

SDGs  
タイプ

Academic  
Commons  
Project

リード  
タイプ

2021年度

アカデミックコモンズ・プロジェクト

募集要領

チャレンジ  
タイプ

コンテスト  
タイプ

アカデミックコモンズ・プロジェクトとは

アカデミックコモンズにおいて、アカデミックコモンズ・プロジェクトのための施設・備品を一定期間専有し、グループが協働して、自分たちの掲げた目標に挑戦することで、『生きた学びを实践』する取り組みです。

授業外の活動を通して、コミュニケーション能力や課題解決力の向上、リーダーシップの育成、企画・提案力の発揮など社会で必要とされる能力を身につける事を目指します。

## ■プロジェクトタイプ別募集概要一覧

グループで目標を掲げ、達成を目指しチャレンジするアカデミックコモンズ・プロジェクト！プロジェクトのタイプによって目的や活動期間、受けられる支援の内容などが異なります。自分たちのやりたいことに合ったタイプはどれか？

名称	リード・タイプ	SDGs・タイプ	チャレンジ・タイプ	コンテスト・タイプ
目的	1年間を通して、グループで達成を目指す明確なゴールを設定し、挑戦する。アカデミックコモンズにおける先駆者としての自覚を持ち、他グループ（他者、周囲）の模範にもなる高い成果とプロセスを追求する。	SDGsのゴールと関連が深い明確な達成目標を設定し、1年間を通して、グループで挑戦する。世界が抱える課題に対して、幅広い視点から多角的な解決方法を模索し、世界に貢献する高い志をもって活動する。	結果を恐れず前に踏み出し、思いついたアイデアを具体的な形にしてみる。これまでのアクティビティやプロジェクト、個人的な活動を発展させるなど、グループで可能性に挑戦する。	学内外で実施されるコンテストなどにグループで挑戦する。課題や時間など一定の制約の下で議論やスケジュール管理を行い、ライバルと切磋琢磨しながら有意義な成果を目指す。
募集期間	2021年4月23日（金）17：00締切		随時	随時
活動期間	1年間 2021年5月1日（土）～2022年4月30日（土）		自分たちで定めた期間（ただし、終了は年度末）	コンテスト終了まで
メンバー数	3名以上		2名以上	
支援内容（抜粋）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2階プロジェクトルームを1年間利用可</li> <li>・スキルアップ講座の受講</li> <li>・コーディネーターの支援</li> <li>・消耗品の支給</li> <li>・チラシの印刷</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2階プロジェクトルームを1年間利用可</li> <li>・専用講座の受講</li> <li>・コーディネーターの支援</li> <li>・消耗品の支給</li> <li>・チラシの印刷</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクトロッカーの利用可</li> <li>・コーディネーターの支援</li> <li>・消耗品の支給</li> <li>・チラシの印刷</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクトロッカーの利用可</li> <li>・コーディネーターの支援</li> <li>・消耗品の支給</li> </ul>

## ■クレセントコーディネーター

プロジェクト活動を進めていると、さまざまな壁にぶつかることがあります。

「プロジェクトを進めているけど、なかなか上手くいかない。」  
「アクティビティをどのように企画すれば良いか悩んでいる。」  
など、悩んだ時は「クレセントコーディネーター」に相談しましょう。

プロジェクトに関する専門家である「クレセントコーディネーター」が、面談やスキルアップ講座等を通して、みなさんのプロジェクト活動をサポートします。



## ■スキルアップ講座 (過去実施例)

自分たちの活動をさらに発展させるために、さらに学びを深めるためにはどうしたらいいのか？スキルアップ講座では、プロジェクト活動を進めていく上で必須となる様々なスキルを提供しています。すでにプロジェクト活動をしている人、これから始めたいと思っている人、どなたでも参加可能な講座です。アカデミックコモンズで学びを深め、活動のさらなる発展を目指しましょう！

### How to manage Projects

#### プロジェクトマネジメント for 新規 / 継続プロジェクト

「やりたいことはあるが、何からはじめていいかわからない。」「活動がマンネリ化している。」など、プロジェクト活動に取り組む中では様々な疑問や問題が生まれます。この講座では、プロジェクトを運営するために必要なノウハウを実践的に学びます。

### How to create Activities

#### アクティビティクリエイション

プロジェクトやサークルなどで、いくら素晴らしい活動をしていても、それがメンバー以外の人たちから認められ、面白いものだと思ってもらえなければ、自己満足で終わってしまいます。この講座では、他者に影響を与える重要な活動である「アクティビティ」の企画と実施方法を学びます。

