

シラバス参照

④ 科目名/Subject	多文化間コミュニケーション
④ 曜日・講時・教室/Day/Period/Place	前期 水曜日 4講時 川北キャンパスA401
④ 科目群/Categories	全学教育科目先進科目-国際教育
④ 単位数/Credit(s)	2
④ 対象学部/Object	全
④ 担当教員(所属) /Instructor (Position)	林 雅子 所属:高度教養教育・学生支援機構
④ 開講期/Term	1/3/5/7セメスター
④ 科目ナンバリング /Course Numbering	ZAC-GLB806J
④ 使用言語 /Language Used in Course	日本語
④ メディア授業科目 /Course of Media Class	

④ 授業題目 /Class Subject	【国際共修】マルチメディア(マンガ・アニメ)で自文化紹介・異文化理解(日本語) Multimedia Based Introduction of culture and Intercultural understanding (Japanese)
④ 授業の目的と概要 /Object and Summary of Class	<p>この授業の目的は3つあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・国外学生と国内学生が「メタバース」を通して自国の文化を紹介し合い、知識・理解を深めます。</li> <li>・「VR技術」を活用してより現実感・没入感・臨場感のより高い文化紹介を目指します。</li> <li>・他国の文化と比較して自国の文化を外から捉えるとともに、他文化への関心と尊重する態度を身に着けます。</li> </ul> <p>・ Students from overseas and students from Japan introduce their own cultures to each other through 'Metaverse'.</p> <p>・ Students will introduce not only aspects of their culture they want to introduce, but also aspects their classmates want to know about.</p> <p>・ Students will gain a perspective of their own culture from the viewpoint of other cultures, as well as an attitude of interest in and respect for other cultures.</p> <p>・ 自分が紹介したい文化だけでなく、クラスメートが知りたい文化を紹介します。</p> <p>・ We aim to introduce cultures with a higher sense of reality, immersion, and realism by utilizing 'VR technology'.</p> <p>1)〈知識・理解〉&lt;Knowledge / Understanding&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 国外から参加の学生と、国内から参加の学生(留学生と日本人学生)が「メタバース」を通して自国の文化を紹介し合います。</li> </ul> <p>「日本の国外ではどのような日本文化が知られているのでしょうか？」 「国外の学生が知りたい日本文化とはどのようなものでしょうか？」 これらのテーマについて、国外の学生と国内の学生が協働で調べて発表し、ディスカッションすることで、他国の学生の視点に立って自国の文化を外から捉え直し、自文化に対する知識と理解を深めます。</p> <p>さらに、他国の文化を協働で紹介し合うことで異文化への知識・理解も深めることを目指します。</p> <p>Japanese pop culture, such as manga and anime, has become popular abroad and is a factor in the spread of Japanese language. What is known about Japanese culture abroad? "What aspects of Japanese culture are international students most interested in?" By presenting and discussing these themes using manga and anime, students will deepen their knowledge and understanding of their own cultures and reconsider them from the perspective of their peers. Moreover, by cooperating on presentations about the international students' cultures, students will deepen their knowledge and understanding of other cultures.</p> <p>2)〈技能・技術〉&lt;Skills / Technology&gt;</p> <p>「VR(バーチャルリアリティ)やメタバースを体験したことはありますか？」 このクラスでは国外の学生とも「メタバース(仮想空間)」で交流し、自作のVR動画等のマルチメディアを活用して自国の文化を紹介します。文字だけの「モノメディア」のみならず、マンガ・アニメ・ドラマ・映画など画像・動画の「マルチメディア」を活用して、自文化・異文化を効果的に紹介する技能・技術を身につけることを目指します。</p> <p>"Have you ever experienced VR (Virtual Reality) or Metaverse?" The class will use a 3D VR social platform, "Metaverse," which is a virtual space, to communicate with international students abroad. Students will use a Virtual Reality (VR) camera, provided in class, to collaborate on making videos that explain their cultures. Students will acquire the skills/techniques necessary to effectively explain their own/other cultures using not only print "monomedia," but also visual multimedia such as manga, anime, plays, and film.</p> <p>3)〈態度・関心〉&lt;Attitude / Interest&gt;</p> <p>「自分が紹介したい文化を、相手も知りたいと思っているとは限りません」 日本人が紹介したい文化は茶道、歌舞伎などがあげられます。留学生に人気があるテーマは「部活」「文化祭」「制服」「お弁当」などです。私たちにとっては当たり前のことですが、留学生が質問してくれたときに日本文化の特徴をきちんと説明できるでしょうか。留学生が知りたい日本文化や留学生が紹介したい自国文化に関心を持ち、積極的に調べて紹介することで自文化・異文化への深い理解と異文化を尊重する態度を身につけ、将来、グローバル人材として国際社会で活躍するための倫理観を養うことを目指します。</p> <p>"The other person is not always interested in learning about the culture that I want to introduce." The aspects of Japanese culture that Japanese people want to introduce are, for example, tea ceremonies and Kabuki. Some popular themes for international students are "club activities," "cultural festivals," "uniforms," and "Bentos" It's natural for us, but can you explain it when an international student asks about it? For this class, students should be interested in aspects of Japanese culture that international students want to know about, as well as aspects of international students' own culture that they want to introduce. Students will actively research and introduce these cultural aspects. By doing so, students will acquire a deep understanding of their own and other cultures and an attitude of respect for other cultures. We also aim to cultivate an ethical viewpoint that will enable one to be active in international society as a global human resource in the future.</p>

