながると考える。

また、このイベントを波及するための方法として、今年度の共修プログラムのホームページにイベント内容を記載するだけでなく、同志社大学ホームページ「国際交流イベント」といった項目にイベント内容を記載することなどが挙げられる。このような方法で活用することによって、同志社大学学生や今後本学に入学する学生たちが本学のホームページを閲覧した際に、このイベントを知ってもらい、国際交流について少しでも興味を持ってもらうきっかけを作ることができると思う。

最終的には、このイベントを一つの参考にして、次年度以降のプロジェクトにおいても、理工学部学生向けの交流イベントを開催することを望んでいる。その際には、当グループも協力しようと思っている。