



Bridge Across Asia Conference

実施報告書



2025 年度アジア太平洋青少年相互理解推進プログラム
Bridge Across Asia Conference
国際協働学習事業

はじめに

公益財団法人ユネスコ・アジア文化センター(ACCU)は、多様な文化が尊重される平和で持続可能な社会の実現に向けて、次世代の人材育成に積極的に取り組んでまいりました。Bridge Across Asia Conference 国際協働学習事業(BAAC)は、日本、モンゴル、韓国、タイ、インドの5か国の高校生を対象に、相互理解と多角的な学びの機会を提供することを目的として2021年に開始され、本年5回目を実施した国際協働学習プログラムです。様々なバックグラウンドを持つ仲間との交流を通じて、参加者は文化の多様性を直接学び、言語の壁を乗り越えることでコミュニケーション能力を高めます。さらに、地球規模課題を探究するとともに、自分自身や将来のキャリアについても理解を深める機会を提供しています。

本プログラムでは、発表、グループディスカッション、ゲスト講義、グループ制作など、多様な学習機会を提供し、参加者の成長と学びを促進しました。5か国の参加者は相互理解を深めるとともに、持続的な絆や国際的なネットワークを築くことも期待しました。

本プログラム実施にあたり多大なるご支援とご協力を賜りました、株式会社講談社、モンゴルユネスコ国内委員会、韓国ユネスコ国内委員会、タイユネスコ国内委員会、インド環境教育センター並びにご協賛企業の皆様に心より感謝申し上げます。



2026年2月

公益財団法人ユネスコ・アジア文化センター(ACCU)

目次

はじめに	1
プログラム概要	3
プログラム活動内容	5
グループプロジェクト	8
各グループのアイデア	9
プログラムの成果と効果	15
参加者全体	16
日本の参加者	20
参加者の感想から見えてきたこと	23
成果のまとめ	24
今後の展望・課題	25
過去の BAAC 参加者の現在	26
資料編	28
参加資格	28
参加者情報	28
プログラムタイムテーブル	29
アンケート結果	32

プログラム概要

Bridge Across Asia Conference (BAAC) は、2021 年に開始され、日本、モンゴル、韓国、タイ、インドの 5 か国の高校生を対象に、相互理解の推進と多角的な学びの機会を提供することを目的とした国際協働学習プログラムです。今年度のプログラムでは、参加者同士の交流と協働的な活動を重視し、国境を越えたネットワークを築くことを目指しました。テーマに「How Entertainment Builds Bridges Across Borders」を掲げ、株式会社講談社様によるゲストレクチャーを実施し、身近なエンターテインメントを通じて異なる価値観や文化、ライフスタイルについて理解を深め、多様性を尊重する視点を養う機会を提供しました。

実施の背景

異なる文化的背景を持つ人々との接点が増え、世界各国の協力が不可欠な地球規模の課題が山積する現代において、異なる文化や価値観を理解し、尊重する姿勢が求められています。本プログラムは、平和で持続可能な社会の実現に向けて貢献すべく、未来を担う高校生の参加者に対し、インターネットや SNS では得られない同世代との協働学習の機会を提供しました。

今年度プログラムの特徴と強化ポイント

2024 年度まで実施していたモデルユネスコ（模擬国連）から、参加者同士がより深く対話することを促すため、小グループ単位でのグループプロジェクトに活動内容を発展させました。言語や文化の壁を越え、グループで協力して 1 つの作品を作り上げる達成感を味わってもらうため、作品制作を行い、最終日にグループプレゼンテーションを実施しました。

プログラム目標

本プログラムを通じて、参加者が以下の四点を達成することを目標としました。

- ① 異文化及び異なる価値観を理解し、多様性を尊重すること
- ② 地球規模課題への関心を高め、課題解決の担い手となること
- ③ 自己を見つめ直し、将来に向けた目的意識を高めること
- ④ 言語の壁を越えたコミュニケーション能力を高めること

実施期間

2025 年 8 月 4 日～7 日、9 日（計 5 日間） ※9 日のみ日本の高校生は対面で参加

参加者数

合計 30 名

日本の高校生 16 名

韓国的高校生 4 名、インドの高校生 4 名、タイの高校生 4 名、モンゴルの高校生 2 名

主催・協力機関、協賛企業

主催機関

公益財団法人ユネスコ・アジア文化センター (ACCU)



協力機関

株式会社講談社



モンゴルユネスコ国内委員会

韓国ユネスコ国内委員会

タイユネスコ国内委員会

インド環境教育センター

協賛企業

株式会社講談社

株式会社ナガセ

一般財団法人 TOPPAN 三幸会

株式会社日本入試センター

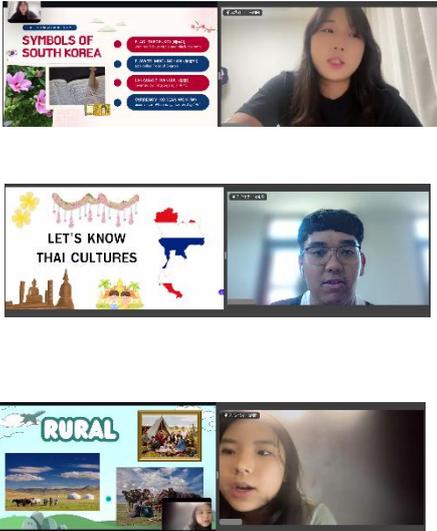
株式会社ファーストリテイリング



プログラム活動内容

各日程の詳しいタイムテーブルは資料編をご覧ください。

1日目 2025年8月4日(月)13:30~16:00

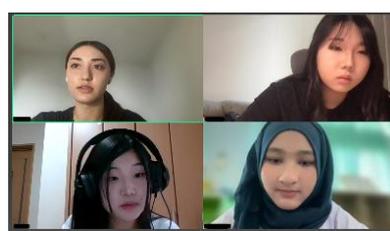
<p>目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. プログラムの概要を理解する 2. 5つの参加国の文化について学ぶ
<p>活動</p>	<p>プログラムオリエンテーション、開会挨拶 大学生ボランティアによる大学生活の紹介、各国文化紹介プレゼンテーション</p>
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="204 658 651 1211" style="width: 30%;">  </div> <div data-bbox="692 680 1129 1211" style="width: 40%;">  </div> <div data-bbox="1150 734 1426 1200" style="width: 25%;">  </div> </div> <p style="margin-top: 10px;">初日の集合写真</p> <p style="margin-top: 10px;">参加者による文化紹介プレゼンテーションの様子 食べ物やお祭り、伝統衣装、スポーツなど様々な話題が出ました</p>	

2日目 2025年8月5日(火)13:30~16:00

<p>目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 気候変動について意見を交換し、将来の行動に向けたモチベーションを得る 2. 自分の国のユニークな文化や習慣についてディスカッションし、ゲストレクチャーとグループ活動に向けて準備する 3. 参加者同士のネットワークを拡大する
<p>活動</p>	<p>アイスブレイク、グループディスカッション、全体共有、ネットワーク形成</p>
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="204 1666 539 1951" style="width: 30%;">  </div> <div data-bbox="580 1733 1007 1899" style="width: 30%;">  </div> <div data-bbox="1038 1704 1442 1921" style="width: 30%;">  </div> </div> <p style="margin-top: 10px;">大学生ボランティアによるアイスブレイク(キャラクタークイズ)</p> <p style="margin-top: 10px;">グループディスカッションの様子 少し緊張しながらも、お互いの文化を知ることができました</p>	

3日目 2025年8月6日(水)13:30~16:00

<p>目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ゲストレクチャーを通じて視野を広げる 2. アニメ、マンガ、キャラクターがどのように文化とアイデンティティを反映しているか学ぶ 3. 各国の文化のユニークな側面をアニメ、マンガ、キャラクターを通して伝えるため、チームで協力して作品を企画する
<p>活動</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・株式会社講談社の方によるゲストレクチャー:アニメやマンガが異文化を繋ぐ役割を果たすことを学びました ・グループディスカッション:各国の有名なアニメ、マンガ、キャラクターについて紹介しました ・グループ制作計画:各国のユニークな習慣や伝統を伝えるため、アニメ、マンガ、キャラクターを活用した作品制作の計画を立てました ・グループプレゼンテーション:制作計画について発表し、ゲストからアドバイスを頂きました



グループごとに作品を計画
ユニークなアイデアがどんどん出てきました

4日目 2025年8月7日(木)13:30~16:30

<p>目標</p>	<p>作品を制作して文化的メッセージを効果的に伝える</p>
<p>活動</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・グループプロジェクト:3日目に作成したグループ計画に基づき、作品を制作しました



作品制作の時間はあっという間に過ぎました
参加者が様々なアイデアを持ち寄って作品を作り上げるチームワーク、助け合いが素晴らしかったです

5 日目 2025 年 8 月 9 日(土) 13:30～16:30

目標	<ol style="list-style-type: none"> それぞれのチームが作り上げた作品を互いに称える プログラムに参加して得た気づきやアイデアを共有する
活動	<ul style="list-style-type: none"> ・グループプレゼンテーション: グループの作品を発表しました ・表彰式: 優れた作品を制作したグループを表彰しました ・個人の振り返り: 自身の学びや成長した点を考えました ・全体の振り返り: プログラムでの経験から得た気づきや学びを一人ずつ発表し、参加者全員で共有しました ・閉会式



会場の様子

日本の参加者は東京会場に集合しました



グループプレゼンテーションの様子

どのグループも内容の濃い堂々とした発表でした



集合写真

全ての発表が終わった達成感！



Bridge Across Asia Conference

グループプロジェクト

本プログラムでは、参加者同士の対話を促進し、お互いの文化への理解を深めてもらうため、各国のユニークな文化とエンターテインメントをテーマとしたグループプロジェクトを設定しました。参加者 30 名は 6 つのグループに分かれ、アニメ、マンガ、キャラクターを用いて、各国のユニークな習慣や文化を他国の人々にどう伝えるかを考え、ポスター、プレゼンテーションなどの作品を制作しました。ここでは、最終日のグループプレゼンテーションに向けて、どのようなグループプロジェクトが展開されたのかをご紹介します。

活動内容

2 日目

グループディスカッション: 出身国のユニークな習慣と文化について

3 日目

1. ゲストレクチャー

エンターテインメント業界で働く専門家のレクチャーから学び、プロジェクトの参考にしましょう。

2. グループディスカッション

出身国の有名なアニメ、マンガ、キャラクターを共有しましょう。

3. グループプロジェクト計画

チームで協力してクリエイティブな作品を作りましょう。

作品の制作条件

- ①参加国の 5 か国の中から少なくとも一つのユニークな習慣や伝統文化を取り上げましょう
- ②その習慣や伝統をアニメやマンガを使ってどのように伝えるかを考えましょう。作品には必ず少なくとも一つのアニメ、マンガ、またはアニメキャラクターを含めてください。
- ③アイデアを伝えるために使用するエンターテインメントメディアの種類を一つ選びましょう(例: 短い動画、ポスター、アニメーション、マンガ、キャラクターデザインなど)。
- ④配布される Google ドキュメントにグループの計画を記入しましょう。

4. グループプレゼンテーション(計画の発表)

自分たちの計画を発表しましょう。講師がフィードバックを行い、アイデアをより良くする手助けをしてくれます。

4 日目

グループの仲間と一緒に作品を制作しましょう。

5 日目

グループで制作した作品を発表しましょう。上位 2 チームは表彰されます。



各グループのアイデア

3日目に各グループから提出されたアイデアは以下の通りです。これらの計画に基づき、4日目にポスターやスライドなど作品制作を行いました。著作権保護の観点から、本報告書には作品を掲載できませんが、最終日の5日目にはグループごとのプレゼンテーションを行い、講談社の方と ACCU 担当者の協議を経て、上位2グループに表彰を行いました。

Group 1	
Title of Your Work	Four heroes, four cultures, one legendary adventure.
Custom or Tradition Your Group Chose (What is the custom or tradition? Be specific.)	India- Diwali Thailand- Songkran Korea - Chuseok Japan - Onsen
Why Did Your Group Choose This Custom or Tradition? (Explain the reason or background. Why is it interesting or important?)	Diwali: victory of light over darkness/ good over evil Songkran- It is the Thai New Year, which is a time for cleansing, renewal and also family union. Chuseok - It is a meaningful tradition (harvest festival) because it reflects our deep respect for family/heritage, and reminds us to be grateful for what we have. Onsen - traditional hot springs where people soak together after thoroughly washing, following unique bathing etiquette.
Anime, Manga, Cartoon, or Animated Character(s) Your Group Chose (You can choose one of these that are well-known or that best represents your idea.)	Hello Kitty- Japan Chota bheem- India Khan Kluay- Thailand Pororo - Korea
Why Did Your Group Choose These Anime, Manga, Cartoon, or Animated Character(s)? (How do they help you express or explain the custom/tradition?)	Chota bheem- Brave boy with superhuman strength who goes on fun adventures to teach moral values Khan Kluay- It represents the Thai National history, which is a elephant travels to look for his father and has life lessons come along. Pororo - famous character representing Korea, teaches values of respect, friendship, community (core values of Korean culture) Hello Kitty- a famous kawaii cat character created by Sanrio in Japan.
Entertainment Media Your Group Will Create e.g., short video, poster, comic strip, slideshow, etc.	We will do a presentation/slideshow.
Details of Your Group's Work (What will your final product include? What message do you want to share?)	All the fictional characters travel together as friends, where each of them shares an overview on the chosen culture, making others aware of how various traditions are followed in the respective countries. The central idea is that the characters from each country travel together as friends to a fest, where each country has its booth representing its cultures. They take a tour of the fest, and in the end, all 4 of them discuss the common customs and traditions, belonging to their continent- Asia, as a whole.
Preparation You Need (What do you have to prepare for creating the work tomorrow?)	Full understanding of the characters, especially belonging to our own country. We also need to be well versed with the canva designing skills required for the project.