### How to make Poster

#### ポスター制作スキル講座

プロジェクトの広報戦略はどのように進めるのが効果的なのか？紙媒体であるポスターをどのように制作すれば、前を通る人たちが足を止めて、注目してくれるようになるのか？この講座では、ポスターを制作する上で有効なテクニックを学び実際にポスターを制作します。

### How to make Presentation

#### プレゼンテーションスキル講座

人を魅了するプレゼンテーションを行うためにはさまざまなテクニックを駆使する必要があります。プロジェクト活動を知らない人に短時間で効果的に魅力を伝え、理解してもらうにはどのような発表資料をつくり、どのように話すのが効果的なのか？授業や学会等での発表にも応用できるスキルを学びます。

### How to achieve SDGs

#### SDG s の達成に向けて

この講座では、SDG s の基本を再確認します。SDG s の達成を目指すプロジェクト間のつながりを作り、よりよい社会実現のためのネットワークを構築します。プロジェクト同士の様々なコラボレーションから、自分たちにできる新しい活動やアプローチ方法を考えましょう。

### Strategy of Collaboration

#### コラボレーションストラテジー

企業、市民団体、NPO など外部の団体と連携を考えるならどのような連携が可能か？また相手にとってどんなメリットがあるのか。外部の団体がどのような問題を抱えていることが想定できるのかなどを紹介し、外部団体とコラボレーションすることによる活動の更なる可能性を考えます。

### How to learn Manners

#### マナーアップ講座

活動を進めていると、企業や自治体など、学外の色々な人と交渉をしたり、連絡をしたりする機会があります。その時に、重要となるのがマナーです。正しいマナーをもって接することで相手との関係がより良くなります。この講座では正しいマナーを身につけるために、ロールプレイングという実践形式で学びます。

### How to make Facilitation

#### オンラインファシリテーション スキル講座

ミーティングやプロジェクトを円滑に進める上で、非常に重要な役割の「ファシリテーター」。チーム力を強化するために必要な場づくり、対話力、合意形成力の3つのスキルを学びます。オンラインならではの注意点や、ワークショップに使えるオンラインアプリケーションも実践的に学びます。

# リード・タイプ

## ① 採択条件

- 以下の目的に合致するプロジェクトであること。

1年間を通して、グループで達成を目指す明確なゴールを設定し、挑戦する。アカデミックコモンズにおける**先駆者**としての自覚を持ち、他グループ（他者、周囲）の模範にもなる高い成果とプロセスを追求する。

- 原則、以下の実施期間内に完結するプロジェクトであること。  
2021年5月1日（土）～2022年4月30日（土）
- プロジェクトメンバーは以下の体制条件を満たすこと。
  - ・プロジェクトメンバーが3名以上いること。
  - ・公認団体、登録団体は応募不可。
  - ・メンバーは、原則、神戸三田キャンパスの学生であること。
  - ・他のアカデミックコモンズ・プロジェクトとのメンバー重複は20%以下であること。
- 以下のとおり、各プログラムへ出席または実施すること。
  - ・『オリエンテーション』には、原則、メンバー全員が出席すること。
  - ・『スキルアップ講座』には、原則、メンバー全員が出席すること。
  - ・『アクティビティ』を1回以上、実施すること。
  - ・『クレセントコーディネーターによる面談』を受けること。
  - ・『成果発表会』でプロジェクト活動の成果を発表すること。

時期	発表会・その他	スキルアップ講座等（予定） (講座内容は変更する場合あり)	クレセントコーディネーター 面談	アクティビティ
4月		『オリエンテーション』		
5月 ～ 9月		<スキルアップ講座> 『プロジェクトマネジメント』講座 『コラボレーションストラテジー』講座 『アクティビティクリエイション』講座など	スタートアップ面談	アクティビティ 実施
10月 ～ 2月	中間発表会	<スキルアップ講座> 『ポスター制作スキル』講座 『マナーアップ』講座 『オンラインファシリテーションスキル』講座など	中間面談	アクティビティ 実施
3月	成果報告書の提出	<スキルアップ講座> 『プレゼンテーションスキル』講座	振り返り面談	
4月	成果発表会			-