<p>学修の到達目標 / Goal of Study</p>	<p>1) 国内外の学生との協働学習を通して自文化・異文化への理解を深める(知識・理解)  2) メタバースとVR技術を活用して自文化・異文化を紹介する(技能・技術)  3) 他国の文化や自文化に関心を持ち尊重する(態度・関心)</p> <p>1) Deepen understanding of own and other cultures through interaction with each other  2) Give multimedia explanations of own/other cultures  3) Develop an interest in and respect for own and other cultures</p>
<p>授業内容・方法と進度予定 / Contents and Progress Schedule of the Class</p>	<p>【授業内容】  ・「国際共修」とは、国外学生と国内学生の協働の授業です。  ・本授業の内容は「日本文化紹介」と「国外学生の国の文化紹介」です。  ・参加学生が知りたい文化についてWEBアンケートを行い、テーマを決定します。  ・グループ協働でテーマについて調べ、マンガ・アニメ、VRカメラ等で撮影した自作動画、留学生の国の動画などのマルチメディアを活用してプレゼンテーションをし、ディスカッションや意見交換をします。</p> <p>【授業方法】  ・VRカメラ等を活用して協働作成した動画での文化紹介を予定しています。  ・「3DのソーシャルVRプラットフォーム(=メタバース)」を活用する予定です。  「VRカメラ」HMD(ヘッドマウントディスプレイ)は授業で用意するので購入する必要はありません。</p> <p>【進度予定】  第1回 ガイダンス  ・留学生の好きなマンガ・アニメランキング！  ・Ranking of manga and anime popular among international students!  ・日本文化紹介と理解に役立つマンガ・アニメは？  ・Which manga and anime are useful for explaining and understanding Japanese culture?  ・留学生に質問！日本文化が分かるマンガ・アニメを見たことある？</p> <p>第2回 グループディスカッション  ・自分の好きな日本のマンガ・アニメ・映画や名場面を紹介し合おう！  ・Let's introduce your favorite manga or anime and describe a famous scene!  ・日本人学生が留学生に紹介したい日本文化とは？  ・What aspects of their culture do Japanese students want to explain to international students?  ・留学生が見て感じた日本文化、これから知りたい日本文化とは？  ・What do international students think of Japanese culture? What do they want to learn more about?</p> <p>第3回 グループディスカッション  ・留学生が好きな自国のマンガ・アニメ・映画や名場面を紹介しよう！  ・留学生が他国の学生に紹介したい自国文化とは？  ・What aspects of their culture do international students want to explain to classmates?  ・みんなが知りたい留学生の国の文化とは？  ・What aspects of other cultures do classmates want to learn more about?</p> <p>第4回 文化紹介プレゼンテーションのためのテーマ決定・グループ決定、グループワーク①  Determine the theme and group for cultural introduction presentation, and group work ①.</p> <p>第5回 文化紹介プレゼンテーションのためのグループワーク②  第6回 文化紹介プレゼンテーションのためのグループワーク③  第7回 文化紹介プレゼンテーションのためのグループワーク④  第8回 文化紹介と国内学生・海外学生両視点からの意見交換①  Cultural introduction and exchange of opinions from both domestic and international students' perspectives</p> <p>第9回 文化紹介と国内学生・海外学生両視点からの意見交換②  第10回 文化紹介と国内学生・海外学生両視点からの意見交換③  第11回 文化紹介と国内学生・海外学生両視点からの意見交換④  第12回 文化紹介と国内学生・海外学生両視点からの意見交換⑤  第13回 文化紹介と国内学生・海外学生両視点からの意見交換⑥  第14回 文化紹介と国内学生・海外学生両視点からの意見交換⑦  第15回 授業の振り返りとまとめ  15th Reflection and summary of classes  ※スケジュールは受講者の人数に応じて変更する可能性があります。  *Schedules are subject to change depending on the number of participants.</p>
<p>成績評価方法 / Evaluation Method</p>	<p>・授業参加度と自己評価(40%)、ミニレポート(30%)、文化紹介の発表(30%)  Participation and self-assessment (40%), short reports (30%), cultural presentations (30%)</p>
<p>教科書および参考書 / Textbook and References</p>	
<p>関連URL / URL</p>	<p>【TOHOKU University Researcher in Focus】Vol.017 メタバースで世界をつなぐ—VR技術を活用した国際共修授業—  <a href="https://www.tohoku.ac.jp/japanese/2022/03/in-focusvol017.html">https://www.tohoku.ac.jp/japanese/2022/03/in-focusvol017.html</a></p>
<p>授業時間外学修 / Preparation and Review</p>	<p>・グループ発表の準備等のために授業時間外学修が必要です。授業時間外学修時間は週1～2時間程度です。課題や授業の参加方法などについて質問がある場合は、メールやGoogle Meet、オフィスアワーで相談してください。  Students may have to prepare outside of class for the group presentations. The amount of study time outside of class hours is approximately 1 to 2 hours per week. If you have any questions about assignments or how to participate in class, please contact me by email or call (via Google Meet), during office hours.</p>
<p>実務・実践的授業 / Practical business  ※〇は、実務・実践的授業であることを示す。 / Note: "〇" Indicates the practical business</p>	
<p>授業へのパソコン持ち込み【必要/不要】 / Students</p>	<p>・初回から持参することが望ましいですが、無い場合はご相談ください。  ・Students should bring their laptops/devices from the first class onward. If they are unable to do so, they should contact the instructor in advance.</p>