Group 2	
Title of Your Work	Buddhism Across Cultures
Custom or Tradition: Your Group Chose (What is the custom or tradition? Be specific.)	We are choosing how Buddhism is practised across Mongolia, India, and Japan; each nation has substantial cultural ties, history, and independent practices of Buddhism.
Why Did Your Group Choose This Custom or Tradition? (Explain the reason or background. Why is it interesting or important?)	India is the birthplace of Buddhism. It has been Mongolia's main religion for centuries, with more than 90% of the current population being Buddhists. A large portion of the Japanese population has been Buddhist since the 6th century. We believe that this shared religion possesses many similar qualities, but also diverse additions from each nation.
Anime, Manga, Cartoon, or Animated Character(s) Your Group Chose (You can choose one of these that are well-known or that best represents your idea.)	Aang from the Avatar: The Last Airbender Buddha from the Sain Young Men Dieties in Noragami are 'reborn' Inuyasha, Miroku from Inuyasha
Why Did Your Group Choose These Anime, Manga, Cartoon, or Animated characters (s)? (How do they help you express or explain the custom/tradition?)	These are characters in popular media which depict Buddhists/its values. For example, one of Aang's core values is never taking a human life due to his air temple (Buddhist) ideologies, which is essential when he is the epicentre of the Avatar universe's conflicts. Buddha from the Sain Young Men is the LITERAL Buddha, but adds a playful modern twist to the concept for relatability. Although Noragami's gods are based on Shinto mythology, the idea of rebirth and reincarnation is heavily influenced by Japanese Buddhist ideals.
Entertainment Media Your Group Will Create e.g., short video, poster, comic strip, slideshow, etc.	Comic Strip/Educational Poster
Details of Your Group's Work (What will your final product include? What message do you want to share?)	The final product will consist of a Venn diagram comparing the aspects of Buddhism from each country. In addition to the Venn diagram, there will be a comic strip that represents Buddhism across countries. The message that we aim to share is the commonality of Buddhism across India, Japan, and Mongolia; even though each country has their twist towards Buddhism, they still hold the same core techniques and aspects.
Preparation You Need (What do you have to prepare for creating the work tomorrow?)	We will need to research individually our respective nations' positions, culture, and practices on Buddhism as a religion. Tomorrow, we will use that info to create Venn diagrams, historical evidence, reincarnation/spiritual leaders, etc.

Group 3	
Title of Your Work	Enjoying Hanami through Doraemon's World.
Custom or Tradition Your Group Chose (What is the custom or tradition? Be specific.)	Hanami (Japan's tradition of cherry blossom viewing)
Why Did Your Group Choose This Custom or Tradition? (Explain the reason or background. Why is it interesting or important?)	We chose "hanami" because it is one of the most famous and important traditions in Japan. It represents the beauty of nature, the arrival of the spring, and the Japanese spirit of appreciating short but meaningful moments in life. Since people usually enjoy "bento" during hanami, we also want to introduce bento as a key part of the hanami experience.
Anime, Manga, Cartoon, or Animated Character(s) Your Group Chose (You can choose one of these that are well-known or that best represents your idea.)	Doraemon
Why Did Your Group Choose These Anime, Manga, Cartoon, or Animated Character(s)? (How do they help you express or explain the custom/tradition?)	We chose Doraemon to express the hanami tradition because it's a beloved anime that many people around the world recognize. In several episodes, Doraemon and his friends enjoy cherry blossom viewing together, showing how hanami is a joyful and shared experience in everyday life.
Entertainment Media Your Group Will Create e.g., short video, poster, comic strip, slideshow, etc.	Slideshow/Presentation
Details of Your Group's Work (What will your final product include? What message do you want to share?)	The message that manners must be observed even during enjoyable times. We also want to address that entertainment media like anime can also be a powerful way to share and preserve culture. Audiences around the world can naturally learn about Japanese traditions like hanami, bento through stories, emotions and characters they connect with.
Preparation You Need (What do you have to prepare for creating the work tomorrow?)	- canva for making slideshows - pictures related

Group 4	
Title of Your Work	Walk with Respect
Custom or Tradition Your Group Chose (What is the custom or tradition? Be specific.)	Prohibiting drinking & eating at street while walking When I asked the members of our group who are not Japanese about a rule that I think only exists in Japan, this came up, so I thought it was a rule that foreigners are not very familiar with.
Why Did Your Group Choose This Custom or Tradition? (Explain the reason or background. Why is it interesting or important?)	It comes from Japan's unique culture of keeping the city clean and safe.
Anime, Manga, Cartoon, or Animated Character(s) Your Group Chose (You can choose one of these that are well-known or that best represents your idea.)	Son Goku - Dragonball Tanjiro - Demon Slayer
Entertainment Media Your Group Will Create e.g., short video, poster, comic strip, slideshow, etc.	Poster
Details of Your Group's Work (What will your final product include? What message do you want to share?)	Our poster will include: A funny cartoon of Goku eating while walking and making a mess Tanjiro standing beside him with a sign that says "Let's Respect Japanese Manners" A short explanation of the custom.
Preparation You Need (What do you have to prepare for creating the work tomorrow?)	-Assign roles within the team.

Group 5	
Title of Your Work	What is "Itadakimasu"?
Custom or Tradition Your Group Chose (What is the custom or tradition? Be specific.)	Japanese culture "Itadakimasu"
Why Did Your Group Choose This Custom or Tradition? (Explain the reason or background. Why is it interesting or important?)	"Itadakimasu" is a traditional Japanese culture, so we want to share it with everyone. This also symbolizes Japanese character, being grateful to our lives.
Anime, Manga, Cartoon, or Animated Character(s) Your Group Chose (You can choose one of these that are well-known or that best represents your idea.)	Doraemon
Why Did Your Group Choose These Anime, Manga, Cartoon, or Animated Character(s)? (How do they help you express or explain the custom/tradition?)	Because Doraemon is popular in every country.
Entertainment Media Your Group Will Create e.g., short video, poster, comic strip, slideshow, etc.	Poster/Comic strip
Details of Your Group's Work (What will your final product include? What message do you want to share?)	Doraemon went to eat with friends who are characters from India named "Chotta Bheem" and "Kan Kluay" from Thailand. Before eating, Doraemon said "Itadakimasu". All of his friends were confused and asked what he said, so Doraemon explained it to them.
Preparation You Need (What do you have to prepare for creating the work tomorrow?)	Picture of Doraemon and 2 characters from India and Thailand. Templates of manga to add the pictures and the message. Canva to make a poster.

Group 6	
Title of Your Work	J pop demon hunters (feat. Thai)
Custom or Tradition Your Group Chose (What is the custom or tradition? Be specific.)	<ul style="list-style-type: none"> - Japanese traditional weapons wooden sword, Japanese sword (the traditional weapons which were used in the past like Edo era in Japan) - J clothing Yukata (for female), Hakama (for male), Happi (A clothing that Japanese put on when they join summer festival) - J pop Cutie street, Fruits zepper (These group is a girls idol group of Japan which is really popular among young people and they represent J-pop culture of Japan) - traditional Thai heroism and moral virtue
Why Did Your Group Choose This Custom or Tradition? (Explain the reason or background. Why is it interesting or important?)	<ol style="list-style-type: none"> 1. These three things especially represent Japanese culture and express the features of unique Japanese culture very well. 2. Thai heroes are expected to be more than warriors, they must be protectors of peace, guided by virtue, humility, and sacrifice. These moral ideals are deeply rooted in Thai folklore, Buddhism, and traditional epics. They reflect the values Thai society admires in its leaders and legends.
Anime, Manga, Cartoon, or Animated Character(s) Your Group Chose (You can choose one of these that are well-known or that best represents your idea.)	<ul style="list-style-type: none"> - K pop demon hunters - Krut: The Himmaphan Warriors.
Why Did Your Group Choose These Anime, Manga, Cartoon, or Animated Character(s)? (How do they help you express or explain the custom/tradition?)	<ol style="list-style-type: none"> 1. KDH is the Netflix anime movie based on Korean culture. It includes Korean traditional clothing items, weapons, or drawings in character design. It also shows Korean shamanism and traditional beliefs in the story 2. Krut: The Himmaphan Warriors is a Thai animated movie that follows Krut, a heroic Garuda warrior, who fights to protect their homeland, and the mystical Himmaphan forest, from evil forces. Inspired by Thai mythology, the film blends epic battles, spiritual themes, and traditional values of bravery, sacrifice, and virtue.
Entertainment Media Your Group Will Create e.g., short video, poster, comic strip, slideshow, etc.	By getting motives from KDH, and Krut: The Himmaphan Warriors -> Anime Movie Poster (Japanese culture based hero movie with Thai backgrounds)
Details of Your Group's Work (What will your final product include? What message do you want to share?)	<ul style="list-style-type: none"> - Anime Movie Poster (Japanese culture based hero movie with Thai backgrounds) - Japanese weapons (characters' items) - Japanese clothing (characters' clothes) - J pop culture - Visuals of the Himmaphan Forest and its mythical creatures, Garuda (Krut), Thai motifs, short messages or quotes about moral strength & sacrifice (if possible).
Preparation You Need (What do you have to prepare for creating the work tomorrow?)	Canva account (^^) (Canva pro would be very good :D)

プログラムの成果と効果

本プログラムの教育的効果を検証するため、事前と事後にアンケートを実施し、プログラム目標である①異文化理解、多様性尊重、②地球規模課題への関心、③自己理解・将来の目的意識形成、④コミュニケーション能力の4つの観点から事業成果を分析しました。本章では、これらのアンケート結果を基に、本プログラムが参加者にもたらした変化と成長について明らかにします。また、参加者30名全体の分析の後に、日本の高校生16名の傾向を分析します。

調査方法: プログラム実施の前後に参加者30名に対してアンケートを実施し、日本の高校生に対しては日本語、海外の高校生に対しては英語で回答を依頼しました。各回答の詳細については、資料編(p.32～)をご覧ください。質問項目は以下の通りです。

質問項目:

・現在(プログラム前/終了後)のあなたの関心・能力・理解度について自己評価をしてください。

(選択肢: とても高い/高い/どちらとも言えない/低い/とても低い)

1. 異文化に対する関心
2. 自分と異なる意見や価値観を理解しようとする意欲
3. 地球規模課題への関心
4. 地球規模課題の解決の担い手になりたいという意欲
5. 自分の強みや課題に対する理解
6. 自分の興味関心に対する理解
7. 進路や将来の目標の明確度
8. コミュニケーション能力(母国語/日本語)
9. コミュニケーション能力(英語)
10. エンターテインメントへの関心

・現在の英語力について、ご自身に最も当てはまるものを選んでください。

スピーキング

5	複雑な話題でも自分の意見を明確に述べ、論理的に説明できる。
4	ニュースや社会問題など、抽象的な話題についてもディスカッションに参加し、議論できる。
3	学校や地域の出来事、身近な社会問題について、自分の意見を説明できる。
2	映画や食べ物の感想など、身近な話題について簡単に会話できる。
1	自分の趣味や家族、日常生活について簡単な表現で話すことができる。

リスニング

5	複雑な議論や速い会話、比喩表現なども聞き取り、正確に内容を理解できる。
4	ニュースや討論など、難しいトピックも大まかに理解できる。
3	簡単なニュースやプレゼンテーションの要点を理解できる。
2	学校や友人との会話、買い物など日常会話の要点が理解できる。
1	趣味や自己紹介など、短くて簡単な会話や表現を理解できる。

リーディング

5	論文の抜粋や高度な意見文を読み、内容を正確に理解できる。
4	新聞の社説、学術的なトピックなどを読み、主なアイデアや議論を把握できる。
3	ニュース記事、コラム、簡単なエッセイなどを読み、主要なポイントを理解できる。
2	友人とのメールや学校に関する記事を読み、大まかな内容を理解できる。
1	簡単な手紙、ポスター、SNS の投稿などを読み、基本的な内容を理解できる。

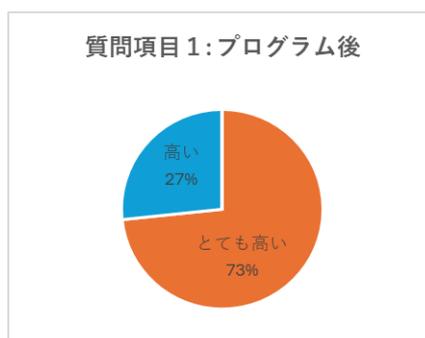
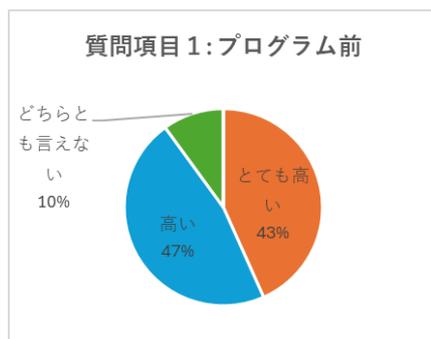
ライティング

5	複雑なテーマでも論理的で明確な構成の文章が書ける。
4	社会問題などについても、理由や根拠を明確にした文章が書ける。
3	身近な話題について、自分の意見や説明を書くことができる。
2	友人へのメールやメッセージを、簡単な文章で書ける。
1	自分の名前や趣味など、基本的なことを簡単な文で書ける。

参加者全体

目標① 異文化理解、多様性尊重

質問項目 1「異文化に対する関心」について「とても高い」と答えた参加者はプログラム前が 43%だったのに対し、プログラム後は 73%と大幅に増加しました。また、プログラム後は全ての参加者が「とても高い」、「高い」のいずれかの選択肢を選んだことが特筆すべき点として挙げられます。また、質問項目 2「自分と異なる意見や価値観を理解しようとする意欲」についても、「とても高い」と答えた参加者の割合はプログラム前後で 67%から 77%に増加しました(アンケート結果の全データは資料編(p.32~)に掲載しています)。プログラムを通じて異文化に対する関心と異文化理解力が非常に高まったと言えます。



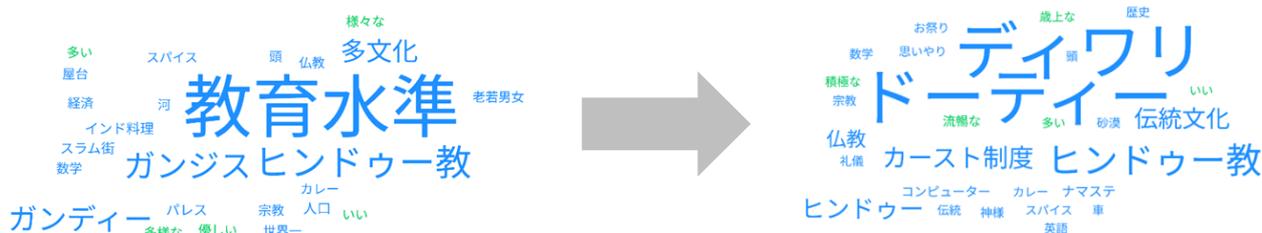
参加国に対するイメージキーワード

アンケートでは、プログラム前後に、各国から連想するキーワードを参加者に挙げてもらい、テキストマイニングツールユーザーローカル (<https://textmining.userlocal.jp/>) を用いて分析しました。なお、日本の参加者は日本語で、海外の参加者は英語で回答したため、分析は別々に行っています。全ての参加国に対するイメージキーワードの分析結果は、資料編(p.40-41, p.45-46)に掲載しています。

