

学生 チャレンジ AWARDS

2025年度
第16回

2025年
応募期間 5月19日月～6月9日月 13時

ガクチャレってなに?

どんなコトも社会貢献につながる!

拓殖大学での学びやクラブ・サークル活動、仲間との会話の中、
ちょっとした気づきから生まれる社会貢献へのアイデアを、
大学のサポートで実現してみませんか?

個人で

ゼミ仲間

クラブ・
サークルで

友人同士で

アイデア実現を大学がサポート!

企画内容に応じた
活動支援金や実現のサポート

採択企画には

活動支援金
(1企画) 最大 **30** 万円

活動成果の
表彰・賞金授与

チャレンジ大賞 **5** 万円
チャレンジ賞 **3** 万円
奨励賞 **1** 万円

エントリー・詳細は
Webサイトから

過去の採択企画や、活動の様子も
Webサイトで紹介しています!



拓大 ガクチャレ

※これまでの学生チャレンジ企画から名称が変更されました。

<主催> 広報部・学生部 <お問い合わせ> gakuchalle@ofc.takushoku-u.ac.jp

2024年度
第15回

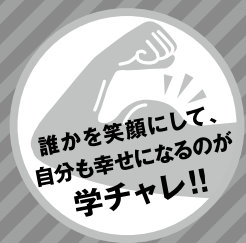
学生チャレンジ企画 実施報告書



誰かを笑顔にして、
自分も幸せになるのが
学チャレ!!

- P1 第15回を振り返って
- P2 2024年度(第15回)募集要項
- P3 第2次選考
- P4 採択企画
- P5 成果報告発表会
- P7 日本とベトナムの文化交流
～in Vietnam
日越カルチャー

- P9 Special carD GameS
～環境問題の現状を知ろう～
ES(Environment Savers)
- P11 竹の可能性
サステナブルな資源活用
Bamboos
- P13 エルデネ・
プロジェクト2024
エルデネ・プロジェクト実行委員会



第2次選考

プレゼンテーション審査

6月22日(土)文京キャンパスにおいて、第1次選考(書類選考)を通過した7企画の第2次選考(プレゼンテーション審査)が行われました。各々の想いが込められた提案は目を見張るものがあり、審査員からはチャレンジ力やテーマ、主体性といった様々な視点から多くの質問が出され、白熱した展開となりました。選考の結果、4つの企画(P4)が採択されました。

マハ口&ありがとうチーム

ハワイ文化を通して
学ぶ異文化理解プロジェクト

異文化理解を目的とした教育プログラムや機会を提供し、異なる文化を学ぶ楽しさを感じてもらいたい。

日越カルチャー

日本とベトナムの文化交流
～in Vietnam

ベトナムの高校生が日本文化に触れられるイベントを企画し、留学のきっかけをつくりたい。

Bamboos

竹の可能性
サステナブルな資源活用

竹を取り巻く環境の認知度向上や、持続可能な資源として再評価することで、環境負荷の軽減および地域活性化の一助になりたい。

ES(Environment Savers)

Special carD GameS～環境問題の現状を知ろう～
未来を担う子どもたちに、カードゲームを通じて、環境問題やSDGsについての理解を深めてもらいたい。

PADAYON

貧困問題に目を向け同じ志を持つ仲間と共に
行動しよう～日本とセブをつなぐ～

貧困への理解を深め、解決に向けて行動できる人を増やすためのワークショップを開催。

CDS(Community Design Supporters)

埼玉県寄居町の活性化活動を支援する
カプセルトイのデザイン
地域資源の魅力を、デザイン支援活動で伝えていきたい。

エルデネ・プロジェクト実行委員会

エルデネ・プロジェクト2024
モンゴル遊牧民の羊毛フェルトに新たな価値を生み、游牧文化を持続させたい。



採択企画

メンバー 一覧

日越カルチャー

商学部 経営学科	3年	グエン チョン グエン(代表者)	東京都 東京ワールド日本語学校 出身
政経学部 法律政治学科	2年	伊藤 航生	埼玉県 進修館高等学校 出身
商学部 国際ビジネス学科	2年	越川 颯良	東京都 昭和第一高等学校 出身
政経学部 法律政治学科	2年	鈴木 宏悦	静岡県 浜松学芸高等学校 出身
商学部 経営学科	2年	高橋 快	東京都 駒込高等学校 出身
商学部 国際ビジネス学科	2年	根井 翔大	岩手県 久慈高等学校 出身
商学部 経営学科	1年	ドミン トゥ	東京都 東京城北日本語学院 出身

Bamboos

商学部 経営学科	3年	野寺 朔斗(代表者)	茨城県 伊奈高等学校 出身
商学部 経営学科	3年	太田 創詞	千葉県 東京学館高等学校 出身
商学部 経営学科	3年	加藤 結愛	埼玉県 観明高等学校 出身
商学部 経営学科	3年	田村 一晟	東京都 拓殖大学第一高等学校 出身
商学部 経営学科	3年	増山 大起	埼玉県 草加高等学校 出身

ES(Environment Savers)

商学部 経営学科	3年	宮本 彩衣(代表者)	茨城県 竜ヶ崎第一高等学校 出身
商学部 経営学科	3年	秋元 脩吾	東京都 昭和第一高等学校 出身
商学部 経営学科	3年	藤原 明梨	千葉県 白井高等学校 出身
商学部 経営学科	3年	星 隆希	千葉県 昭学院高等学校 出身
商学部 経営学科	3年	馬淵 三誠	徳島県 徳島文理高等学校 出身

エルデネ・プロジェクト実行委員会

国際学部 国際学科	4年	成田 響子(代表者)	埼玉県 松山女子高等学校 出身
国際学部 国際学科	2年	神谷 実佳	東京都 大田桜台高等学校 出身
国際学部 国際学科	2年	佐藤 祐紀子	福島県 尚志高等学校 出身
国際学部 国際学科	2年	鈴木 瀬菜	東京都 永山高等学校 出身

紅陵祭での展示発表・ワークショップ

各団体の取り組みがよくわかる活動紹介や、成果物の展示など、
参加者巻き込み型のイベントを開催しました。
ギャラリーやワークショップを通じて来場者に活動の想いを伝えることができました。

日越カルチャー

活動写真の展示など



Bamboos

竹あかりの展覧会など



ES (Environment Savers)

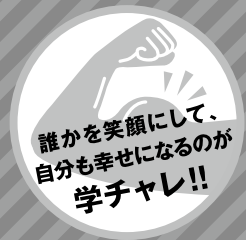
オリジナルカードゲーム
の体験会など



エルデネ・プロジェクト 実行委員会

吊るし雛や活動紹介
資料の展示など





成果報告発表会

2024年度(第15回)
学生チャレンジ企画
実施報告書

12月14日(土)、文京キャンパスにて今年度の活動の集大成である成果報告を行いました。
チャレンジ力やチームワーク、目標への達成度などを総合的に審査し、
最も大きな成果が見られた企画にはチャレンジ大賞と副賞の50,000円が授与されました。