## ② 審査基準

- ① 目的合致度
  - ② チャレンジ意欲
  - ③ 新規性
  - ④ 発展性（継続時）※
  - ⑤ 活動実績（継続時）※
- ※ 過去にプロジェクトとして活動したことがある場合は、プロジェクトの活動に発展性が見られること。  
また、アクティビティの実施、スキルアップ講座への参加、コーディネーター面談への出席、プロジェクトルームの適正な利用等、活動実績を確認し総合的に判断する。

## ③ 支援内容

- プロジェクトルーム（アカデミックコモンズ2階）の利用  
【利用可能物品】  
机×1、椅子×4、パーテーション兼ホワイトボード（4面）、  
保管棚（オープンタイプ）×1、鍵付き保管ロッカー×1  
※申請プロジェクト数、各プロジェクトメンバー数により変動する可能性あり。
- クレセントコーディネーターによる面談、相談
- スキルアップ講座の受講
- アクティビティ1回につき、A1ポスター3枚、チラシ100枚（カラー可）が印刷可能（無料）
- 消耗品（模造紙、ペン、はさみ、のり、付箋など）支給または貸与。
- 情報発信
  - ・ アカデミックコモンズのホームページやFacebook、twitterでの広報。
  - ・ アカデミックコモンズ内プロジェクト専用告知・展示ボードの利用。
- 助成金
  - ・ 対象活動：アカデミックコモンズ・プロジェクトによる『学内でのアクティビティ』
  - ・ 対象用途：用途は『アクティビティ実施時に運営上不可欠かつ参加者が利用するもの』  
※旅費・交通費、謝礼、通信費等および1個の購入費が10,000円を超過する場合（費用の一部として助成することも不可）は対象外。
  - ・ 助成金額：アクティビティ1回につき、上限10,000円。1プロジェクト年度上限額20,000円。

## ④ 応募

- 応募〆切 **2021年4月23日（金） 17:00**
- 応募書類  
「アカデミックコモンズ・プロジェクト（リード・タイプ）申請書」  
アカデミックコモンズHP（<http://www.kwansei.ac.jp/kgac/>）からダウンロード、または神戸三田キャンパス事務室で受け取り。
- 提出方法  
アカデミックコモンズ・プロジェクト応募専用アドレス（[projectac@ml.kwansei.ac.jp](mailto:projectac@ml.kwansei.ac.jp)）宛てに、Eメールで送付。または神戸三田キャンパス事務室に提出。
- 審査および結果発表
  - ・ 応募〆切後にヒアリング審査を行う場合がある。
  - ・ アカデミックコモンズ活性化委員会が書類選考を行い、SDGs・タイプと合わせて概ね20プロジェクトの採択を決定する。
  - ・ 結果は4月26日（月）に神戸三田キャンパス事務室より代表者に連絡する。



## ① SDGsとは

2015年に国連で採択された「持続可能な開発目標（Sustainable Development Goals）」で、2030年までに世界各国が達成を目指す国際目標です。

「誰一人取り残さない」持続可能で多様性と包摂性のある社会実現のための17のゴールで構成されており、例えば、「貧困をなくそう」「気候変動に具体的な対策を」「エネルギーをみんなにそしてクリーンに」などのゴールが設定されています。



SDGsに関する詳細は以下HPを参照

- ・外務省HP <https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/oda/sdgs/index.html>
- ・国際連合広報センターHP [http://www.unic.or.jp/news\\_press/features\\_backgrounders/31737/](http://www.unic.or.jp/news_press/features_backgrounders/31737/)

## ② 採択条件

- 以下の目的に合致するプロジェクトであること。

SDGsのゴールと関連が深い明確な達成目標を設定し、1年間を通して、グループで挑戦する。世界が抱える課題に対して、幅広い視点から多角的な解決方法を模索し、世界に貢献する高い志をもって活動する。

- 原則、以下の実施期間内に完結するプロジェクトであること。

2021年5月1日（土）～2022年4月30日（土）

- プロジェクトメンバーは以下の体制条件を満たすこと。

- ・プロジェクトメンバーが3名以上いること。
- ・公認団体、登録団体は応募不可。
- ・メンバーは、原則、神戸三田キャンパスの学生であること。
- ・他のアカデミックコモンズ・プロジェクトとのメンバー重複は20%以下であること。