日本の参加者

プログラム前の回答では、各国の著名な人物名やステレオタイプの単語が多く見られましたが、プログラム後の回答では、より具体的な伝統行事名、料理名等が挙げられ、各国の文化に対する理解の深まりが確認できました。また、フレンドリー、思いやり、優しい、親しみやすい、流暢、積極などの参加者の人柄や能力を示す単語も多く見られました。これは、プログラムを通じて他国の参加者と交流したことにより、人を通じて国に対するイメージが形成されたことを示しています。

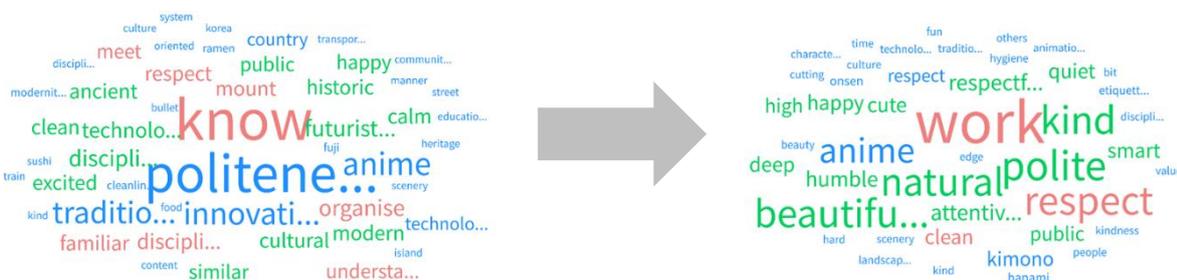
以上のことから、参加者はプログラムを通じて各国の文化理解の解像度が上がったと考えられます。また、様々な国の参加者と交流することで、参加者の人柄がその国のイメージ形成につながったようです。



日本の参加者の参加前後のインドに対するキーワードの変化

海外の参加者

参加前はステレオタイプのかつ抽象的な単語が多くみられました。しかし、参加後には、polite, smart, kind, humorous など、参加者の性格や人柄を表す単語が多く挙げられていました。これは、5 日間のプログラムを通じて、参加者の人柄がその国のイメージに結び付いたことを示しています。また、抽象的、漠然としたイメージに基づく単語から、伝統行事名、料理名など具体的な文化要素を表す単語が増えており、参加国の文化理解がより深まったことが明らかになりました。



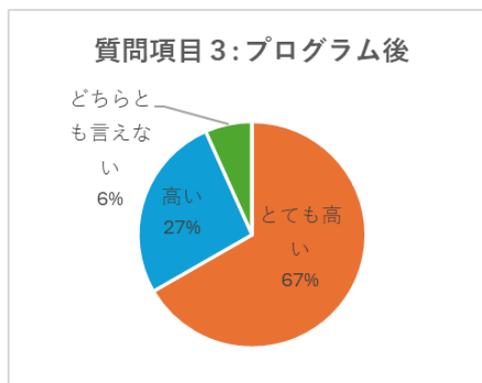
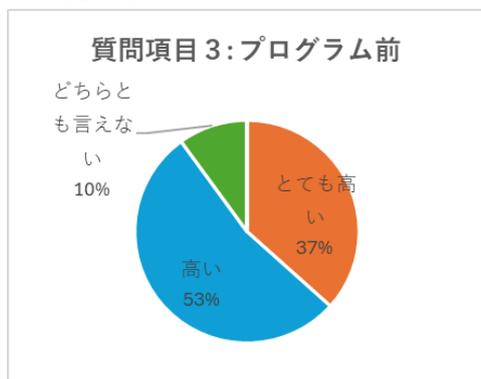
海外の参加者による日本に対するイメージキーワードの変化

日本の参加者、海外の参加者ともに、プログラムを通じて、ステレオタイプの印象から文化の具体的な理解へ、あるいは漠然としたイメージから個人の人柄への理解へと変化が見られました。これにより、参加者の異文化理解が着実に深化したことが明らかになりました。

目標② 地球規模課題への関心

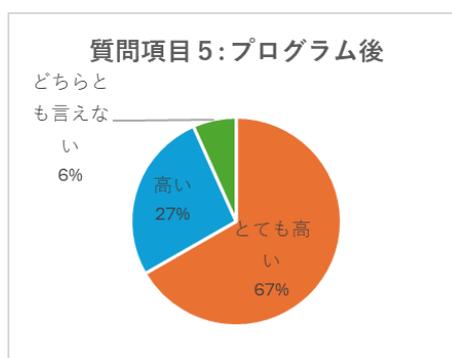
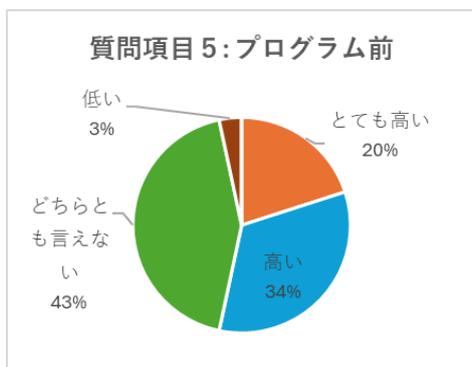
質問項目 3「地球規模課題への関心」について、「とても高い」と回答した参加者の割合はプログラム前が 37%だったのに対し、プログラム後は 67%へと大幅に増加しました。一方、質問項目 4「地球規模課題解

決の担い手になりたいという意欲」について、「とても高い」、「高い」と回答した参加者の割合は、参加前後でわずかに増加するに止まりました。この結果から参加者は5か国の高校生との交流を通じて、地球規模課題に対する関心を大きく高めたことが示されます。ただし、参加者はプログラム開始前から比較的高い意欲を持っていたため、地球規模課題解決への主体的意欲には顕著な変化が見られなかったのではないかと考えられます。



目標③ 自己理解・将来の目的意識形成

質問項目5「自分の強みや課題に対する理解」については、プログラム前後で参加者の回答に顕著な変化が見られました。プログラム前に「とても高い」と回答したのは20%でしたが、プログラム後は67%と大きく変化しました。また、「どちらとも言えない」と回答した参加者は、43%から6%へと大きく減少しました。



質問項目6「自分の興味関心に対する理解」については、「とても高い」と回答した参加者の割合が、プログラム前の34%からプログラム後には56%に増加しました。また、「どちらとも言えない」、「低い」と回答した参加者の割合はプログラム前には合計23%でしたが、プログラム後には7%に減少し、「低い」との回答は0%となりました。

質問項目7「進路や将来の目標の明確度」では、「とても高い」と回答した割合が30%から50%に増加し、「どちらとも言えない」、「低い」と回答した割合も合計27%から13%に減少しました。

これらの結果から、参加者は普段の生活では出会えない異なる文化的背景を持つ多彩な仲間との交流、協働学習を経て、自身の強みや課題、興味・関心を再認識し、将来像をより明確に形成できたことが示されます。本プログラムは参加者の進路や将来像の形成を強く促す教育的意義を有すると言えます。

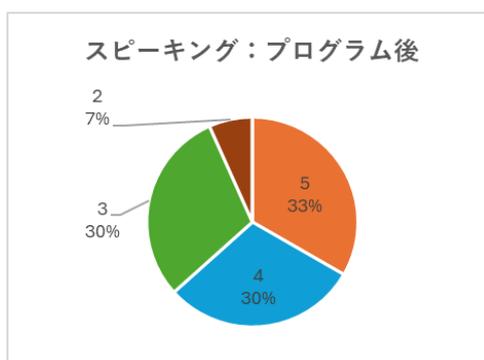
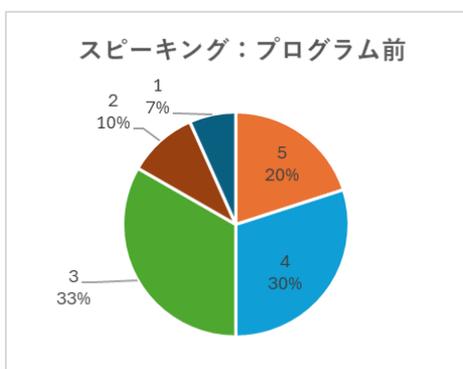
目標④ コミュニケーション能力

質問項目 8「コミュニケーション能力(母国語)」については、プログラム前後で大きな変化は見られませんでした。質問項目 9「コミュニケーション能力(英語)」については顕著な変化が確認されました。プログラム前に「とても高い」、「高い」と回答した参加者の割合は合計 47%でしたが、プログラム終了後は 83%に上昇しました。これは、全編英語で進行したプログラムの中で、参加者一人一人が積極的に英語を使用し、自身のコミュニケーション能力を知る機会になったことが影響していると考えられます。

さらに、英語力をスピーキング、リスニング、リーディング、ライティングの 4 技能別に自己評価してもらった結果、以下の傾向が見られました。

・スピーキング

「5. 複雑な話題でも自分の意見を明確に述べ、論理的に説明できる」、「4. ニュースや社会問題など、抽象的な話題についてもディスカッションに参加し、議論できる」、「3. 学校や地域の出来事、身近な社会問題について、自分の意見を説明できる」と上位 3 つの指標を回答した参加者の割合は参加前 83%から参加後 93%に増加しました。参加者はスピーキングについて自信を付けたと言えます。

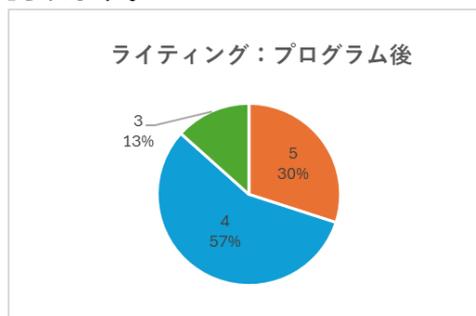
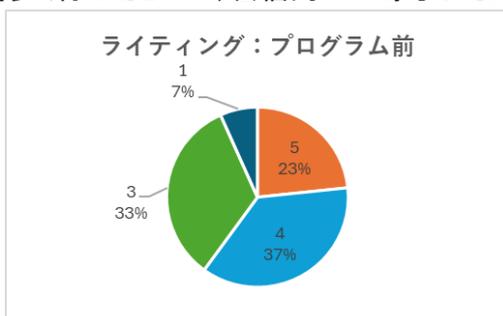


・リスニング

上位 2 つの指標「5. 複雑な議論や速い会話、比喩表現なども聞き取り、正確に内容を理解できる」、「4. ニュースや討論など、難しいトピックも大まかに理解できる」を選択した割合はそれぞれ微増し、下位 3 つの指標を選択した参加者の合計が 40%から 24%に減少しました。参加者はリスニングについても自信を深めたと言えます。

・ライティング

上位 2 つの指標「5. 複雑なテーマでも論理的で明確な構成の文章が書ける」及び「4. 社会問題などについても、理由や根拠を明確にした文章が書ける」と回答した参加者の割合は参加前 60%から参加後 87%に上昇しました。プログラムでは、グループで計画シートや作品制作、プレゼン資料などのライティング作業を多く行ったことが、自信向上に寄与したと考えられます。



・リーディング

参加後はより上位の指標を選択した参加者が増加し、読解力に対する自信向上が見られました。

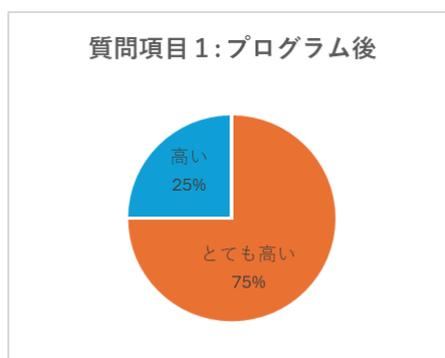
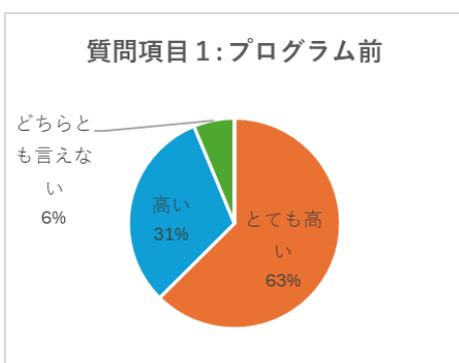
総じて、参加者は、協働学習で頻繁に使用したスピーキング、リスニング、ライティングといった技能について、特に自信を深めたことが確認できました。また、実際に英語を使う経験により、自身のコミュニケーション能力を客観的に判断できたとも言えます。これにより、本プログラムは、英語による国際的なコミュニケーション能力の向上に大きく貢献していると言えます。

日本の参加者

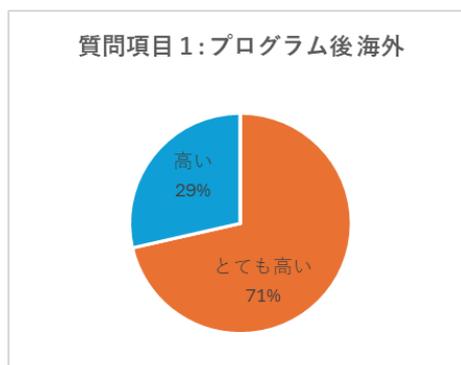
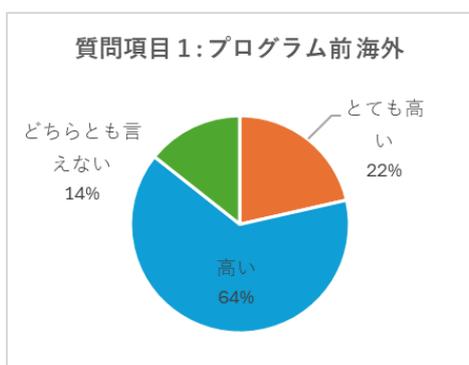
続いて、本プログラムに参加した日本の高校生 16 名の回答を海外参加者の回答と比較検討しながら分析しました。参加者の学年及び学校所在地（都道府県）等の情報は資料編をご参照ください。