講評



潜道 文子

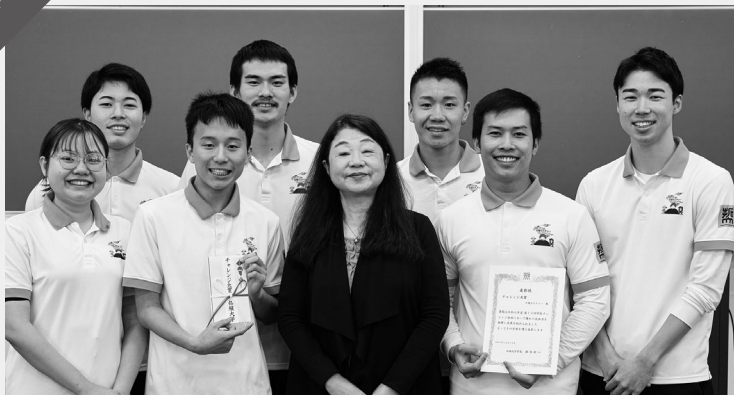
学生チャレンジ企画実行委員長
(拓殖大学副学長／商学部教授)

過去の学生チャレンジ企画の中で、最もレベルが高いといえる4つの成果報告発表でした。審査員から「どの企画もレベルが高く、本当に甲乙つけがたい」との意見が挙がっています。皆さん、約半年間の活動おつかれさまでした。これまでのチャレンジがよく伝わってくる発表会でした。

チャレンジ大賞

日越カルチャー

日本とベトナムの文化交流～in Vietnam



活動支援金 150,000 円

副賞 50,000 円

代表挨拶 商学部 経営学科 3年 グエン チョン グエン
大賞をいただき本当にうれしく思っています。
これまでご協力いただいた皆さん、本当にありがとうございました。

受賞の感想(メンバーの声)

●優秀な仲間を支えられて今日の日があると思います。皆さんに本当に感謝したいです。●チームの皆のおかげです。ありがとうございます。うれしかったです。●ゼミなどの集まりではなく、有志で集まってこのような企画ができたことは本当に大きなことだと思っています。●ベトナムに行った経験を生かして、しっかりとプレゼンできたのかなと思います。●「海外雄飛」の精神を背負ってベトナムという異国の地で活動し大きな賞をいただけたことをとても誇りに思います。

みなさんにとって学チャレとは？

●今までの自分を越えるところ。●できるとは思っていなかったことができたり、自分の新たな一面を発見できる場所。●それぞれが力を合わせて、「学生だけの力」で成し遂げることだと思っています。

チャレンジ賞

ES (Environment Savers)

Special carD GameS～環境問題の現状を知ろう～



活動支援金 77,000 円

受賞の感想(メンバーの声)

●夢のようです。●賞をいただけたと思っていなかったで、感無量です。●8ヶ月間、大変でしたが、活動内容をしっかり伝えることができ、いい報告になったと思います。●学生生活を通して、これほど貴重な経験をチームの皆とできてよかったなと思いました。●審査員の方々に自分たちのこれまでやってきた活動やチャレンジしてきたことが伝わって良かったです。

みなさんにとって学チャレとは？

●大学生活を充実させることができた企画だと思います。大学に来ることが楽しくなったり、交流を深めたり、新鮮な気持ちで毎日過ごすことができました。●個人の限界に挑戦しながら、1人ではなかなかできないことにチームで挑むことです。●トライアンドエラーを繰り返しながら、チームとしての成長が目に見えるのが学チャレです。●学チャレは、青春です。

副賞 30,000 円

奨励賞

Bamboos

竹の可能性 サステナブルな資源活用



活動支援金 89,000 円

受賞の感想(メンバーの声)

●この半年間続けてきたことを、多くの人に見てもらえたことが、大変うれしいと実感しています。●皆で協力して、賞を取れたことがとても良かったと思います。●大賞を取れなかったのは悔しいですが、楽しく活動できたので良かったのかなと思います。

みなさんにとって学チャレとは？

●1人では決してできないことを、仲間と協同してひとつの目標に向かっていくことです。●学チャレは、「協力する力」を養うものでした。●困難にも負けないでチャレンジすることだと思います。●学生が主体になって、学生だけで力を合わせて様々なことに挑戦することだと思います。●めげずに諦めずに皆で最後までやり遂げることだと思います。

副賞 10,000 円

奨励賞

エルデネ・プロジェクト実行委員会

エルデネ・プロジェクト2024



活動支援金 250,000 円

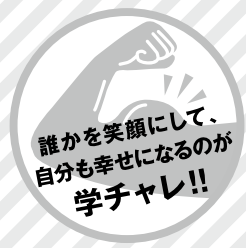
受賞の感想(メンバーの声)

●このプロジェクトを通じて得た学びは、私のエルデネになりました。●この半年間、ずっと先輩の背中を見ながら活動してきて、「自分にもこんなことができるんだ」と新しい発見がありました。モンゴルの方と関わることができてとても楽しかったです。

みなさんにとって学チャレとは？

●私にとって挑戦とは、自分と向き合うことだと思います。自分が自分の弱さと向き合ってひとつひとつ積み上げていき最後に成長できたら、それは挑戦したということになると思います。●学チャレとは、新しい自分を発見することだと思います。

副賞 10,000 円



日本とベトナムの文化交流 ～in Vietnam

【団体名】 日越カルチャー

【代表者】 商学部 経営学科 3年 グエン チョン グエン



企画概要

ベトナムには、SNS・アニメ・漫画を通して日本に興味関心を持つ高校生が多くいます。しかし、実際は、日本文化に触れる機会の少ない現状があります。そこで、ベトナムのカントー市にある高校で文化交流のイベントを実施し、ソーラン節や折り紙の紹介、日本語を使ったミニゲーム、日本留学のアドバイスをしました。現地の高校生に日本の魅力を伝えること、日本への留学を卒業後の選択肢のひとつとして考えてもらうことが目的です。

2024年度(第15回)
学生チャレンジ企画
実施報告書

活動記録

6月26日	日本人学生募集用ポスター掲示 (～7月29日まで)
7月10日	航空券(参加学生分)購入・ホテル予約
7月22日	ベトナムの高校の先生と最終打合せ (オンライン)
7月21日	ソーラン節の練習(～8月9日まで)
7月31日	ベトナムの高校生たちに配付 日本のお菓子を購入
8月5日	ベトナムのメーカーにポロシャツの発注
8月20日	タンソンニャット国際空港(ホーチミン) より入国
8月21日	交流活動1日目(自己紹介、日本語と ベトナム語を学ぶ交流活動)
8月22日	交流活動2日目(アート作品の制作)
8月25日	日本に帰国
11月1日	紅陵祭前日準備
11月2～4日	紅陵祭にて活動紹介