- 以下のとおり、各プログラムへ出席または実施すること。

- ・『SDGsの達成に向けて』講座には、原則、メンバー全員が出席すること。  
※上記講座には、プロジェクト開始時のオリエンテーションの内容を含みます。
- ・『スキルアップ講座』には、原則、メンバー全員が出席すること。
- ・『アクティビティ』を1回以上、実施すること。
- ・『クレセントコーディネーターによる面談』を受けること。
- ・『成果発表会』でプロジェクト活動の成果を発表すること。

## ③ 審査基準

- ① 目的合致度
- ② チャレンジ意欲
- ③ 新規性
- ④ 発展性（継続時）※
- ⑤ 活動実績（継続時）※

※ 過去にプロジェクトとして活動したことがある場合は、プロジェクトの活動に発展性が見られること。  
また、アクティビティの実施、スキルアップ講座への参加、コーディネーター面談への出席、プロジェクトルームの適正な利用等、活動実績を確認し総合的に判断する。

## ④ 支援内容

- プロジェクトルーム（アカデミックコモンズ2階）の利用  
【利用可能物品】  
机×1、椅子×4、パーテーション兼ホワイトボード（4面）、  
保管棚（オープンタイプ）×1、鍵付き保管ロッカー×1  
※申請プロジェクト数、各プロジェクトメンバー数により変動する可能性あり。
- クレセントコーディネーターによる面談、相談
- SDGsタイプ専用講座の受講
- スキルアップ講座の受講
- アクティビティ1回につき、A1ポスター3枚、チラシ100枚（カラー可）が印刷可能（無料）
- 消耗品（模造紙、ペン、はさみ、のり、付箋など）支給または貸与。
- 情報発信
  - ・アカデミックコモンズのホームページやFacebook、twitterでの広報。
  - ・アカデミックコモンズ内プロジェクト専用告知・展示ボードの利用。
- 助成金
  - ・対象活動：アカデミックコモンズ・プロジェクトによる『学内でのアクティビティ』
  - ・対象用途：用途は『アクティビティ実施時に運営上不可欠かつ参加者が利用するもの』  
※旅費・交通費、謝礼、通信費等および1個の購入費が10,000円を超過する場合（費用の一部として助成することも不可）は対象外。
  - ・助成金額：アクティビティ1回につき、上限10,000円。1プロジェクト年度上限額20,000円。

## ⑤ 応募

- 応募〆切 **2021年4月23日（金） 17:00**
- 応募書類  
「アカデミックコモンズ・プロジェクト（SDGs・タイプ）申請書」  
アカデミックコモンズHP (<http://www.kwansei.ac.jp/kgac/>) からダウンロード、または神戸三田キャンパス事務室で受け取り。
- 提出方法  
アカデミックコモンズ・プロジェクト応募専用アドレス ([projectac@ml.kwansei.ac.jp](mailto:projectac@ml.kwansei.ac.jp)) 宛てに、Eメールで送付。または神戸三田キャンパス事務室に提出。
- 審査および結果発表
  - ・応募〆切後にヒアリング審査を行う場合がある。
  - ・アカデミックコモンズ活性化委員会が書類選考を行い、リード・タイプと合わせて概ね20プロジェクトの採択を決定する。
  - ・結果は4月26日（月）に神戸三田キャンパス事務室より代表者に連絡する。



# チャレンジ・タイプ

## ① 採択条件

- 以下の目的に合致するプロジェクトであること。

結果を恐れず前に踏み出し、思いついたアイデアを具体的な形にしてみる。これまでのアクティビティやプロジェクト、個人的な活動を発展させるなど、グループで可能性に挑戦する。

- 活動期間は任意（期間の設定は自由）。ただし、終了は年度末。
- プロジェクトメンバーは以下の体制条件を満たすこと。
  - ・プロジェクトメンバーが2名以上いること。
  - ・公認団体、登録団体は応募不可。ただし、これら団体内の独立したプロジェクト単位での申請は可。
  - ・メンバーは、原則、神戸三田キャンパスの学生であること。
  - ・他のアカデミックコモンズ・プロジェクトとのメンバー重複は20%以下であること。