観点① 異文化理解、多様性尊重

質問項目 1「異文化に対する関心」では、プログラム前に「とても高い」と回答した参加者は 63%であったのに対し、プログラム終了後は 75%に増加しました。海外参加者のみと比較すると、日本の参加者はプログラム開始前から異文化に対する関心が比較的高かったことが伺えます。



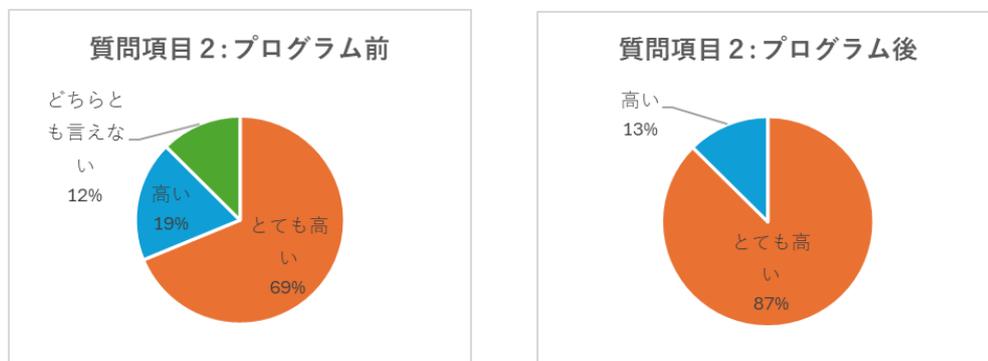
日本の参加者(質問項目 1)



海外参加者(質問項目 1)

また、質問項目 2「自分と異なる意見や価値観を理解しようとする意欲」については、プログラム前後で「とても高い」と回答した割合が 69%から 87%に増加しました。さらに、プログラム後は「とても高い」、「高い」と回答した参加者が 100%となり、全員が高い意欲を示したことも注目すべき点として挙げられます。

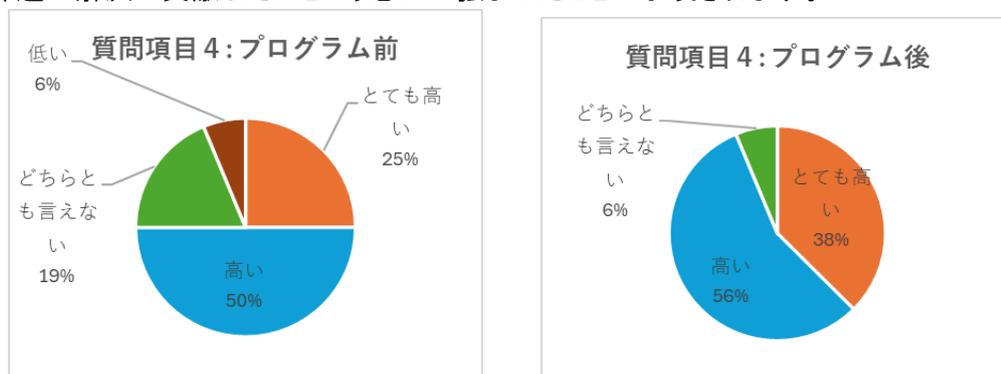
日本の参加者はプログラムを通じて異文化に対する関心をさらに高めるとともに、他者の意見や価値観を理解しようとする姿勢が一層強化されたことが確認できます。



日本の参加者(質問項目 2)

観点② 地球規模課題への関心

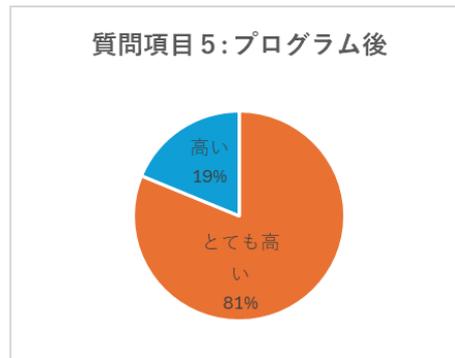
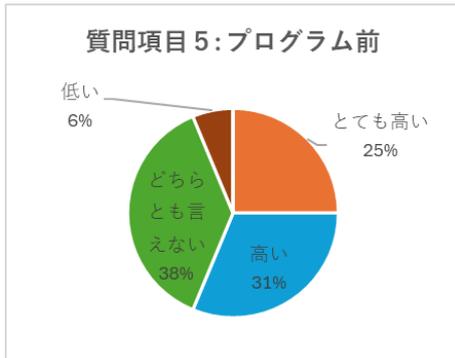
質問項目 3「地球規模課題への関心」については、参加前後で「とても高い」と答えた参加者の割合が 31%から 56%に増加しました。また、質問項目 4「地球規模課題の解決の担い手になりたいという意欲」については、「とても高い」、「高い」と回答した参加者の割合の合計が 75%から 94%まで上昇しました。プログラム開始前にも参加者は比較的高い関心を持っていましたが、プログラムを通じてより自分自身が地球規模課題の解決に貢献したいという思いが強まったことが示唆されます。



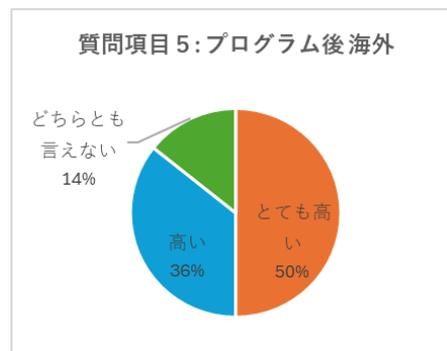
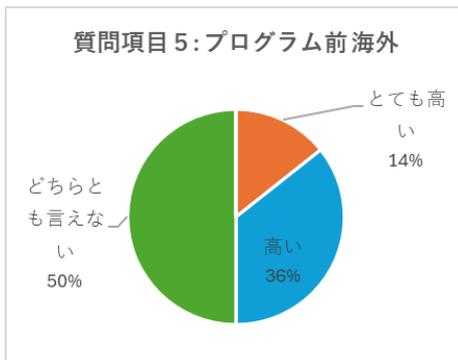
日本の参加者(質問項目 4)

観点③ 自己理解・将来の目的意識形成

質問項目 5「自分の強みや課題に対する理解」では、日本の高校生に劇的な変化が見られました。「とても高い」と回答した参加者の割合はプログラム前が 25%、プログラム後は 81%と 3 倍以上増加しました。また、「どちらとも言えない」、「低い」と回答した参加者の割合は計 44%から 0%に減少しました。海外参加者と比較してもこの数字は特に顕著であり、日本の参加者は全編英語で進行するプログラムに果敢に挑戦しながら、自分の強みや課題を明確に認識できたことが明らかになりました。



日本の参加者(質問項目 5)

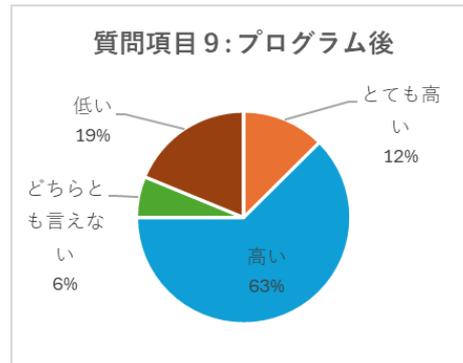
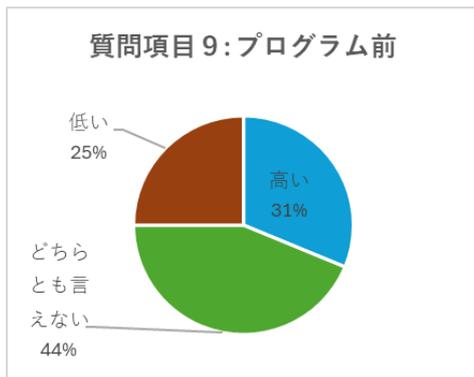


海外参加者(質問項目 5)

質問項目 6「自分の興味関心に対する理解」についても参加前後で顕著な変化が見られました。「とても高い」と回答した参加者の割合は 31%から 69%に増加しました。また、質問項目 7「進路や将来の目標の明確度」についても、「とても高い」と回答した参加者はプログラム前の 31%からプログラム後の 57%へと増加しました。海外参加者との比較においてもこの増加率は特に顕著であり、参加者がアジア各国の仲間との交流を通じて自分自身への理解を深め、進路や将来の目標を具体的に定めることができたようです。

観点④ コミュニケーション能力

コミュニケーション能力についても、大きな変化が見られました。まず質問項目 8「コミュニケーション能力(日本語)」について、「とても高い」と回答した参加者はプログラム前の 44%から 63%に増加しました。さらに、英語のコミュニケーション能力についてはより顕著な変化が見られ、プログラム前に質問項目 9「コミュニケーション能力(英語)」について「とても高い」と回答した参加者がいませんでしたが、プログラム後には 12%に増加しました。また「高い」と回答した参加者の割合も 31%から 63%へ倍増しました。グループプロジェクトやグループプレゼンテーションを通じて英語で意見を伝え、協働する成功体験を積み重ねたことが、参加者の自信に繋がったと考えられます。



日本の参加者(質問項目 9)

英語の各技能に対する自己評価を見ると、海外の高校生と比較した場合、全体としては低い傾向にあります。しかし、プログラム前後を比較すると、上位のレベルを選択する参加者が増加しており特にスピーキング、リスニング、ライティングの3技能においては、前後の変化が顕著でした。これらは、プログラム内で使用頻度の高かった技能であり、参加者は実践的な活動を通じて自身の成長を実感したことを示しています。

参加者の感想から見えてきたこと

① プログラムの中で一番印象に残った活動

日本・海外双方の参加者の多くがグループプロジェクトを挙げました。日本の高校生からはグループ活動の中で英語が聞き取れない、上手く伝わらないといった困難を感じた一方で、グループメイトが助けてくれた温かさやお互いに文化を紹介しながらアイデアを出し合い、作品を完成させたことへの達成感が多く語られました。海外の高校生からは、様々な国の文化や考え方に触れることの楽しさに加え、グループ内での絆や繋がりを感じられた点が印象に残った理由として多く挙げられました。

② プログラムを通じて感じた変化や成長

日本の高校生が感じた成長や変化は以下の三点に整理できます。第一に英語能力の向上です。各国のアクセントのある英語に苦戦しながらも、リスニングやスピーキング能力が伸びたと感じる参加者が多く見られました。第二に異文化コミュニケーションに対する前向きな姿勢の獲得です。特にプログラム序盤では、英語が分からない、言いたいことが伝えられないといった不安を抱えていた参加者が多かったものの、プログラムを通じて、英語力を気にして遠慮しなくなった、言語の壁に対する恐れが減った、積極性、粘り強さ、行動力が身に付いたといった変化が語られました。第三に、学習意欲の向上です。自国の文化や世界の文化についてさらに学びたい、より多くの国の人とコミュニケーションを取りたいという意欲が高まったという声が多く挙がりました。

一方で、海外の高校生が感じた成長や変化は、主に三点に分けられます。一点目はコミュニケーション能力の向上です。アクセントの違いなど言語の壁を乗り越え、自分の意見を積極的に発信するようになったという意見が挙がりました。二点目は他国の人とコミュニケーションを取り、関係性を築くことへの自信の獲得です。三点目としてアジア諸国の文化への理解の深まりと、自国文化の再発見を通じた多様性理解の向上が述べられました。日本と海外の高校生に共通して、コミュニケーション能力の向上に加え、自信や積極性の高まりなどポジティブな内面の変化が見られたことが特徴的です。

③ プログラムの経験を将来にどのように活かしたいか

日本の高校生の回答からは、将来の夢や進路を実現する過程で、プログラムを通して身に付けたコミュニケーション能力やチャレンジ精神を活かしたい、参加経験を自信として今後の行動に繋げたいという意見が挙がりました。また、英語学習へのモチベーションが高まり、今後外国の人々と関わりながら世界について学びたいという将来に向けた積極的な姿勢が示されました。また、海外の高校生からは、プログラムで学んだ各国の文化に関する知識を今後の学習や将来の仕事に活かしたいという意見や、国際的な環境でグループとして協働した経験を、進路選択や今後の他者との協働に役立てたいという意見が出ました。

成果のまとめ

アンケート結果の分析から、本プログラムは日本及び海外の高校生に対し、以下のとおり多面的かつ高い教育的効果をもたらしたことが明らかになりました。

① 異文化への関心の高まり及び異文化理解力の深化(目標 1)

参加者は各国の文化について、ステレオタイプや表面的なイメージに基づく理解から、実際の生活文化や価値観、更には個々の参加者の人柄に基づく理解へと認識を深めました。特に、グループプロジェクトを通じた継続的な交流により、文化を知識としてだけでなく、人との関わりを通じて理解する姿勢が育まれたと言えます。

② 地球規模課題への関心と主体的意識の向上(目標 2)

参加者は5か国の高校生との協働学習を通じて、グローバルな視野を獲得し、地球規模課題をより身近なものとして捉え、自らがその解決に関わる担い手になるという意識を高めました。

③ 自己理解の向上と将来への目的意識の明確化(目標 3)

異なる文化的背景を持つ高校生との協働や、普段の学習とは異なる英語を使用した挑戦的な学習環境の中で、参加者は自身の強みや課題、興味・関心を再認識し、将来の目標や進路をより具体的に考えるきっかけを得ました。特に日本の参加者においては、その変化が顕著に表れました。

④ コミュニケーション能力の顕著な向上(目標 4)

全編英語で進行するプログラムにおけるグループプロジェクトを通じた実践的な活動により、参加者は英語力及びコミュニケーションに向き合う姿勢の両面を向上させることができました。英語技能については参加者の自己評価によるものではあるものの、特にスピーキング、リスニング、ライティング