日本語でのクイズ大会



レモン運びゲーム



集中して折り紙をしている姿



ソーラン節を踊っている姿

活動の目的と目標

日本に興味を持つベトナムの高校生たちの窓口になりたい。また、企画に参加してくれた日本人学生にベトナムの文化を少しでも多く紹介したい。このような思いから、今回の文化交流イベントを立案しました。

1. 目的

(1) 日越文化交流を通じ、 日本留学のきっかけを作りたい

この活動は、メンバーの母校でもあるベトナムのカントー市に所在するブイ・フー・ギア(BUI HUU HGHIA)高校で行います。高校生たちに、日本人学生との文化交流を通じて、日本に対する興味を高めてもらう。そして、高校卒業後の選択肢のひとつに日本への留学を加えてもらうことが狙いです。

(2) 日本人学生にベトナムの文化や歴史を 知って欲しい

2日間の文化交流の後、残りの3日間で現地の散策や歴史に関する施設を訪問します。今回活動したカントー市は、「メコン川」が流れるメコンデルタ最大の都市であり、水上マーケットが有名です。そこを訪れ、カントーならではの雰囲気日本人学生に紹介します。また、ベトナム戦争時に作られた「クチトンネル」に赴き、戦争の凄惨さや困難な状況下で米国を粉砕した歴史的事実を日本人学生に伝えます。

2. 数値目標

- (1) 高校生の参加人数: 100人
- (2) 現地で活動する拓大生(日本人学生)の人数: 10人
- (3) 紅陵祭来場者数: 100人



歴史的なクチトンネル

活動実績の報告

1. 事前準備

文化交流のイベントを高校生にとって有意義なものにするため、対面やオンラインで4月から話し合いを重ねていきました。言語の壁がある中で、どうすれば高校生に楽しんでもらえるか。活動内容を決めるのは難題でした。また、当初はメンバーが3人しかおらず、活動に参加してくれる日本人学生を集めることが急務でした。

(1) 高校の先生とのミーティング

現地の高校でイベントを開催するにあたり、2回に渡り先生とオンラインでのミーティングを行い、活動内容のすり合わせを行いました。歌やダンスを披露したらどうかとの提案を頂き、北海道の日本海沿岸の民謡で、ニシン漁の歌として有名な「ソーラン節」を高校生たちに披露することになりました。また、当初は高校の先生から1,000人規模が参加するイベントの企画をお願いされていました。しかし、参加者が思うように集まらないという状況を鑑み、先生方の協力を得て規模を調整し、最終的に105人の高校生が参加するイベントを企画・運営することになりました。

(2) 参加メンバー募集

参加する日本人学生を集めるため、ポスターを制作し、大学内に掲示しました。メンバーを10人集めることが目標です。

(3) ソーラン節の練習

7月後半から定期的に集まり、ソーラン節を入念に練習しました。活動日の前夜、カントーにある公園で最終確認を行いました。

(4) オリジナルポロシャツのデザイン

中高の体育祭や、文化祭のように参加者全員が同じ服を着た方が盛り上がるのではないかと意見が出たため、ベトナムを連想させるオリジナルポロシャツを制作することにしました。費用削減のため、発注は日本ではなくベトナムで行いました。また、「拓殖大学」を宣伝するため大学のロゴをポロシャツの肩の部分に入れました。

(5) 変更点

当初、日本語を勉強するための本を高校に寄贈しようと考えていました。しかし、参加者全員分の本を用意することは不可能であったため、代替措置として日本語学修のサポートや留学に関する質問に答える場としてInstagramアカウントを開設し、問い合わせを気軽にできるようにしました。



集合写真(2日目)

2. イベント実施(8月21日、22日)

(1) 1日目の活動

午前7時から準備を始め、来場した高校生にオリジナルポロシャツを配付し着替えてもらいました。午前8時半になりソーラン節の披露から活動が始まりました。練習の成果が発揮でき、演舞が終わると大盛況に包まれました。踊る時に着ていた法被を複数の高校生が記念に欲しいと言ってくれたことが印象に残っています。その後、日本人学生がベトナム語で自己紹介をしてから、イベントの流れをリーダーが説明しました。イベントは①伝言ゲーム、②レモン運びゲーム、③簡単な日本語を使ったクイズ大会の順で行い、最後には日本のお菓子をプレゼントしました。綿密な計画によって交流は順調に進みましたが途中、マイクが壊れるというアクシデントに見舞われ声が全体に通らなくなってしまいました。早急に対処できなかったことは反省点として挙げられます。活動終了後は、高校生たちとバレーボールをして絆を深めました。

(2) 2日目の活動

2日目は、高校生に日本の折り紙を教え、協力してアートの制作をしました。ベトナムでは、色とりどりの折り紙は入手困難であるため、高校生たちは喜んでいました。折り紙が得意な生徒が苦手の生徒に教えながら進め、全員が作り終えることができました。

最後の時間には、ベトナム語で日本への留学を希望する高校生に向けてアドバイスをしたところ、留学に関心のある多くの生徒が質問をしてくれました。開設したInstagramアカウントを、今後も役立てていきたいです。

3. 紅陵祭展示

活動時の写真を中心に展示を行いました。現地で食べた料理の写真を展示し、来場人数の確認も兼ねて食べたい料理をシールで貼ってもらいました。さらに、活動時の様子を紹介する動画を制作するなど工夫をしました。



紅陵祭での展示会

活動成果

1. 高校生が日本に留学する きっかけを作れたか

イベント終了後に高校の先生から、「日本人と交流できる貴重な機会であり、生徒たちは大変喜んでいた」との評価を頂きました。また、日本留学のための情報を発信することを目的とした、日越カルチャーのSNSにも20人ほどがフォローしてくれました。これらの点から、文化交流を通じて、高校生が日本留学を将来の選択肢のひとつとして考えるきっかけを作れたといえます。さらに、多くの高校生が興味を示して積極的にイベントに参加しており、日本留学への関心を高めるよい機会となりました。

2. 活動を終えて

文化交流の2日間にわたる、ご協力と積極的なサポートを頂いたブイ・フー・ギア高校の先生方に心から感謝します。今回の活動計画を通じて、社会人になった時にも役立つ「計画を立てる力」が身についたと感じます。また、チームでの協力が求められる中で、自身のコミュニケーション能力も向上しました。今回の活動は、将来留学を希望する高校生たちが日本について知り、留学のきっかけを持つための小さな一歩になったと信じています。プロジェクトに参加してくれた日本人学生の皆さんにもありがとうございました。