## ② 審査基準

- ① 目的合致度
- ② チャレンジ意欲

## ③ 支援内容

- プリントスポット内プロジェクトロッカーの利用
- クレセントコーディネーターによる面談、相談
- スキルアップ講座の受講
- アクティビティ1回につき、A1ポスター3枚、チラシ100枚（カラー可）が印刷可能（無料）
- 消耗品（模造紙、ペン、はさみ、のり、付箋など）支給または貸与
- 情報発信
  - ・アカデミックコモンズのホームページやFacebook、twitterでの広報。
  - ・アカデミックコモンズ内プロジェクト専用告知・展示ボードの利用。
- 助成金
  - ・対象活動：アカデミックコモンズ・プロジェクトによる『学内でのアクティビティ』
  - ・対象用途：用途は『アクティビティ実施時に運営上不可欠かつ参加者が利用するもの』  
※旅費・交通費、謝礼、通信費等および1個の購入費が10,000円を超過する場合（費用の一部として助成することも不可）は対象外。
  - ・助成金額：アクティビティ1回につき、上限10,000円。1プロジェクト年度上限額20,000円。



## ④ 応募

- 随時募集 1年間を通じ、いつでも応募可能。
- 応募書類  
「アカデミックコモンズ・プロジェクト（チャレンジ・タイプ）申請書」  
アカデミックコモンズHP（<http://www.kwansei.ac.jp/kgac/>）からダウンロード、または神戸三田キャンパス事務室で受け取り。
- 提出方法  
アカデミックコモンズ・プロジェクト応募専用アドレス（[projectac@ml.kwansei.ac.jp](mailto:projectac@ml.kwansei.ac.jp)）宛てに、Eメールで送付。または神戸三田キャンパス事務室に提出。
- 審査および結果発表
  - ・アカデミックコモンズ活性化委員会が書類選考を行い採択を決定する。
  - ・結果は受付から1週間以内に神戸三田キャンパス事務室より代表者に連絡する。



# コンテスト・タイプ

## ① 採択条件

- 以下の目的に合致するプロジェクトであること。

学内外で実施されるコンテストなどにグループで挑戦する。課題や時間など一定の制約の下で議論やスケジュール管理を行い、ライバルと切磋琢磨しながら有意義な成果を目指す。

- 活動期間は任意（参加しているコンテストの募集要項による）。
- プロジェクトメンバーは以下の体制条件を満たすこと。
  - ・プロジェクトメンバーが2名以上いること。
  - ・メンバーは、原則、神戸三田キャンパスの学生であること。

## ② 審査基準

- ① 目的合致度
- ② チャレンジ意欲

## ③ 支援内容

- プリントスポット内プロジェクトロッカーの利用
- クレセントコーディネーターによる面談、相談
- スキルアップ講座の受講
- 消耗品（模造紙、ペン、はさみ、のり、付箋など）支給または貸与
- アクティビティ1回につき、A1ポスター3枚、チラシ100枚（カラー可）が印刷可能（無料）
- 情報発信
  - ・アカデミックコモンズのホームページやFacebook、twitterでの広報。
  - ・アカデミックコモンズ内プロジェクト専用告知・展示ボードの利用。
- 助成金
  - ・対象活動：アカデミックコモンズ・プロジェクトによる『学内でのアクティビティ』
  - ・対象用途：使途は『アクティビティ実施時に運営上不可欠かつ参加者が利用するもの』  
※旅費・交通費、謝礼、通信費等および1個の購入費が10,000円を超過する場合（費用の一部として助成することも不可）は対象外。
  - ・助成金額：アクティビティ1回につき、上限10,000円。1プロジェクト年度上限額20,000円。



## ④ 応募

- 随時募集 1年間を通じ、いつでも応募可能。
- 応募書類  
「アカデミックコモンズ・プロジェクト（コンテスト・タイプ）申請書」  
アカデミックコモンズHP (<http://www.kwansei.ac.jp/kgac/>) からダウンロード、または神戸三田キャンパス事務室で受け取り。
- 提出方法  
アカデミックコモンズ・プロジェクト応募専用アドレス ([projectac@ml.kwansei.ac.jp](mailto:projectac@ml.kwansei.ac.jp)) 宛てに、Eメールで送付。または神戸三田キャンパス事務室に提出。
- 審査および結果発表
  - ・アカデミックコモンズ活性化委員会が書類選考を行い採択を決定する。
  - ・結果は受付から1週間以内に神戸三田キャンパス事務室より代表者に連絡する。