に対する自信が大きく高まりました。また、自分の意見を積極的に伝えようとする姿勢や相手を理解しようと粘り強く対話を続ける前向きな態度への変化が見られました。

以上から、本プログラムは単なる高校生の国際交流にとどまらず、異文化理解、地球規模課題への意識、自己成長、コミュニケーション能力といった現代社会に求められる資質・能力を総合的に育成する教育的意義の高いプログラムであったと結論づけられます。本プログラムは、日本及び海外の高校生が将来の学びや進路、国際社会における主体的な行動促進につながる貴重な学習機会を提供したものであるでしょう。

今後の展望・課題

本プログラムの成果から、オンラインで国際協働学習事業を実施することは、高校生の異文化理解の向上、多様性を尊重する姿勢の醸成、地球規模課題への関心の向上、将来への目的意識の形成、コミュニケーション能力の育成において、極めて有効であることが明らかになりました。今後はこのような学習機会を一過性の取組に留めず、継続的かつ発展的に展開していくことが重要であると考えられます。

とりわけマンガやアニメといった高校生にとって身近で親しみやすいテーマをもとに、グループで協働制作する学習形態(グループプロジェクト)は、異文化を実践を通じて学ぶことができる点に大きな意義があります。英語をコミュニケーションのツールとして用いた協働学習により、英語技能の自己評価向上が確認されており、英語を実際に使用する場面を多く設けることの重要性が示唆されます。加えて、高校生の関心に沿ったテーマ設定を行うことも、学習モチベーションの維持に寄与することも明らかになりました。

一方で、本プログラムの実施を通じて、課題も明らかになりました。まず第一に参加者の不安感への対応です。全編英語という挑戦的な環境は参加者の成長を促す一方で、日本の参加者を中心に、プログラム序盤において英語への不安や戸惑いが見られました。今後は事前学習の充実などを通じて心理的負担を軽減する工夫が求められます。第二に、参加者間の経験や能力差への配慮が挙げられます。出身国やこれまでの経験の違いにより、英語力や国際交流経験に差が見られ、グループ活動において発言量や役割分担に偏りが生じる場面もありました。今後は運営側による役割分担の設定やファシリテーションの強化を行うことで、全ての参加者がこれまでの経験に関わらず主体的に参加できる環境づくりが重要であると言えます。第三に、参加者間のネットワーク形成についてです。5日間という短期間で非常に高い学習効果が確認された一方で、プログラム終了後は参加者同士のつながりが希薄になりやすいという課題があります。今後は参加者間のネットワークを維持・発展させる仕組みの構築が重要な検討課題であると言えます。明らかになった本プログラムの意義と課題を踏まえ、今後のより有意義なプログラム実施に向け準備を進めてまいります。

過去の BAAC 参加者の現在

BAAC 修了後の参加者に対し、経験がどのように自身の学びや進路、活動へとつながっているか問うアンケートを実施しました。回答やその後の聞き取りをもとに 2022 年度から今年度までの参加者の現在を一部紹介します。

2022 年度参加者

A さん(仮名)

BAAC では高い志をもつ世界の同年代の学生との交流を経て、私も社会に貢献できる人材になりたいと思いました。現在は将来の夢である国際弁護士に向けて法律の勉強に励んでいます。

2023 年度参加者

B さん(仮名)

BAAC 参加前は、将来国際関係で働きたいと思いつつも、実際にそのような仕事を直接見たり体験したりすることがなく、目標が漠然としていました。このプログラムに参加して国際社会で働くことに対してイメージが付き、具体的に自分が何をしたいのか考えるきっかけになりました。現在の私の夢は国境なき医師団の看護師として海外で働くことです。看護師の資格取得のための勉強や病院実習に励み、大学独自の長期留学や短期研修留学、外国人対象のボランティアや国際交流に参加しています。

C さん(仮名)

このプログラムを通して友達になったタイの高校生が先日、日本を訪れたので、一緒にご飯を食べたり、カラオケに行ったりしました。彼は日本の文化に興味があり、日本語の勉強もしていたので、私もタイについて知りたい、訪れたいと思うようになりました。また、BAAC の参加者は皆しっかりして志があり、色んな課外活動に挑戦していることを知り、大きな刺激を受け、他の模擬国連活動にも参加しました。今後は英語をさらに学び留学をして、世界中に友達を作りたいです。

2024 年度参加者

D さん(仮名)

BAAC 参加前から準備をしていたオーストラリアへの 1 年間の留学を実現しました。BAAC に参加したことによって自分の当時の英語力の現状が分かり、その後の英語の勉強計画を改善できました。現在は大学進学に向けて勉強しており、社会が抱える問題をいかにして解決できるか学びたいです。

2025 年度参加者

E さん(仮名)

元々、大学では英語を使いながら国際色豊かな環境で学びたいと思っていましたが、他国の人と実際に会話や意見交換する事で、自分の視野の狭さや、英語力の低さを痛感しました。自分への可能性をまだまだ感じる事ができ、学びへの思いがより高まりました。BAAC で出会った日本と海外の高校生ともインスタグラムを通じて交流を続けています。

Fさん(仮名)

BAAC で出会った同じグループのメンバーは世界で働くことを目指す仲間が多く、国際分野に興味を広がり、法学部から国際系学部へ希望進路を変更しました。プログラム参加後は、英語をより身近に感じることができているというのが1番の成長だと思います。学校のALTの先生との会話の量も増え、息抜きに見るインスタやTikTokでも英語の学習ができているように感じます。ネイティブの生きた英語を身につける習慣が付いて何より楽しいと思えています。プログラム参加前に経験した留学では上手く伝えられなかった表現などを毎日覚えられているので、日頃の英語学習のモチベーションが上がりました。

Gさん(仮名)

BAACに参加し、アジアの国々をより身近に感じるようになりました。また、地域のユネスコ協会の会員になり、勉強会への参加の他、自分自身ができることがあれば協力していきたいと考えています。海外の大学進学に向けて勉強を続けています。

これらはこれまでの参加者の数事例ですが、BAACでの学びが、修了後も参加者一人ひとりの中に残り、進路選択や日常の行動、学びへの姿勢に影響を与えている様子が伺えます。国や文化の異なる同世代との交流を通じて得た経験は、参加者のその後の学びや成長の土台となっているようです。

資料編



参加資格

- (1) 高等学校に在籍していること
- (2) 全てのプログラム日程に責任感をもって参加できること
- (3) アジアの高校生との交流に強い意欲があり、英語で積極的にコミュニケーションが取れること
- (4) オンライン交流に必要な機材とインターネット環境を用意でき、かつパソコンやアプリケーションの操作ができること

参加者情報

日本の高校生(16名)

参加者の学校所在都道府県

愛知県	東京都	埼玉県	山形県	茨城県	神奈川県	兵庫県	香川県	熊本県
4名	3名	3名	1名	1名	1名	1名	1名	1名

学年

1年生	2名
2年生	9名
3年生	5名

海外の高校生(14名)

参加者の地域

モンゴル	ウランバートル
韓国	ソウル、世宗(セジョン)、蔚山(ウルサン)、江原道(カンウオンド)
タイ	バンコク、ターク県、トラン県、プーケット県
インド	グジャラート州、タミル・ナードゥ州、ウッタル・プラデーシュ州、マハラシュトラ州

学年

1年生	2名
2年生	9名
3年生	3名

プログラムタイムテーブル

Day 1		Date	Monday, 4 August 2025		
		Venue	Online		
Time					Programme Contents
Republic of Korea Japan	Mongolia	Thailand	India		
13:10-13:20	12:10-12:20	11:10-11:20	9:40- 9:50	Join the Zoom Meeting	
13:30-14:00	12:30-13:00	11:30-12:00	10:00-10:30	Opening Ceremony Programme Orientation	
14:00-14:45	13:00-13:45	12:00-12:45	10:30-11:15	Ice-breaker Activity Presentation on Culture 1 - Presentations by a representative from each country on their culture - 10-minute presentation followed by 5-minute Q&A session per country	
14:45-14:55	13:45-13:55	12:45-12:55	11:15-11:25	Break	
14:55-15:30	13:55-14:30	12:55-13:30	11:25-12:00	Presentation on Culture 2	
15:30-15:50	14:30-14:50	13:30-13:50	12:00-12:20	Grouping and Group Interaction	
15:50-16:00	14:50-15:00	13:50-14:00	12:20-12:30	Closing Remarks Announcements	

Day 2		Date	Tuesday, 5 August 2025		
		Venue	Online		
Time					Programme Contents
Republic of Korea Japan	Mongolia	Thailand	India		
13:10-13:20	12:10-12:20	11:10-11:20	9:40- 9:50	Join the Zoom Meeting	
13:30-13:45	12:30-12:45	11:30-11:45	10:00–10:15	Orientation and Ice-breaker Activity	
13:45-14:10	12:45-13:10	11:45-12:10	10:15–10:40	Group Discussion 1: Climate Change	
14:10-14:40	13:10-13:40	12:10-12:40	10:40–11:10	Whole Group Sharing	
14:40-14:50	13:40-13:50	12:40-12:50	11:10–11:20	Break	
14:50-15:15	13:50-14:15	12:50-13:15	11:20–11:45	Group Discussion 2: Customs and Cultures Unique to Your Country	
15:15-15:35	14:15-14:35	13:15-13:35	11:45–12:05	Whole Group Sharing	
15:35-15:55	14:35-14:55	13:35-13:55	12:05–12:25	Networking Among Participants from the Same Country	
15:55-16:00	14:55-15:00	13:55-14:00	12:25–12:30	Closing and Announcements	

Day 3		Date	Wednesday, 6 August 2025		
		Venue	Online		
Time					Programme Contents
Republic of Korea Japan	Mongolia	Thailand	India		
13:10-13:20	12:10-12:20	11:10-11:20	9:40- 9:50	Join the Zoom Meeting	
13:30-13:35	12:30-12:35	11:30-11:35	10:00-10:05	Orientation	
13:35-15:05	12:35-14:05	11:35-13:05	10:05-11:35	Guest Lecture by Kodansha Ltd. “How Entertainment Builds Bridges Across Borders” Group Discussion, Group Project Planning	
15:05-15:15	14:05-14:15	13:05-13:15	11:35-11:45	Break	
15:15-15:55	14:15-14:55	13:15-13:55	11:45-12:25	Group Presentation	
15:55-16:00	14:55-15:00	13:55-14:00	12:25-12:30	Closing and Announcements	

Day 4		Date	Thursday, 7 August 2025		
		Venue	Online		
Time					Programme Contents
Republic of Korea Japan	Mongolia	Thailand	India		
13:10-13:20	12:10-12:20	11:10-11:20	9:40- 9:50	Join the Zoom Meeting	
13:30-13:45	12:30-12:45	11:30-11:45	10:00-10:15	Orientation	
13:45-14:30	12:45-13:30	11:45-12:30	10:15-11:00	Group Work 1 Participants will be divided into small groups to create short videos, posters, and other materials.	
14:30-14:40	13:30-13:40	12:30-12:40	11:00-11:10	Break	
14:40-16:25	13:40-15:25	12:40-14:25	11:10-12:50	Group Work 2 Participants will continue with the previous activity.	
16:25-16:30	15:25-15:30	14:25-14:30	12:50-13:00	Closing and Announcements	

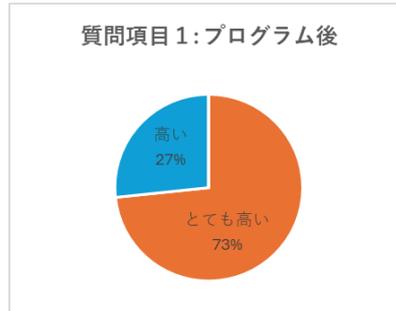
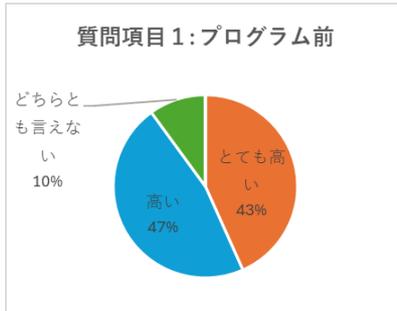
Day 5		Date	Saturday, 9 August 2025		
		Venue	Online / Tokyo Venue (Participants from Japan)		
Time					Programme Contents
Republic of Korea Japan	Mongolia	Thailand	India		
13:10-13:20	12:10-12:20	11:10-11:20	9:40- 9:50	Join the Zoom Meeting	
13:30-13:40	12:30-12:40	11:30-11:40	10:00-10:10	Orientation	
13:40-14:25	12:40-13:25	11:40-12:25	10:10-10:55	Group Presentation and Viewing of Creative Works	
14:25-14:45	13:25-13:45	12:25-12:45	10:55-11:15	Break	
14:45-15:00	13:45-14:00	12:45-13:00	11:15-11:30	Award Ceremony and Feedback Session	
15:00-15:15	14:00-14:15	13:00-13:15	11:30-11:45	Reflection 1: Individual Reflection	
15:15-16:20	14:15-15:20	13:15-14:20	11:45-12:50	Reflection 2: Whole Group Reflection	
16:20-16:30	15:20-15:30	14:20-14:30	12:50-13:00	Closing Ceremony	

アンケート結果

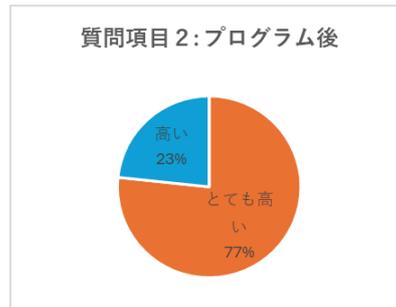
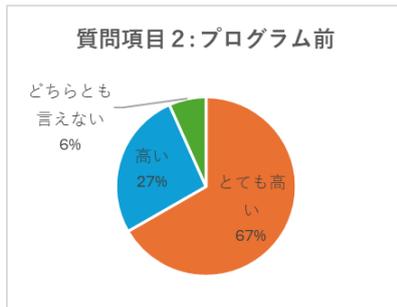
参加者全体

・現在(プログラム前/終了後)のあなたの関心・能力・理解度について自己評価をしてください。
(選択肢:とても高い/高い/どちらとも言えない/低い/とても低い)

