

2022年4月28日

2021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
Doshisha U~#Got U~Life Guide for International Students~ 動画班

プロジェクトメンバー			
役職	氏名	学科専攻	学年
リーダー	大村美咲	化学システム創成工学科	B1
サブリーダー	井芹翔貴	電気工学科	B1
書記・会計	大西晴	環境システム学科	B1
出演者	Keith Nealson Penado	電気電子工学専攻	D2
出演者	Allen Vincent Catapang	電気電子工学専攻	D2

支出経費			
支出項目	単価 (円)	数量	小計 (円)
撮影費	65,000	1本	65,000
撮影補助 (全体の進行等)	25,000	2日	50,000
撮影補助 (技術補助)	25,000	2日	50,000
機材費用 (ピンマイク)	12,000	1式	12,000
BGM	10,000	2本	20,000
		小計	197,000
		消費税 (10%)	19,700
		総合計	216,700

プロジェクトの目的と狙い
同志社大学に留学を検討している海外の学生に、どのような授業を受けることができるのか、どのような学食があるのか、など文字だけでは伝わっていないのが現状である。そのため、海外の学生が抱えているこのような課題に対して、解決法を考え実行し、解決することが目的である。

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）。

太平印刷さん主催のワークショップを通して、日本への留学生が抱えている問題や不安を実際の留学生やインターネット上の参考文献などを利用して情報を集め、SWOT 分析を用いてメンバー全員で話し合った。2, 3 回ワークショップを重ね、現状の自分たちの力で解決できそうな課題をいくつかあげ、それらの課題を解決する方法を考えた結果動画と Q&A パンフレット作製という手段が考案された。またこれらのワークショップでは、企画の発案から運営、第 3 者への提案といった一般的なプロジェクトの進行方法についても学んだ。動画と Q&A パンフレットのそれぞれの強みを生かすために、視覚的な情報を発信したい事柄は動画に、より詳細に情報を記述したい事柄は Q&A パンフレットに割り振った。その後メンバーは日本人と留学生のバランスを考慮しながら 2 チームに別れ、わが班は動画制作を担当することとなった。

動画作成にあたり、まず始めに動画構成についての話し合いを行った。広報動画のため 5 分程度に納められるよう構成要素は厳選し、

- ・京田辺キャンパスの様子（外観、学生の雰囲気など）
- ・学食で提供される日本食品
- ・研究室や研究内容の紹介

という 3 つを軸に進めていくことにした。本プロジェクト発足当初は下宿や公共交通機関も撮影する予定だったが、外部機関ゆえ許可の取得が困難であることや、本プロジェクトに無関係な人を映してしまう危険があることから、今回は断念することにした。続いて、具体的に何を撮影し何を伝えたいかを考え、撮影場所や出演者を決めた。Q&A 班の留学生にも協力してもらい、日本人学生、留学生共に出演者して双方が協力し合う様子を映し出せるようにした。また、字幕の内容を考え、日本語・英語共に表示することにより留学生だけでなく日本人学生にも興味を持ってもらえるよう工夫した。次に、大学の建物や学食を撮影するにあたって必要な許可を取得し、また撮影させていただく研究室とのアポ取りや院生の方に出演依頼を行った。動画撮影時には太平印刷さんに撮り方や機材などをサポートしていただくことになっていたため、事前に動画の一連の流れを記述した絵コンテや動画撮影時のスケジュールを記載した香盤表を作成し、どういった雰囲気の動画にしたいかやどのような画角が欲しいかなどの打ち合わせを行った。入念に下準備を行い、12 月 15.16 日の 2 日間で動画を撮影した。1 日目の 12 月 15 日は、授業風景やグループディスカッション、また竹中先生の研究室の撮影を、2 日目の 12 月 16 日は紫苑館食堂と留学生が所属する研究室の撮影を行った。2 日間とも撮影は大きな問題なく終了し、多くの素材を得ることができた。これらの中から使用するものを決め、ファイルごとに名前や使用範囲を明記し、太平印刷さんに送信した。その後、3 度に渡り字幕や音源などの校正を行い、3 月上旬に動画完成に至った。