3. 数値目標

(1) 高校生の参加人数: 105人

(2) 現地で活動する拓大生(日本人)の人数: 7人
学生10人の参加を目標としていたが、経済的な理由や渡航への不安から7人の参加となり、結果として70%の目標達成率となりました。

(3) 紅陵祭来場者数: 140人

紅陵祭の来場者数として目標に掲げた100人を達成し、日本とベトナムの文化交流の意義を来場者に伝えることができました。多くの来場者が食い入るように話を聞いてくれた上に、様々な企業の方に来て頂き有意義な話を伺うことができました。

4. 反省点

(1) 活動の広報

企画を通して、今後さらに周到な準備が必要だと感じました。また、より多くの参加者を集めるために、広報活動を強化する必要があります。そして、100人以上の参加者がいる規模の活動では、円滑に進めるためにより多くの時間と役割を担当する学生が必要だと実感しました。

(2) 活動の進捗

計画に対して若干の遅れが生じ、予定通りに進まない部分もありました。今後はより入念な準備を行い、柔軟なイベント運営ができるようにしたいです。

会計報告

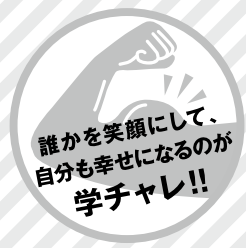
活動支援金(支給額)	150,000円	活動経費(支出額)	117,840円
------------	----------	-----------	----------

内 訳 残金 32,160円

項 目	小 計
消耗品費 ①(文房具・印刷・配付用お菓子)	53,889円
消耗品費 ②(ポロシャツ制作費)	59,971円
その他 (ソーラン節練習のためのスタジオ利用料)	3,980円
合 計	117,840円

その他活動資金以外にかかった経費【自己負担分】

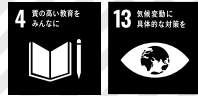
項 目	小 計
旅費交通費 (往復航空券・レンタカー・タクシー・宿泊代など)	492,749円
合 計	492,749円



Special carD Games ～環境問題の現状を知ろう～

【団体名】 ES(Environment Savers)

【代表者】 商学部 経営学科 3年 宮本 彩衣



企画概要

環境問題やSDGsへの関心が高まる中、学ぶ機会はまだ限られています。そこで、小学校高学年から大人までを対象に、楽しみながらSDGsや環境問題への理解を深められるカードゲームを制作しました。このゲームは、環境保護や持続可能な社会の知識を自然に身につけられるよう工夫しています。小学校や紅陵祭などで幅広い世代に楽しんでもらい、SDGsへの興味と関心を育むきっかけを提供したいと考えています。

2024年度(第15回)
学生チャレンジ企画
実施報告書

活動記録

6月23日	日本科学未来館訪問
7月10日	えこっくる江東訪問
7月19日	カード内容決定
7月24日	パナソニックセンター訪問 カードゲーム試作品制作開始
8月24日	試作品をもとにテストプレイ会①を実施
9月7日	テストプレイ会②を実施
9月9日	前回のテストプレイ会をもとに カード修正
9月11日	株式会社萬印堂にカードの印刷を依頼
9月19日	紅陵祭に向けて準備開始
10月2日	Instagramにカード内容の説明を投稿開始
10月10日	文京キャンパスに紅陵祭宣伝用 ポスターを掲示
10月21日	小日向台町小学校に紅陵祭宣伝 ポスターを配付
10月24日	カード完成
10月28日	ゲームの説明書作成のためテスト プレイ会③を実施
10月31日	紅陵祭で展示するための模造用紙作成
11月2～4日	紅陵祭にてカードゲーム体験会を実施
11月25日	他ゼミにカードゲームを貸出
1月18日	文京区立小日向台町小学校に カードゲーム寄付
1月24日	ゼミのオリエンテーションで使用



環境関連施設訪問



環境関連施設訪問



環境関連施設訪問

活動の目的と目標

1. 目的

地球環境は私たちの生活に結びついており、多くの環境問題は人間活動が原因で引き起こされています。私たちは環境問題への理解を深め、自分の力でも行動できると伝えるために活動を始めました。その一環として以下のチャレンジを行います。

- (1)小学生と教員を対象に、SDGsなどについてのアンケートを実施
- (2)アンケート結果を基にカードゲームを制作
- (3)私たち自身も学ぶため環境関連施設を訪問
- (4)紅陵祭でカードゲームの体験会を開催し、150人の参加を目指す
- (5)Instagramで活動や環境問題を発信してフォロワー200人を獲得
- (6)ご協力いただいた小学校へカードゲームを提供
- (7)環境問題などの理解と認知度向上を目指す

私たちは、活動を通して多くの人々に環境問題への意識を高めてもらい、環境に配慮した生活へとつながるきっかけを作ります。また、自分のできることに取り組む力を養います。カードゲームには、環境問題やSDGsに関する課題と解決策を盛り込み、ゲームによって問題解決能力や創造力が高まることを目指しています。

この活動では、子どもたちを中心に大人も楽しく学べる場を提供し、環境問題の知識が身につくよう働きかけていきます。また、地球環境に対する意識向上に努めます。



カードゲームの制作を開始

活動実績の報告

1. 小学生にアンケート実施

文京区教育委員会や小学校と連携しながら、小学生と教員にSDGsに関するアンケートを実施しました。協力を得られた学校が1校のみであったため、アンケートの実施母数が減ってしまったことが課題として挙げられます。

2. 環境関連施設を訪問

カード制作のために、日本科学未来館・えこっくる江東・パナソニックセンターの3つの施設を訪問しました。実際にカードの題材にすることができました。

3. カードの試作

7月下旬からカードゲームの試作を始めました。アンケート内容や学修施設で学んだことを反映させ、手書きでイラストを加えることでよりカードの内容がわかりやすくなるような工夫をしました。

4. テストプレイ会実施

当初予定していた外部のテストプレイ会との連絡をうまく取り合うことができず難航しました。結果として都合が合わず中止になり、ゼミ内でテストプレイを実施する方向へと素早く切り替えたことで、予定通りテストプレイ会を行うことができました。

5. 株式会社萬印堂に印刷依頼

夏休み中の活動では、活動の方向性に関する指示の伝達などで上手く連携できず、テストプレイ会と連絡の不手際が重なり、カードゲームのデータ入稿日が予定より11日遅れてしまいました。印刷所は繁忙期であったため、紅陵祭に間に合わないかもしれない不安に駆られ、焦りが生じました。10月24日にカードが届き、みんな安堵しました。