<p>must bring their own computers to class [Yes / No]</p>	
<p>連絡先 (メール アドレス等) ※Emailは@ の置き換え に注意 /Contact (Email, etc.)</p>	<p>masako@tohoku.ac.jp(◎を@に置き換えてください)</p>
<p>その他 /In Addition</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・初回の授業までに Google Classroomに登録をお願いいたします。 <a href="https://classroom.google.com/c/NDc2NjA5NzE1MTc4?cjc=5tq3ml2">https://classroom.google.com/c/NDc2NjA5NzE1MTc4?cjc=5tq3ml2</a></li> <li>・他大学や他キャンパスの学生もオンラインで参加できます。</li> <li>・来日できない留学生も母国からオンラインで参加できます。</li> <li>・時差のある留学生でリアルタイムの参加が難しい人も参加できますのでご相談ください。</li> <li>・基本的には日本語を使用するクラスですが、過去の授業では日本人、留学生双方の希望で英語・日本語混在のグループも作りました。</li> <li>・この授業での「マルチメディア」とは、文字だけの「モノメディア」に対して動画・画像等を指し、映画・アニメ・マンガ・音楽・自作動画やVR動画等も対象とします。</li> <li>・クラスの定員はありません。</li> <li>・JLPTのN3レベルの日本語能力があれば参加できます。</li> <li>・理系・文系を問わずどの分野の学生も歓迎し、2年生以上の学部生や大学院生の受講も推奨します。</li> <li>・Japanese and international students living in Japan can choose whether to join in person or online as best suits their situation.</li> <li>・Students at other universities or campuses can participate online.</li> <li>・International students who are unable to come to Japan can participate online.</li> <li>・Students who will have difficulty participating in real-time due to the time difference should contact the instructor in advance.</li> <li>・This class will be conducted in Japanese. However, in the past, we have also created mixed groups of English and Japanese at the request of both Japanese and international students.</li> <li>A Japanese proficiency of around N3 level on the JLPT is recommended to participate in the program.</li> <li>・In this class, "multimedia" refers to moving/static images, including cinema, anime, manga, music, user-created video, and VR, in contrast to "monomedia," which refers to text-only media.</li> <li>There is no class size limit.</li> </ul>
<p>更新日付 /Last Update</p>	<p>2023/01/31 13:52</p>

1単位の授業科目は、45時間の学修を必要とする内容をもって構成することを標準としています。1単位の修得に必要な学修時間の目安は、「講義・演習」については15～30時間に授業および授業時間外学修(予習・復習など)30～15時間、「実験・実習及び実技」については30～45時間の授業および授業時間外学修(予習・復習など)15～0時間です。

One-credit courses require 45 hours of study. In lecture and exercise-based classes, one credit consists of 15-30 hours of class time and 30-15 hours of preparation and review outside of class. In laboratory, practical skill classes, one credit consists of 30-45 hours of class time and 15-0 hours of preparation and review outside of class.