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。

プロジェクト開始時は、留学生が留学にするにあたってどんなことを気にしているのか、どういうことを知れると同志社大学留学の後押しになれるのか、留学生の潜在的な課題を見つけることになり苦戦した。大平印刷さんとのワークショップ、メンバーとの対話を、留学生の事を知り尽くし、SWOT分析・ブレインストーミングを通して、対象者が抱えている問題を細分化して課題を考えていくことを学べた。それが課題発見力の向上にも繋がったと大いに感じる。また、メンバーとの対話と通していく中で、どのようにしたら意見を述べてもらえるのか、まとめていくのか、主体性・働きかけの力・実行力・発信力・傾聴力・柔軟性・情報把握力・規律性とかなり多くの力も学ぶこともできた。

プロジェクトを制作していく中で多くの困難に直面しました。その中でも1つ挙げると「動画の本数を決める」事だった。もともとは3本の予定でした。しかし、時間が限られている中で本当に最善な事は何かを考えた時に、留学生に1番伝えるべき事・クオリティの高い動画を作る事であると、メンバーとの話し合いを通して判断することになった。その時は良い判断ではないのでは、とも思った。それが動画を作った今となっては最善の策だったと言える。動画撮影・音盤表作成などの労力を大幅に削減できた。正解がない中で本当に大事な事を考え抜くこと・最善策を見つけること・やめる勇気的重要性を、この貴重な経験で実感することができた。

実現しなかった事もあった。それは、自分たちで撮影、編集すること。当初は自分たちで0から動画を作って完成させるコトに魅力を、少なからず感じていた時もあった。これが実現しなかった要因を考えると、自分たちの知識が全くなかったということ。あのまま通していると、動画の撮影方法・動画制作・動画の編集の仕方も1から勉強していたはずであると思う。そうなる少なからず大学の勉強にも支障をきたしていた可能性が高かった。自分たちの知識が全くない分野では、その分野に長けた人のアドバイスを聞き、力を貸してもらおう事が、その先の作業に大きく支障をきたすのかそうではないのか、大きな発見をさせてもらった。この経験も、計画力の向上にもかなりつながったと思う。

プロジェクト開始時にはプロジェクトに関して留学生と話し合いを進めていく中で、意見の食い違いが多々発生した。文化も言語も異なるため日本人同士以上に親しくなるまでに時間を要し、役割分担をうまく伝達できておらず思うようにプロジェクトが進まないこともあったが、動画にも表れているような日本人だけでは思いつかないような、多様性を得ることができたと思う。それは、意見が本当に通じているのか不安にもなった。話し合いの中で、在学学生だけが話し合いの主体となって意見を述べるのではなく、留学生にも積極的に意見を述べてもらうことによって、通じていく場面があった。ここから自分

たちの意見を理解してもらおうのではなく、まずは相手の意見を発言してもらいその意見にしっかりと耳を傾けること。意見が食い違った時は、相手の立場の事も考慮して考えることが、長期的にどれほど変わってくるのか留学生の対話を通して学ぶことができた。最終的にはお互いの事を話したり一緒に学食で食事をする仲になれたので、留学生と交流できたことは心から良かったと感じる。コロナ禍で留学生が減っている中、ミーティングなどで日常的に英語を話し意思疎通を図らなければならない状況に身を置くことができたのは、本当にいい経験になった。

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。

- ・同志社大学のホームページにこの動画の URL・動画の詳細を貼ってもらう
- ・Q&A 班のパンフレットに QR コードを掲載してもらっているので、そのパンフレットを在学している留学生たちに優先的に渡す
- ・メンバー個々の SNS に動画の QR コードを貼り、友達に動画を知ってもらう。そして周りの人たちにも知ってもらう。