# 2020年度活動プロジェクト紹介

## リード・タイプ



プログラミング教室開催  
プロジェクト  
**Feel Learning**～  
**感学**

はじめてプログラミングに  
触れる人にもわかりやすい  
工夫を凝らしたワーク  
ショップを開催する。



<HP>



入ったら楽しい  
モノづくりプロジェクト  
**機巧堂**

電子工作などの技術を使っ  
たものづくりワークショッ  
プを開催し、モノづくりの  
楽しさを広める。



<Twitter>



映像制作プロジェクト  
**LIMELIGHT**

映画やMVなどの様々な映像  
作品の制作を通して、  
撮影や編集の技術を共に学  
び、映像制作の楽しさを伝  
える。



<HP>



プロジェクションマッピン  
グ制作プロジェクト  
**SHADECOR**

主にプロジェクションマッ  
ピングを制作しており、映  
像制作に関する企画に積極  
的に取り組んでいる。



<Twitter>



体験型国際交流提供  
プロジェクト  
**PIECE**☆

子供たちに世界の現状を伝  
えることを目標に、簡単な  
ゲームを通して楽しく学習  
するワークショップを開催  
する。



<Twitter>



摂食障害支援プロジェクト  
**もぐ**

“ついつい食べ過ぎちゃうな  
あ” “甘いものがやめられな  
い”など 食べる事についての  
悩みを持つ方の支えになるた  
めの活動を行う。

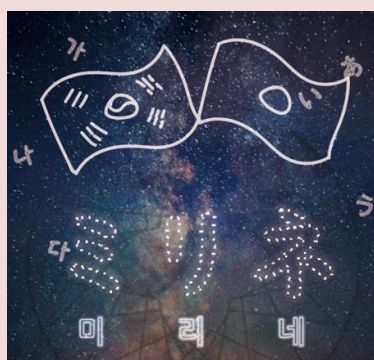


<Instagram>



ペン字教室プロジェクト  
**mai MOJI**

関学生をはじめ、小学生や  
様々な年代の方々にペン習  
字の楽しさを伝えるワーク  
ショップを開催する。



韓国語講座開催  
プロジェクト  
**ミリネ**

活動の主要メンバーが韓  
国からの留学生で構成さ  
れており、韓国語講座を  
開催している。

# SDGs・タイプ

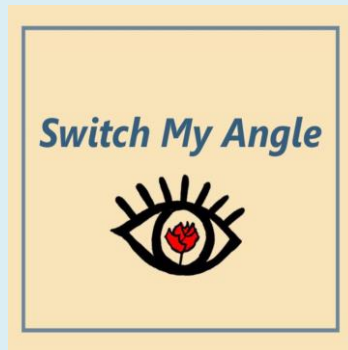


## ECO活動プロジェクト ECO STATION

「日々の生活の中に、ちょっとしたECO活動を」の実現のため、ECO活動を推進している。



<Instagram>



## 発展途上国支援 プロジェクト Switch My Angle

日本で出来る国際協力！フェアトレードアクセサリーの企画・制作・販売を行う。



<Instagram>



## 神戸三田キャンパス 協働防災プロジェクト Share info KSC

災害対策情報の掲示や防災備蓄品の周知等で、大学と「協働」して「学内防災」を推進する。



<Instagram>



## 発展途上国衛生支援活動 プロジェクト HEROINE POWER

発展途上国での性教育、女性特有の生理現象に関する現状や課題について調べ対策を考える。



<HP>



## フィリピンスラムの クリーンプロジェクト リニス

「理想の未来」を集めたアートブックで、子ども達の『ポイ捨てが当たり前』を変えるきっかけを作る。



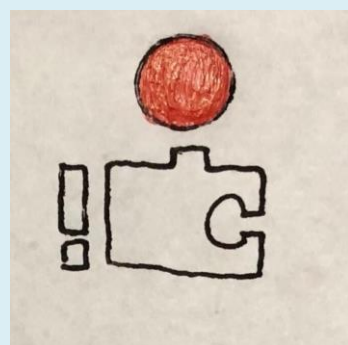
## 環境保全プロジェクト e-SDGs

三田市周辺の自然観光マップを作り、楽しみながらSDGsについて学ぶ機会を提供する。



## 環境保全広報活動 プロジェクト Something Ethy

環境問題について楽しく学べる絵本を作成し、小学生に配布することで環境問題を知るきっかけを提供する。



## 子ども食堂参加 プロジェクト つなぐ

兵庫県尼崎市を拠点として、NPO団体と一緒に子ども食堂を開催し「孤食」を減らすことを目標に活動している。



<twitter>



A c a d e m i c  
C o m m o n s  
P r o j e c t

問い合わせ : 神戸三田キャンパス事務室  
場所 : アカデミックコモンズ1階  
TEL : 079-565-7600