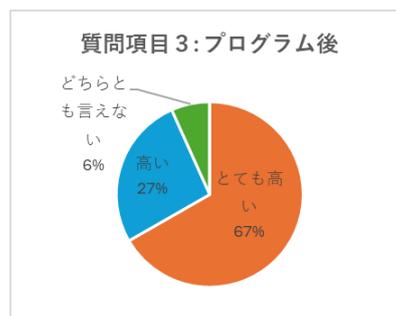
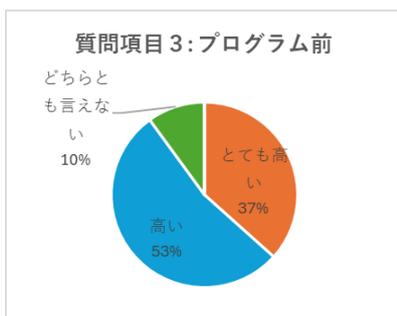
1. 異文化に対する関心



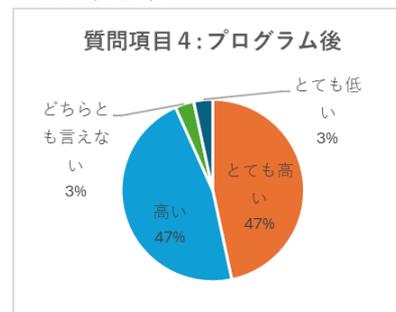
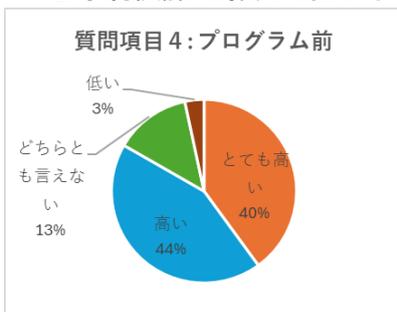
2. 自分と異なる意見や価値観を理解しようとする意欲



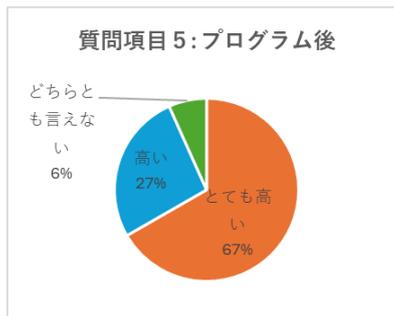
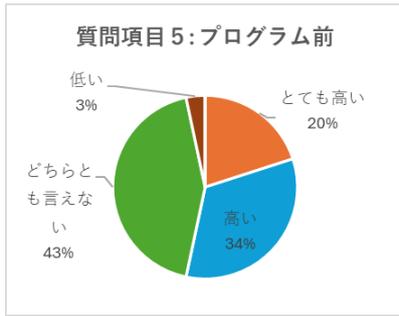
3. 地球規模課題への関心



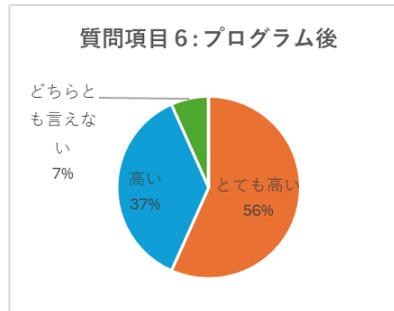
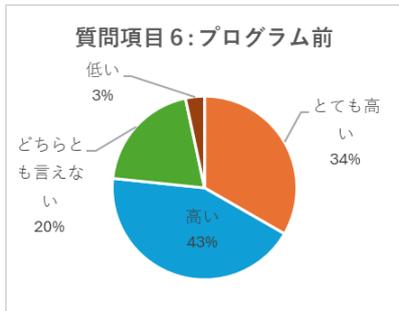
4. 地球規模課題の解決の担い手になりたいという意欲



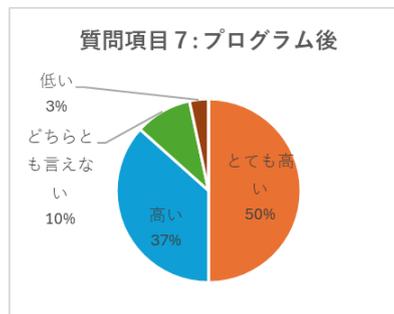
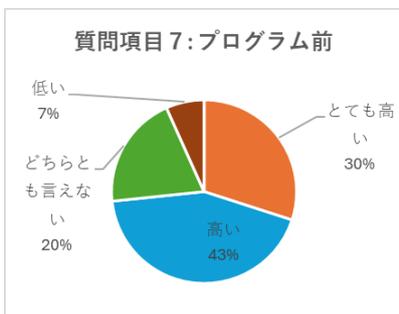
5. 自分の強みや課題に対する理解



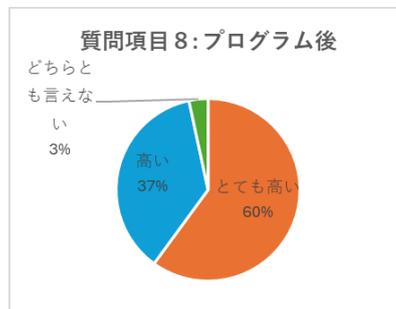
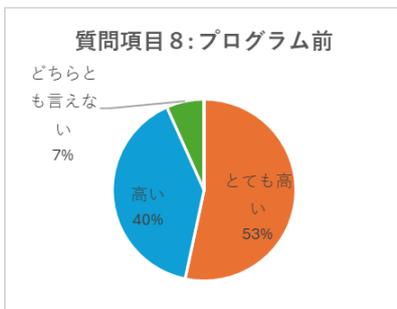
6. 自分の興味関心に対する理解



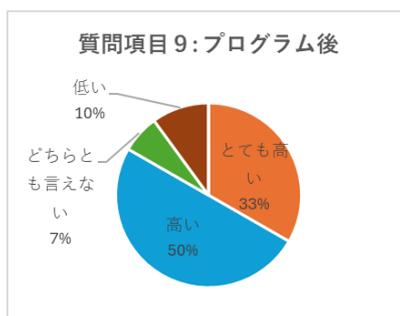
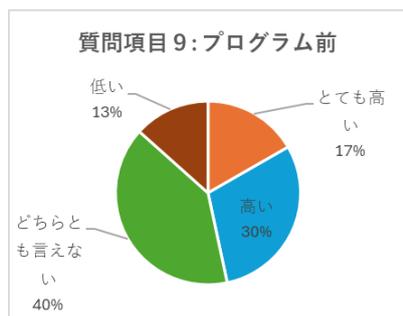
7. 進路や将来の目標の明確度



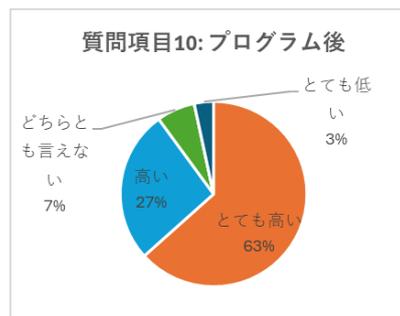
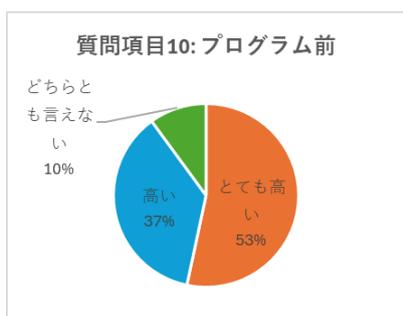
8. コミュニケーション能力(母国語)



9. コミュニケーション能力(英語)



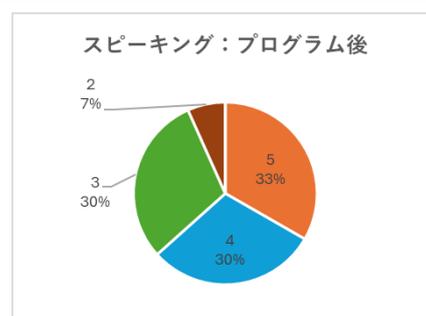
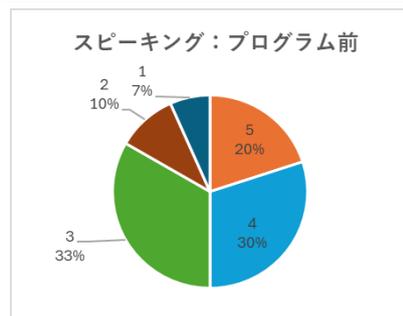
10. エンターテイメントへの関心



・現在の英語力について、ご自身に最も当てはまるものを選んでください。

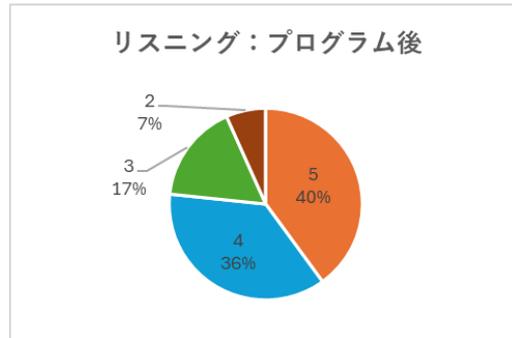
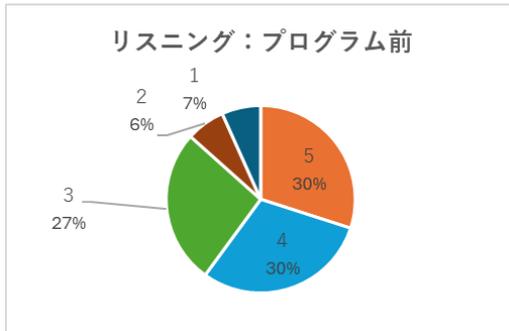
スピーキング

5	複雑な話題でも自分の意見を明確に述べ、論理的に説明できる。
4	ニュースや社会問題など、抽象的な話題についてもディスカッションに参加し、議論できる。
3	学校や地域の出来事、身近な社会問題について、自分の意見を説明できる。
2	映画や食べ物の感想など、身近な話題について簡単に会話できる。
1	自分の趣味や家族、日常生活について簡単な表現で話すことができる。



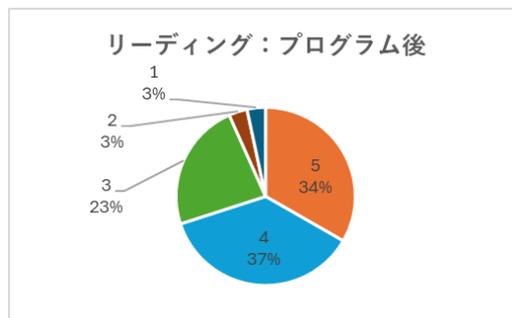
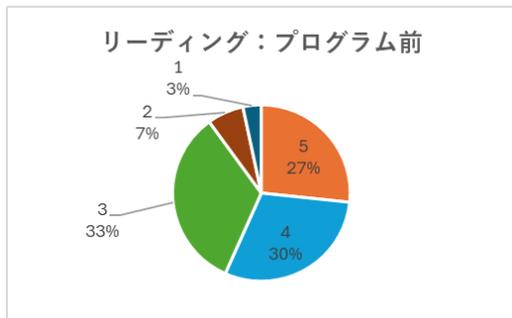
リスニング

5	複雑な議論や速い会話、比喩表現なども聞き取り、正確に内容を理解できる。
4	ニュースや討論など、難しいトピックも大まかに理解できる。
3	簡単なニュースやプレゼンテーションの要点を理解できる。
2	学校や友人との会話、買い物など日常会話の要点が理解できる。
1	趣味や自己紹介など、短くて簡単な会話や表現を理解できる。



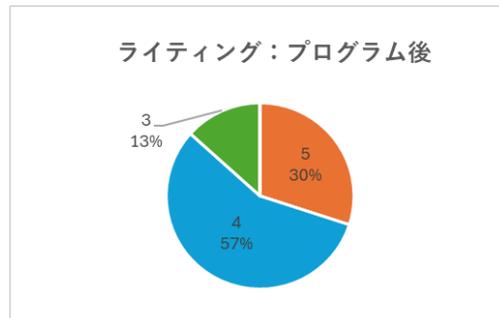
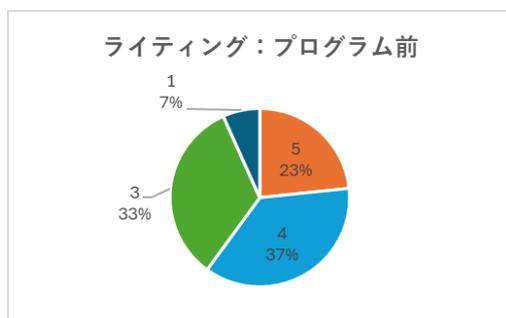
リーディング

5	論文の抜粋や高度な意見文を読み、内容を正確に理解できる。
4	新聞の社説、学術的なトピックなどを読み、主なアイデアや議論を把握できる。
3	ニュース記事、コラム、簡単なエッセイなどを読み、主要なポイントを理解できる。
2	友人とのメールや学校に関する記事を読み、大まかな内容を理解できる。
1	簡単な手紙、ポスター、SNS の投稿などを読み、基本的な内容を理解できる。



ライティング

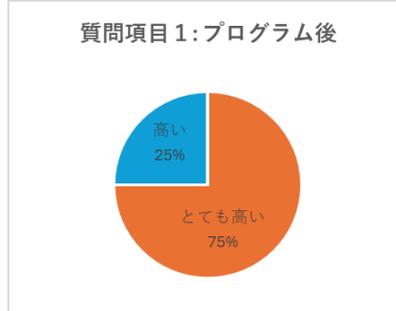
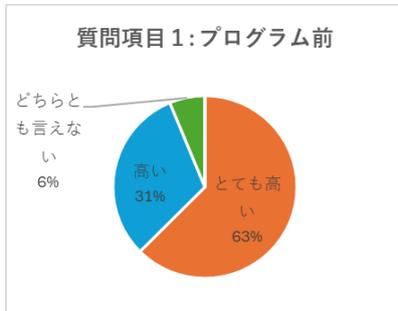
5	複雑なテーマでも論理的で明確な構成の文章が書ける。
4	社会問題などについても、理由や根拠を明確にした文章が書ける。
3	身近な話題について、自分の意見や説明を書くことができる。
2	友人へのメールやメッセージを、簡単な文章で書ける。
1	自分の名前や趣味など、基本的なことを簡単な文で書ける。