6. 紅陵祭

紅陵祭前までに複数回のテストプレイ会を経て、ルールの再確認や説明書の作成をしました。しかし、紅陵祭1日目のカードゲーム体験会では多くの課題が見つかり、それらを解決するために、1日目終了後、早急にミーティングを行いました。以下が課題と対策です。

(1)来場者数が少ない

紅陵祭1日目では、「カードゲームやっています」「SDGsのカード体験してみませんか」というような声掛けをして集客をしていました。しかし、子どもは興味を持ってくれるものの、大人は「難しい」という理由で来場をお断りしてしまう状況が続きました。そこで、メンバーからの提案で2日目からは「展示だけでも見ていきませんか」「教室に制作したカードの展示をしていますので見てってください」というように声の掛け方を変えました。

(2)カード体験の機会損失

実際にカードゲームを体験してくださった方の中には、1人や2人など少人数で来場された方が多くいらっしゃいました。私たちでプレイヤーの人数を賄っていましたが、ゲームをしている際に来場された方の案内ができず、カードゲームの体験ができずに移動されてしまいました。これに対して、私たち経営学科での視点で、案内の効率化を実現しました。具体的には、1団体に対しメンバー1人が対応する形で進めました。1人で来られた方には、次の団体が体験ブースに来るまで待ってもらい、この間にカードやルールの説明をするなどして対応しました。

(3)ルールの改定

ゲーム性を持たせるために制作したカードがプレイヤーの混乱を招いてしまい、ルールの改定をしました。ゲーム体験の機会損失がルールからも生じていたため、1人があがったらゲームを終了したり、持ち札の枚数を減らしたりなどの対策を実行しました。

(4)展示内容について

活動の目的などをスライドショーとしてモニターで映していましたが、モニターの配置と説明の順番がふさわしくないと感じました。まず、私たちについて説明することで、どんな活動をしているのかが明確に伝わるようになって考えました。そこで、スライドショーや活動風景の写真を入口付近に貼り、来場者の理解を促しました。

このように1日目で多くの課題と対峙し、メンバーのみんなと話し合っ解決の糸口を切り出せたことで、2日目からはスムーズな案内が可能になりました。来場者数も1日目が59人だったのに対し、2日目には187人という結果につながりました。



紅陵祭での様子



紅陵祭での様子

活動成果

1. 成果概要

私たちは、現代の多くの環境問題が人間活動によって引き起こされている現状を広く伝えることを目標に活動を行ってきました。この活動を通して、環境問題やSDGsに対する理解を深め、「自分にもできることがある」という意識を芽生えさせ、行動に移すきっかけを提供しました。

2. 目標の達成度と気づき

紅陵祭でのカードゲーム体験会は目標来場者数150人を掲げていましたが、実際には2倍以上の313人の方にご参加いただき、大人や子どもを問わず、楽しみながら環境問題への理解を深めてもらうことができました。また、SNSを活用した情報発信活動も並行して行い、フォロワー数は目標の200人には届かなかったものの、101人の方にフォローいただきました。SNSの運用の難しさを実感しました。



紅陵祭での様子

3. 活動の意義と貢献

この活動の意義は、カードゲームを通じて幅広い層に環境意識を高める機会が提供できたことです。参加者はゲームを通じて具体的な問題とその解決策を学ぶことができました。また、制作したカードゲームを協力校へ提供し、小学校でも学べる環境を整えたことで、持続的な学びの場を提供する意義も果たしました。学びと遊びを融合させることで、大人や子ども双方の学修意欲を高め、家庭や学校全体に環境意識を広げるきっかけとなったと感じています。

4. 活動を通じて身についた力

アンケートやカードゲーム制作を通して課題発見力と問題解決力が身につきました。アンケート結果を反映させながら楽しく学べる内容を模索する過程で、創造的な思考力が養われました。また、紅陵祭で直面した課題に迅速に対処する対応力も培え、チームで協力プロジェクトを進める力も養われました。

5. 対策の結果と反省

10月以降、SNSを運用するにあたって、目標に掲げたフォロワー数200人に達成するために、投稿数を増やさなければならなかったと考えました。1週間に2つ以上投稿し、紅陵祭では来場者に直接フォローを呼びかけることで、45人増やすことができました。しかし、現在も目標人数に達成しておらず、もう少し早く運用に力を入れ始めればよかったと思っています。

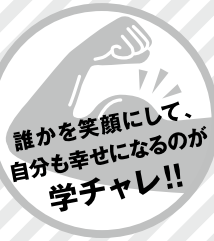
会計報告

活動支援金(支給額)		77,000円	活動経費(支出額)	62,659円
			残金	14,341円
内 訳				
項 目		小 計		
印刷製本費(カード6セット・ポスター)		43,182円		
消耗品費(紅陵祭の装飾費)		4,180円		
旅費交通費		12,777円		
その他(日本科学未来館入館料)		2,520円		
		合 計 62,659円		

竹の可能性 サステナブルな資源活用

【団体名】 Bamboos

【代表者】 商学部 経営学科 3年 野寺 朔斗



活動記録

6月24日	公式Instagramアカウント設置
7月1日	神奈川県小田原市への訪問日を決定
7月13日	八王子国際キャンパスにて、竹加工協力の依頼についての打ち合わせを実施
8月1日	第1回オンラインミーティングの実施
8月15日	第2回オンラインミーティングの実施
8月22日	グランドプリンスホテル高輪の日本庭園(竹あかり)を調査のため訪問
8月29日	神奈川県小田原市の放置竹林から竹を採集する予定が、台風10号の影響で延期
9月10日	神奈川県小田原市にて竹を伐採・採集後、八王子国際キャンパスにて、打ち合わせを実施
9月12~13日	八王子国際キャンパスにて、竹の伐採と加工を実施、代表者インタビューの対応
9月18日 夏期休暇中	メンバー各自、竹に関する調査を実施
10月16日	文京区にある大黒湯にて紅陵祭出展のチラシを設置
10月18日	八王子国際キャンパスにて、竹あかり制作の仕上げ
10月30日	紅陵祭用資料完成
11月2~4日	紅陵祭にて、竹あかり・ポスターなどを展示 竹立体パズル、竹あかり・竹キーホルダーを販売
11月4日	紅陵祭グランドフィナーレ時に、「ゲストセレクション賞」を受賞！
11月30日	売上を公益財団法人の京都地域創造募金から「八幡たけくらぶ」へ寄付



神奈川県小田原市の放置竹林にて伐採



機械を使って竹あかり制作



協力頂いた工学部(実習工場)の先生方と記念撮影

活動の目的と目標

1. 目的

(1) 竹について様々な観点から多くの可能性を発信する

大学生45人を対象にした事前アンケートより、竹に触れる機会が少ないこと、バンブー素材の存在やその特性・利点、さらには放置竹林といった環境問題などが知られていない点から、竹の認知度が低いことが分かりました。そのため、竹の特徴を活かしたサステナブルな活用法などの幅広い知識を得ることで、竹への印象が変わり竹製品を購買の選択肢として認識してもらえるようにします。

(2) 「竹あかり」を制作し、竹の魅力を直に感じてもらう

竹の魅力を知ってもらうには、より印象に残ってもらうような取り組みをすべきだと考えました。そこで、「竹あかり」を制作し、竹の中から光るととても綺麗な様子を実際に見てもらいながら、その魅力や特性を伝えていきます。

2. 活動の目標

- (1) 紅陵祭でのアンケート調査に基づき竹の知識や関心がある割合を70%以上にする
- (2) Instagramフォロワー数100人以上
- (3) 紅陵祭来場者数300人以上



八王子総務課の職員さんとの打ち合わせ



レーザーを使って彫った作品



竹キーホルダーの販売

活動実績の報告

1. 夏季期間中は竹に関する調査を実施

竹の魅力や利点を発信するために、メンバー全員で図書館やインターネット、さらには身近な竹林で夏季期間中に調査をしました。その結果、除湿や消臭などの用途に利用できる「竹炭」の発見や代表的な竹製品である「茶製品」について新たな理解を得ることができました。それぞれの学びをzoomやチャットを通じて、メンバーで情報交換を行いました。

2. 「竹あかり」制作までの道

(1) 神奈川県小田原市の放置竹林へ訪問

八王子国際キャンパスでの協力依頼
「竹あかり」を制作するにあたって、様々な方に協力をお願いしました。竹の入手先は、私たちが所属しているゼミの先輩のご家族が所有されており、管理が行き届いていない「放置竹林」から伐採した竹をいただけることになりました。

次に、メンバーで2度、八王子国際キャンパスにて、八王子総務課の方や工学部の実習工場の先生に相談をし、「竹あかり」制作における機械の使用や大学内にある竹の伐採の許可をいただきました。また、工場に設置している機械の説明ほか、竹の表面を削ることで「竹あかり」がより魅力的になるなどのアドバイスもいただきました。

(2) 「竹あかり」の調査

8月22日に東京都品川区の「グランドプリンスホテル高輪」にある「竹あかり」を視察しました。ホテルの庭園にある無数の「竹あかり」を見て、これから私たちが制作するにあたって「どの様に竹の雰囲気を出しつつ、その魅力を伝えるか」を考えデザインしていきました。

(3) 竹の伐採・「竹あかり」の制作

8月29日に、私たちは神奈川県小田原市へ訪問し、放置竹林から竹を伐採する予定でしたが、台風10号の影響で延期になってしまいました。その為、今後の予定がずれ込んでしまい、別日を



紅陵祭での展示



「メンバー渾身の自信作シリーズ」の展示

企画概要

SDGsの達成を数年後に控えた現在、木材やプラスチックに代わる新たな持続可能性を持つ資源として「竹」が注目されています。そこで私たちは、放置竹林など使用用途がない竹を活用し、魅力を発信できる「竹あかり」を制作します。さらに、紅陵祭での展示・販売を通して在学生や地域の方を対象に、バンブー素材が環境に優しいエコ素材であることなど多くの魅力を知ってもらいます。

決めるにあたってメンバーや協力先の方との予定がなかなか合わず、決定まで時間を割いてしまいました。

しかし、代表を中心に調整を図ったことで9月10日に訪問することができました。伐採時は、猛暑による熱中症に十分気を付けながら、適宜休憩を入れて活動しました。

9月12・13日、10月18日に、八王子国際キャンパスにて、伐採した竹を利用して「竹あかり」の制作を行いました。また、その中で新たにレーザー照射を利用した「竹キーホルダー」や、電動のこぎりを使って小さなお子さん達が楽しめるような「竹立体パズル」を思いつき、制作しました。

活動時はまだ暑い時期であったため、カビ対策など竹の管理が非常に大変でした。具体的には「油抜き」作業の実施や「竹炭」を利用するなどできることを行い、紅陵祭まで竹の保全に尽力しました。

3. 紅陵祭に向けて

(1) 広報活動

紅陵祭に向けて、チラシの作成やInstagramを使って注目が得られるカウントダウン投稿や夏季期間中の活動内容を発信していきました。

さらに、文京キャンパスから徒歩10分にある文京区の「大黒湯」と八王子国際キャンパスにチラシ設置のご協力をいただきました。

(2) 紅陵祭当日

11月2日～4日に開催された紅陵祭では、「竹あかり」の展示や一部を販売、「竹立体パズル」のタイムアタック大会、ポスター・資料の展示を行いました。指定時間には「竹あかり」のライトアップ会を実施したり、「メンバー自信作シリーズ」の配置を工夫したりして、来ていただいた方の記憶に残るよう尽力しました。



紅陵祭にてゲストセレクション受賞の記念撮影

活動成果

1. 設定した目標の達成度

(1) アンケート結果

A. 人数

男性 51人 女性 39人 合計 90人
10代から60代までの幅広い年齢の方々に協力いただきました。

B. 私たちの企画から竹に興味関心をもった人の割合

はい 72人 いいえ 17人 未回答 1人
約80%で目標値の70%を達成しました。ポスターやクイズ、さらに「竹あかり」を通して、今まで知らなかった竹の魅力を知ることができたと答えた方が非常に多かったです。竹の立体パズルでは、お子さんからも竹に興味をもつことができたという嬉しい回答をいただきました。

(2) Instagramフォロワー

紅陵祭終了の時点で、87人のフォロワーを獲得しました。目標値は100人であったため、達成度は87%となりました。

(3) 紅陵祭での来場者数とその結果

3日間の開催を通して、合計396人にご来店いただきました。竹あかり販売などで得た収入は、放置竹林問題解決に向けて取り組んでいるNPO団体(八幡たけくらぶ)に全額寄付しました。

また、多くの方に私たちの展示や竹あかりに興味をもっていただいた結果、「ゲストセレクション」を受賞することができました！

2. 反省点

(1) 広報活動での発信の弱さ

Instagramのフォロワー数が目標に届かなかったことを受け、展示資料や竹あかりといった活動成果だけでなく、私たちの活動内容をより多くの人に知ってもらう必要があったと感じました。

(2) さらなる可能性への挑戦

私たちの企画に留まらず「竹」には多くの可能性があり、中でも展示資料の紹介だけとなった、「バンブーファイバー」などの持続可能な資源の制作にも挑戦できたのではないかと感じています。また、来ていただいた方から私たちが知らなかった「竹」の特性などを教えていただき、より理解が必要だったと振り返ります。