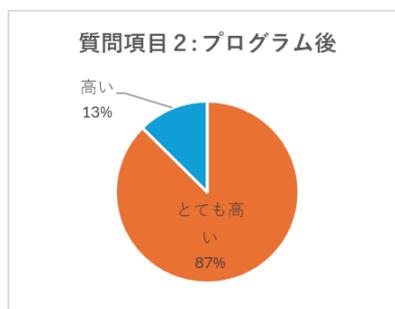
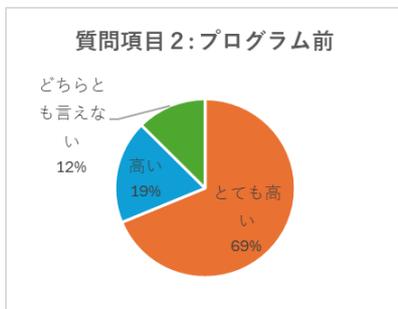
日本の参加者

・現在(プログラム前/終了後)のあなたの関心・能力・理解度について自己評価をしてください。
 (選択肢:とても高い/高い/どちらとも言えない/低い/とても低い)

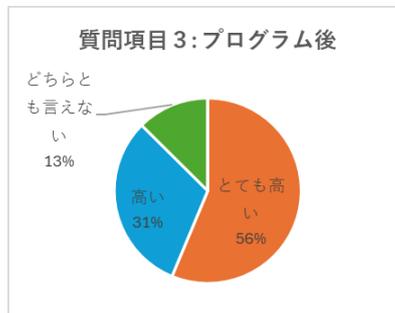
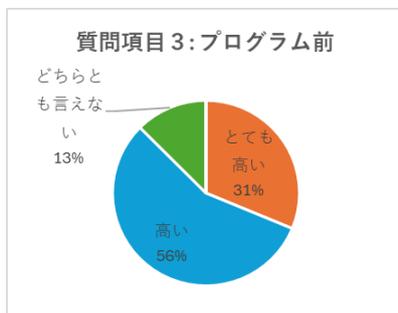
1. 異文化に対する関心



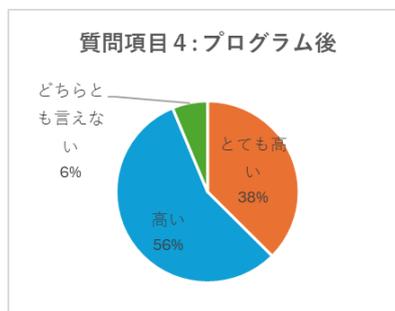
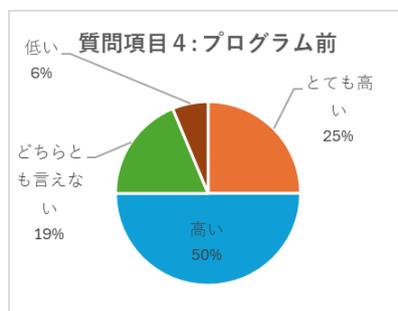
2. 自分と異なる意見や価値観を理解しようとする意欲



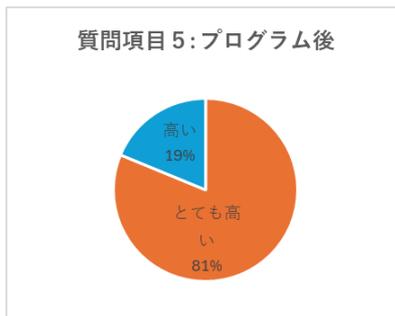
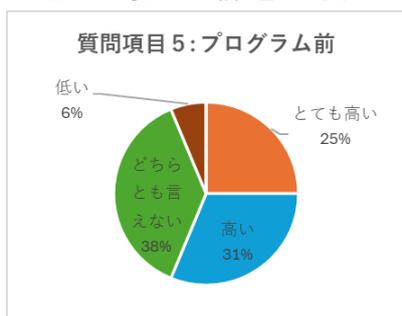
3. 地球規模課題への関心



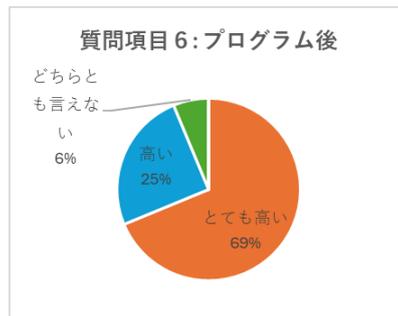
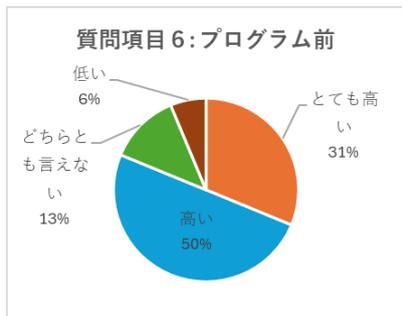
4. 地球規模課題の解決の担い手になりたいという意欲



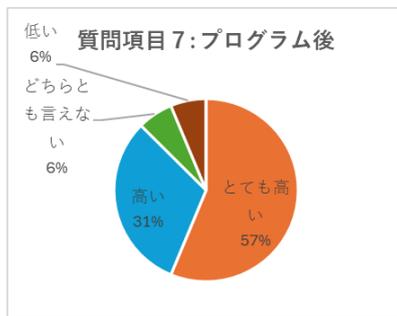
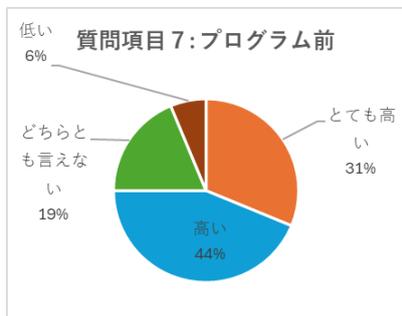
5. 自分の強みや課題に対する理解



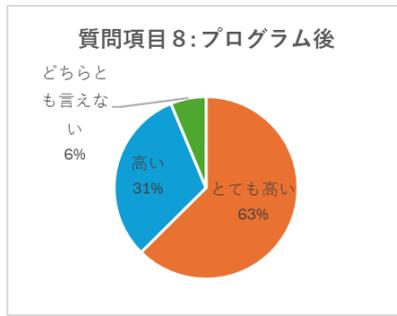
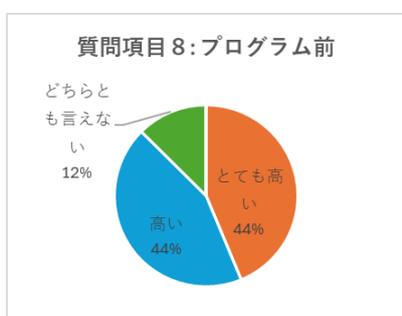
6. 自分の興味関心に対する理解



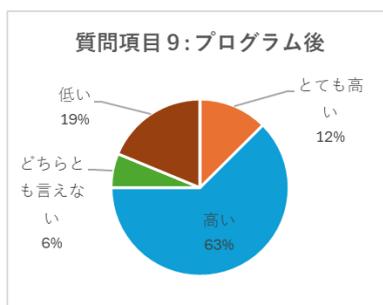
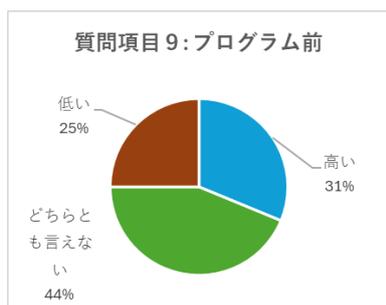
7. 進路や将来の目標の明確度



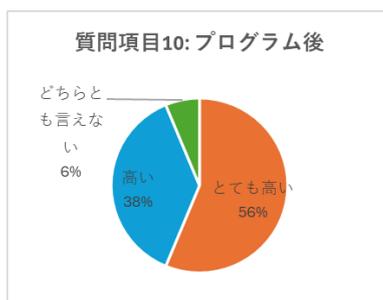
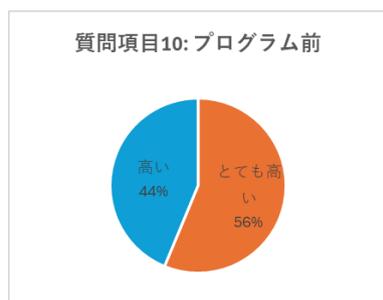
8. コミュニケーション能力(日本語)



9. コミュニケーション能力(英語)



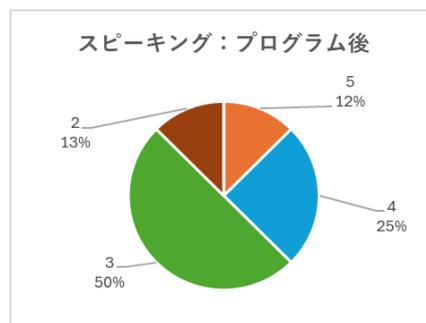
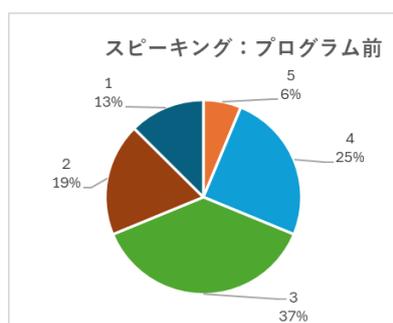
10. エンターテイメントへの関心



・現在の英語力について、ご自身に最も当てはまるものを選んでください。

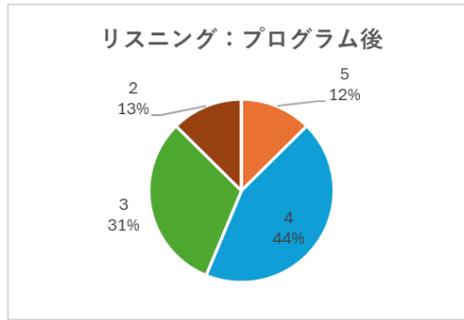
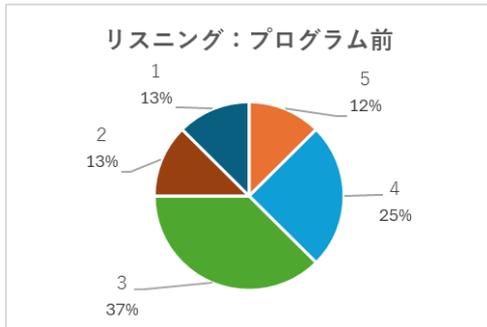
スピーキング

5	複雑な話題でも自分の意見を明確に述べ、論理的に説明できる。
4	ニュースや社会問題など、抽象的な話題についてもディスカッションに参加し、議論できる。
3	学校や地域の出来事、身近な社会問題について、自分の意見を説明できる。
2	映画や食べ物の感想など、身近な話題について簡単に会話できる。
1	自分の趣味や家族、日常生活について簡単な表現で話すことができる。



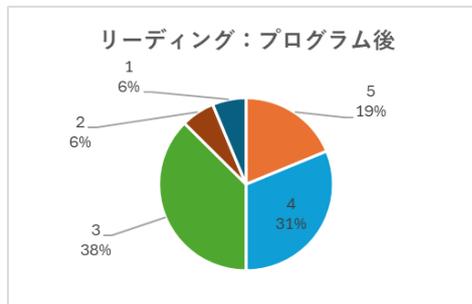
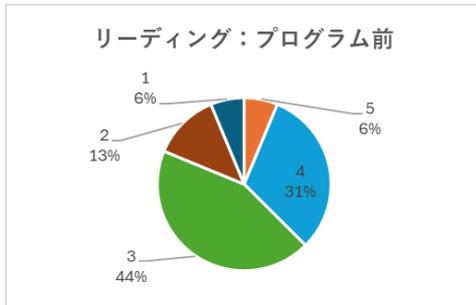
リスニング

5	複雑な議論や速い会話、比喩表現なども聞き取り、正確に内容を理解できる。
4	ニュースや討論など、難しいトピックも大まかに理解できる。
3	簡単なニュースやプレゼンテーションの要点を理解できる。
2	学校や友人との会話、買い物など日常会話の要点が理解できる。
1	趣味や自己紹介など、短くて簡単な会話や表現を理解できる。



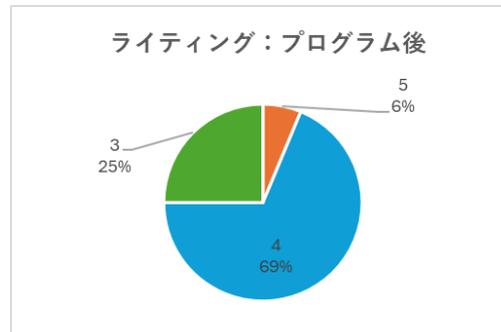
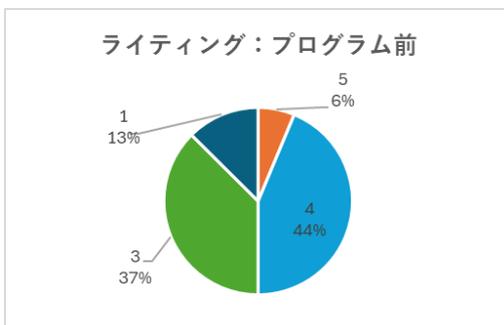
リーディング

5	論文の抜粋や高度な意見文を読み、内容を正確に理解できる。
4	新聞の社説、学術的なトピックなどを読み、主なアイデアや議論を把握できる。
3	ニュース記事、コラム、簡単なエッセイなどを読み、主要なポイントを理解できる。
2	友人とのメールや学校に関する記事を読み、大まかな内容を理解できる。
1	簡単な手紙、ポスター、SNSの投稿などを読み、基本的な内容を理解できる。



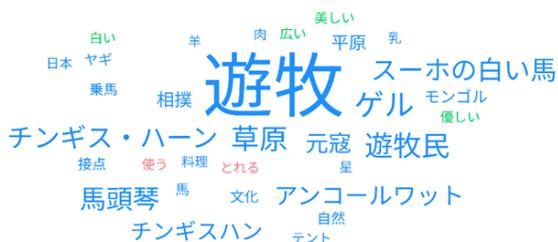
ライティング

5	複雑なテーマでも論理的で明確な構成の文章が書ける。
4	社会問題などについても、理由や根拠を明確にした文章が書ける。
3	身近な話題について、自分の意見や説明を書くことができる。
2	友人へのメールやメッセージを、簡単な文章で書ける。
1	自分の名前や趣味など、基本的なことを簡単な文で書ける。