3. 最後にこの活動を通して

竹に関する様々な魅力を発信するために、活動の主軸となった「竹あかり」制作にご協力くださった多くの方のおかげで、無事に最後までこの企画をやり遂げることができました。

その結果、広く竹の魅力を知ってもらい、紅陵祭で賞を受賞することができました。また、協調性やコツコツと取り組む実行力の重要性を理解することができ、「本当にこの活動をやってよかった」と実感しました。

私たちの活動に力を添えてくださった皆様に、こころよりお礼申し上げます。

今後も、竹についての調査の継続や多くの竹製品を使用していきます。

会計報告

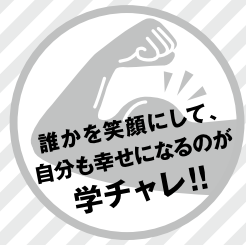
活動支援金(支給額)	89,000円	活動経費(支出額)	82,365円
			残金 6,635円

内 訳

項 目	小 計
旅費交通費 (放置竹林から竹を伐採するために神奈川県小田原市や、八王子国際キャンパスで調査・作業)	46,119円
印刷製本費 (模造紙、アンケートや資料の印刷など)	2,900円
消耗品費 (竹伐採道具、加工道具、保存用品、竹あかり用LEDキャンドル、紅陵祭用装飾道具など)	30,166円
その他 (八王子国際キャンパスから加工した竹の輸送費)	3,180円
合 計	82,365円

活動から得た収入【援助金や売上金】

項 目	小 計
紅陵祭での竹あかり、竹キーホルダー販売の売上<八幡たけくらぶに寄付>	6,000円
合 計	6,000円



エルデネ・プロジェクト2024

【団体名】エルデネ・プロジェクト実行委員会

【代表者】国際学部 国際学科 4年 成田 響子



企画概要

エルデネとはモンゴル語で「宝」を意味する言葉です。この企画は、私たちが新たなモンゴルの価値を探し出す宝探しの取り組みです。2024年に発生した大寒波ゾドでは、約210万の家畜が犠牲になりました。家畜という財産を失った人々は、伝統的な遊牧を維持できず、首都ウランバートル郊外に定住し、ゲル生活を余儀なくされています。本企画は厳冬期の遊牧民に所得増加の機会を与え、遊牧文化を持続させる国際貢献を目的としています。

2024年度(第15回)
学生チャレンジ企画
実施報告書

活動記録

4月2日	第1回企画打ち合わせ・オンラインミーティング (現地コーディネーターのダライ氏および国立モンゴル科学技術大学 経営大学院 パーサングダッシュ教授に協力要請)
4月15日	羊毛フェルト試作品製作開始 (羊毛フェルト製作目標数200個に決定)
4月20日	第2回企画打ち合わせ・オンラインミーティング (ダライ氏と企画概要の最終確認)
4月26日	パンフレット作成開始(5月20日完成)
5月1日	企画書作成開始
5月8日	第3回企画打ち合わせ・オンラインミーティング (ダライ氏とパーサングダッシュ教授に羊毛フェルト試作品を披露)
5月15日	広報戦略案・財務案・渉外企画案の作成開始
6月8日	第4回企画打ち合わせ・オンラインミーティング (国立モンゴル科学技術大学 産業技術学部 デザイン学科のナラ准教授、産業技術学部の学生に企画趣旨を説明後、協力要請)
7月1日	ワークショップ、羊毛フェルト・フェス企画書作成開始(羊毛フェルト製作目標数400個に変更)
7月7日	ワークショップ、羊毛フェルト・フェス準備開始
7月24日	駐日モンゴル国大使館を表敬訪問 (デルゲルマー公使参事官に企画趣旨を説明)
8月1日	吊るし雛試作品製作開始
8月7日	吊るし雛試作品完成
8月10日	第5回企画打ち合わせ・オンラインミーティング (ダライ氏と現地での日程確認ほか)
8月19~24日	モンゴル・ウランバートルにて企画実施
8月20日	在モンゴル国日本大使館への表敬訪問・KhanBogd Cashmere社で工場見学
8月21日	国立モンゴル科学技術大学10号館にてワークショップ実施
8月22日	エルデネ・ダライ村にて羊毛フェルト・フェス開催
8月25日	現地での活動報告書作成開始(9月8日完成)
9月30日	駐日モンゴル国大使館にて成果報告のプレゼン実施
10月1日	紅陵祭準備
11月2~4日	紅陵祭
11月26日	駐日モンゴル国大使館主催の「モンゴルの日」祝賀レセプションに参加

活動の目的と目標

1. 「新たな価値(エルデネ)」を創り出す

今回のプロジェクトで生み出す「新たな価値(エルデネ)」とは、特産品でありながらもこれまで国内市場や観光客向けにしか消費されてこなかった羊毛フェルトを、日本人のニーズに合致した形で加工・商品化し、日本へ輸出することで生まれる価値です。

具体的には、日本の伝統的な季節文化のひとつである「ひな祭り」に供される「吊るし雛」を羊毛フェルトで製作し、商品化することを考えています。

2. 活動目標

今回の学生チャレンジ企画では、①現地の羊毛フェルト利用状況の調査、②国立モンゴル科学技術大学、エルデネ・ダライ村関係者と協力し、羊毛フェルトを使用した「吊るし雛」製作の実演(羊毛フェルトフェスの開催)と文化交流、③商品の価格決定と実効性の検証、課題への対応の3点について、計画しました。

本企画はその後、BOPビジネスへと発展することや、企画に関心をもった国内の玩具メーカーなどがこの取り組みを支援してくれることが期待できます。それは本学も取り組んでいるSDGsのいくつかのターゲットを解決に導く一助となり、海外雄飛を掲げる本学の名声を高めることにもつながると考えています。



国立モンゴル科学技術大学のナラ准教授とミーティング



羊毛フェルトオブジェと吊るし雛の製作の様子

活動実績の報告

1. 事前準備 (4月2日~7月24日)

(1)企画打ち合わせ

採択前も含め、全5回のオンラインミーティングを通じて国立モンゴル科学技術大学(以下、科技大)パーサングダッシュ教授・副学長、産業技術学部デザイン学科のナラ准教授、コーディネーターのダライ氏に協力を要請し企画概要と実施内容を決定しました。

(2)駐日モンゴル国大使館を表敬訪問

駐日モンゴル国大使館を表敬訪問を行い、本企画の趣旨を説明しました。ご対応いただいたデルゲルマー公使参事官からは、プロジェクトが廃棄羊毛に着眼している点を高く評価していただきました。

2. モンゴル国での活動(8月19日~24日)