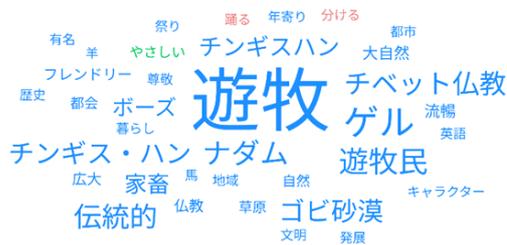


モンゴル

参加前



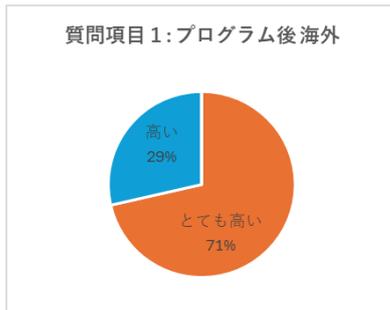
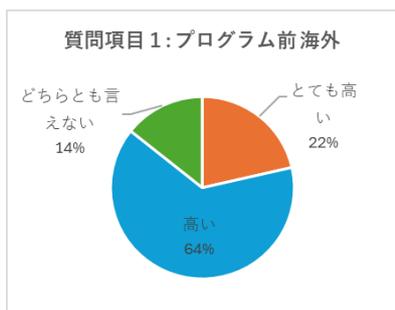
参加後



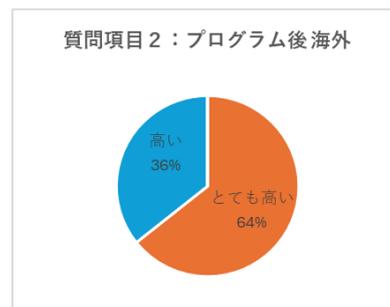
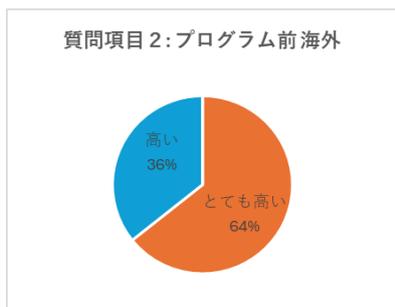
海外の参加者

・現在(プログラム前/終了後)のあなたの関心・能力・理解度について自己評価をしてください。
(選択肢:とても高い/高い/どちらとも言えない/低い/とても低い)

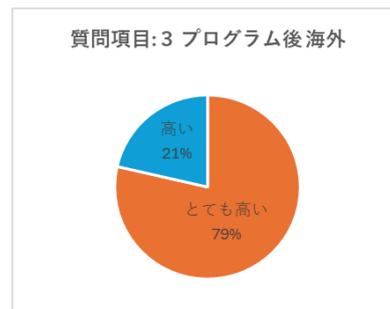
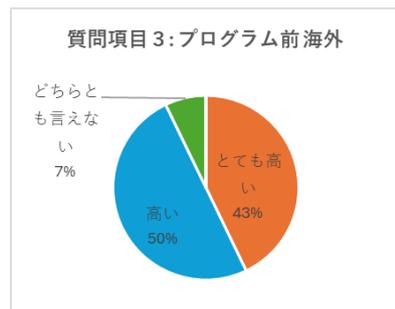
1. 異文化に対する関心



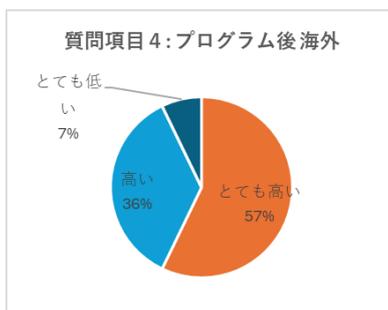
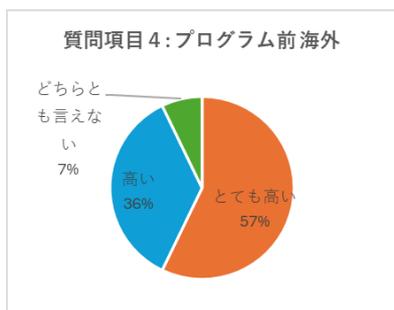
2. 自分と異なる意見や価値観を理解しようとする意欲



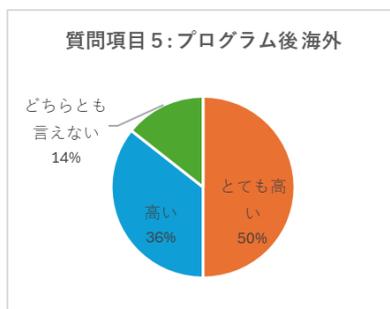
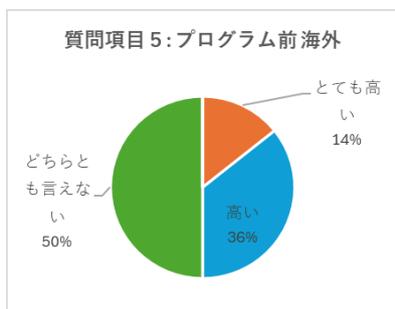
3. 地球規模課題への関心



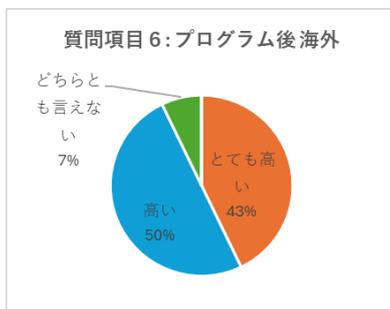
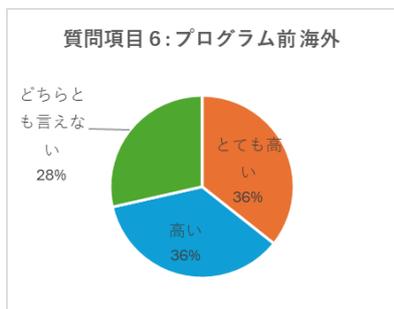
4. 地球規模課題の解決の担い手になりたいという意欲



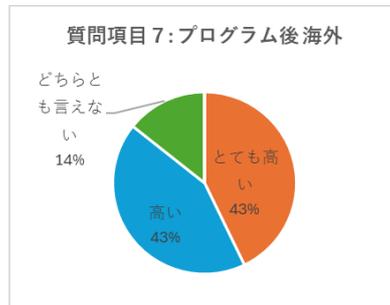
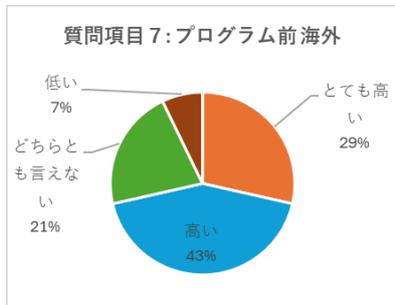
5. 自分の強みや課題に対する理解



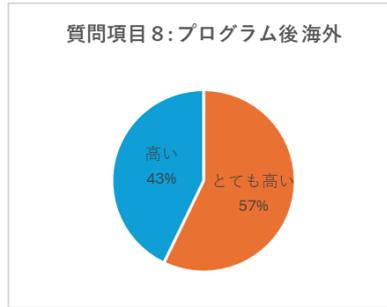
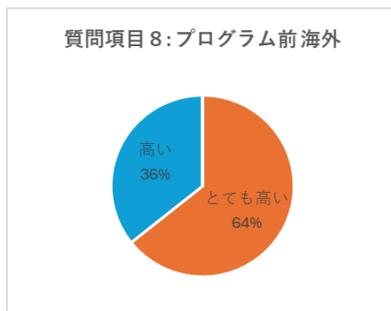
6. 自分の興味関心に対する理解



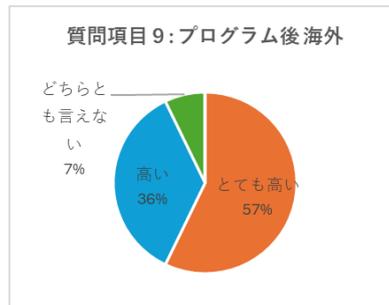
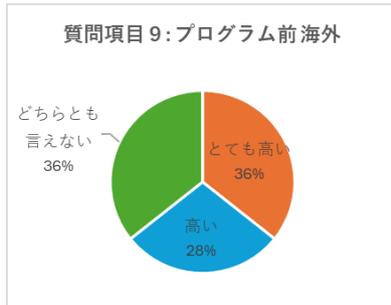
7. 進路や将来の目標の明確度



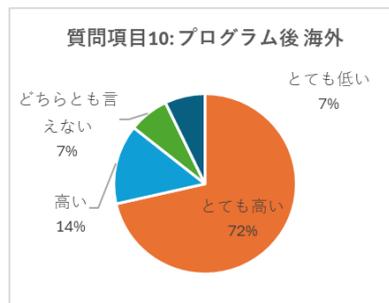
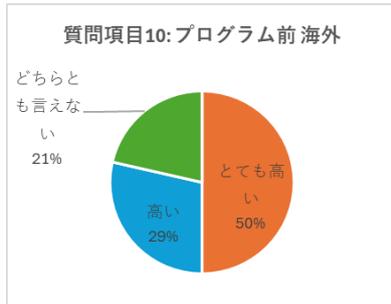
8. コミュニケーション能力(母国語)



9. コミュニケーション能力(英語)



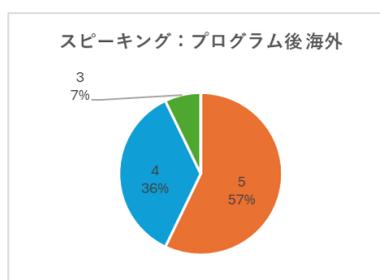
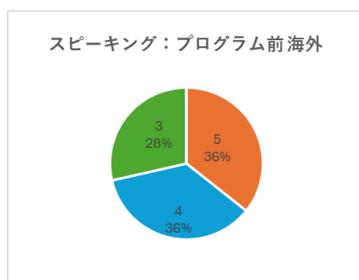
10. エンターテイメントへの関心



・現在の英語力について、ご自身に最も当てはまるものを選んでください。

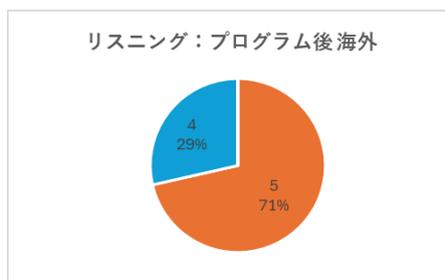
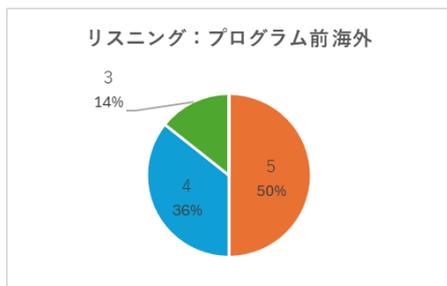
スピーキング

5	複雑な話題でも自分の意見を明確に述べ、論理的に説明できる。
4	ニュースや社会問題など、抽象的な話題についてもディスカッションに参加し、議論できる。
3	学校や地域の出来事、身近な社会問題について、自分の意見を説明できる。
2	映画や食べ物の感想など、身近な話題について簡単に会話できる。
1	自分の趣味や家族、日常生活について簡単な表現で話すことができる。



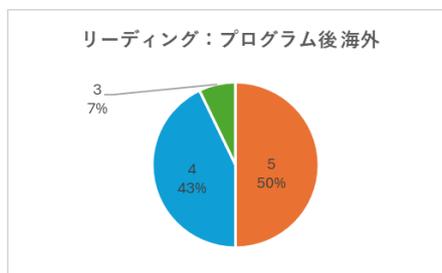
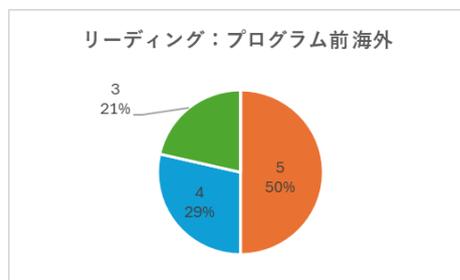
リスニング

5	複雑な議論や速い会話、比喻表現なども聞き取り、正確に内容を理解できる。
4	ニュースや討論など、難しいトピックも大まかに理解できる。
3	簡単なニュースやプレゼンテーションの要点を理解できる。
2	学校や友人との会話、買い物など日常会話の要点が理解できる。
1	趣味や自己紹介など、短くて簡単な会話や表現を理解できる。



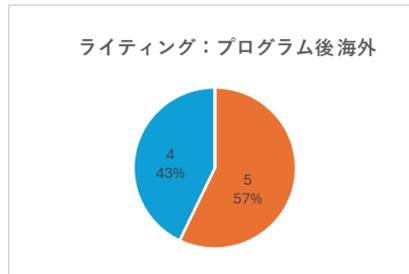
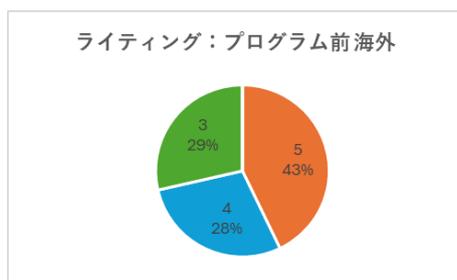
リーディング

5	論文の抜粋や高度な意見文を読み、内容を正確に理解できる。
4	新聞の社説、学術的なトピックなどを読み、主なアイデアや議論を把握できる。
3	ニュース記事、コラム、簡単なエッセイなどを読み、主要なポイントを理解できる。
2	友人とのメールや学校に関する記事を読み、大まかな内容を理解できる。
1	簡単な手紙、ポスター、SNSの投稿などを読み、基本的な内容を理解できる。



ライティング

5	複雑なテーマでも論理的で明確な構成の文章が書ける。
4	社会問題などについても、理由や根拠を明確にした文章が書ける。
3	身近な話題について、自分の意見や説明を書くことができる。
2	友人へのメールやメッセージを、簡単な文章で書ける。
1	自分の名前や趣味など、基本的なことを簡単な文で書ける。





Bridge Across Asia Conference