(1)在モンゴル日本大使館を表敬訪問

在モンゴル日本大使館にて書記官の伊藤頼子さんと専門調査員の森山賢美さんに本企画の概要を説明しました。「吊るし雛」の輸出を通じて、収入源を家畜に依存する遊牧民が現金収入を得られる点を高く評価していただきました。

(2)KhanBogd Cashmere社で

工場見学と羊毛フェルト利用状況の調査

首都郊外にあるKhanBogd Cashmere社で科技大のナラ准教授とデザイナーのユミさんの案内でカシミヤの原料から商品化過程を見学し、説明をうけました。縫製の際に発生する切れ端の布や糸について、モンゴル国カシミヤ協会ではこれらを繊維に戻して再利用しようとする動きがあるものの、繊維に戻す過程でかなりのコストを要するため、廃棄されたままであることが多いと伺いました。

(3)国立モンゴル科学技術大学でワークショップを実施

科技大10号館にて、科技大産業学部の学生とワークショップを開催、日本人とモンゴル人の混合チームで、モンゴルの「(再生)羊毛」を使用し、モンゴル、日本の学生のそれぞれの意見の下、日本で販売する「吊るし雛」を製作しました。「デザイン考察→スケッチ→製作→発表」の順で行われました。

3チームが製作したすべての羊毛フェルトには、モンゴルの要素(デール・キツネ・エーデルワイス)が入っていました。技量を確認するという



モンゴル人遊牧民のゲルを訪れ文化交流

目的は達成しましたが、本企画の最終的な目的、「モンゴルで『日本人に好まれる、日本風の吊るし雛を製作してもらい、それらを日本に輸出し販売する』」ということを強調し、事前に理解してもらう点が十分だったとは言い難く、今後の課題となりました。

(4)エルデネ・ダライ村で羊毛フェルトフェスを開催

エルデネ・ダライ村こどもみらいセンターにて、羊毛フェルトフェスを開催、日本人・モンゴル人混成の4チームに分かれ、「羊毛」を使用しフェルト・オブジェを製作しました。モンゴル側は、幼児、小学生、高校生、大学生、主婦、幼稚園教師と幅広い層が集まりました。

モンゴル人は技術が高いうえに、製作時間も短かく、十分商品化は可能であると考えられます。科技大と同様、エルデネ・ダライ村のモンゴル人もラクダ、キツネ、モンゴル風のブーツといったモンゴルの強いオブジェを製作していました。(3)(4)のイベントを通じてみると、純日本風のオブジェに拘るのではなく、多国籍のオブジェも新規性があるかもしれないと感じ、大きな収穫となりました。

3. モンゴル渡航後の活動(9月30日~11月26日)

(1)駐日モンゴル国大使館で活動報告

駐日モンゴル国大使館を訪問し、活動報告を行いました。ご対応いただいたデルゲルマー公使参事官、ツェベグドルジ書記官からは、「本年は日本とモンゴルの文化交流50周年を迎える記念すべき年。この年に相応しいプロジェクトであった」と高い評価を賜りました。

(2)「モンゴルの日」祝賀レセプションに参加

モンゴルと日本の文化交流50年を記念し、各国高官や関係者を招いて開催された「モンゴルの日」祝賀レセプションに大使館から招待され、ブース展示をしました。



エルデネ・ダライ村で羊毛フェルト・フェスを開催



紅陵祭で活動報告

活動成果

エルデネ・プロジェクト2024 活動目標

(1)調査	現地の羊毛フェルト利用状況の調査と大使館でのブリーフィング
(2)実演	国立モンゴル科学技術大学、エルデネ・ダライ村関係者と協力し、羊毛フェルトを使用した「吊るし雛」製作の実演(羊毛フェルトフェスの開催)と文化交流
(3)検証	商品の価格決定と実効性の検証、課題への対応

1. 成果

(1)調査について

①日本では見られない羊毛・カシミヤの加工現場を見ることができました。
②日本大使館は遊牧民の所得増加に資する取り組みを行おうとしていることに強い関心を持たれました。特に、遊牧民が現金収入を得られる点が高く評価されました。

(2)実演について

①モンゴルにとって羊毛は「特別な財」であることが改めて確認されました。それゆえ、どうしてもモンゴルのオブジェを製作する傾向が強く出てしまいます。その国の「特別な財」を違う国の色に変えるためには、根気よく理解を求めている姿勢が重要だとわかりました。

(3)検証について

①羊毛は最終加工段階において様々な太さ、品質に変化するため、最終加工段階のものを再利用するのは多大なコストがかかることが判明しました。
②工程ごとにどれだけの廃棄羊毛が発生するのかといった調査を行うことで、再利用のコストを

削減できる可能性は高いと感じました。

2. 課題

(1)調査について

①廃棄羊毛の全体量の把握はまだ十分とは言えません。KhanBogd社、モンゴル全体で、どの程度の廃棄羊毛が発生しているか詳細な調査が必要です。
②大使館では「遊牧民は暇に見えて忙しい」という指摘もありました。実際、厳冬期に吊るし雛を製作できるか調査する必要があります。

(2)実演について

①科技大・村ともに、製作するオブジェが日本に輸出する吊るし雛であるという点の伝達が十分とは言えませんでした。そのため、モンゴル側が製作したオブジェはモンゴル色が強いデザインとなっていました。本企画の最終目的は、デザインの専門家であるモンゴル人とともにデザインを考え、遊牧民ないし村民に日本の「伝統的なもの(オブジェ)」が製作可能か検証することでしたが、これは今後の課題として残りました。日本で売れてはじめて「ありふれた何か(羊毛)」が「宝」になるという本企画の趣旨説明は、今後も継続して行う必要があります。

(3)検証について

羊毛(原料)、染色羊毛(材料)、製糸羊毛(製品)、それぞれの工程でどの程度の付加価値がつけられているのか、また再生コストはどの程度なのかといった点については、より詳細な調査が必要と感じました。

会計報告

活動支援金(支給額)	250,000円	活動経費(支出額)	250,141円
------------	----------	-----------	----------

内 訳	残金	△141円
	※超過分は自己負担	
	項 目	小 計
	消耗品費(羊毛フェルト製作材料・羊毛フェルト・フェス装飾費など)	176,180円
	委託費(海外現地費用(非課税)・会場料・ワークショップ運営費など)	50,220円
	その他(切手・輸送費など)	23,741円
	合 計	250,141円

その他活動資金以外にかかった経費【自己負担分】

	項 目	小 計
	旅費交通費(モンゴル渡航費)	960,880円
	合 計	960,880円



在モンゴル国日本大使館にてプロジェクトを説明



KhanBogd社で羊毛・カシミヤの製造過程を見学



国立モンゴル科学技術大学にてワークショップ実施