

「eスポーツが切り拓く学びの世界」

～ 教育におけるeスポーツの普及促進ウェビナー ～

なぜeスポーツなのか？それは、STEAM教育の柱である科学、技術、エンジニアリング、芸術、数学との結びつきが強いからです。eスポーツは、児童・生徒・学生たちにコミュニケーション能力、戦略思考、協調性などのスキルを身につけさせるだけでなく、学習の楽しさを伝える新たな手段となり得ます。

このウェビナーでは、STEAM教育とeスポーツの関係性について解説し、教育現場におけるeスポーツの教育活用に向けた取り組みや、高等学校でのeスポーツ部の創設を後押しするための具体的な手順や支援策をご紹介します。さらに、eスポーツの教育効果や学習への応用方法についても深く掘り下げます。

私たちの目標は、教育界におけるeスポーツの理解を深め、子どもたちの可能性を広げることです。参加者の皆様からの疑問や課題にもお答えし、具体的な成功事例を共有することで、教育におけるeスポーツの取り組みの一助になればと思います。

好評につき、ウェビナーのアーカイブ配信が決定いたしました！ウェビナーの内容を、できるだけ多くの先生方に視聴していただくため、2月1日から3月20日までの期間、アーカイブ配信を行います。

アーカイブ配信決定！

【2024年2月1日～3月20日】

視聴無料

※1月13日開催のウェビナーのアーカイブ配信です

■プログラム

オープニング 「eスポーツの現状と課題」

ダイワボウ情報システム(株) 教育ICT推進グループ シニアアドバイザー 竹元 賢治氏

プロローグ 「eスポーツと教育 (米国最新状況について)」

特定非営利活動法人北米教育 eスポーツ連盟 日本本部 スカラスティック・ディレクター 坪山 義明氏

セッション1 「STEAM教育へのeスポーツの活用」

(NASEF JAPAN)

TOPPAN(株)情報コミュニケーション(事本)システムインテグレーション部 園部 英一郎氏

セッション2 「eスポーツ部の創設と活動」

茨城県立東海高等学校 情報科 千葉 徹也先生

クロージング パネルディスカッション「Q&Aと展望」



申し込み方法

下記サイトよりお申し込みください。

(2月1日よりお申込み受付開始)

<https://kokc.jp/e/9bc97a2a857b928de757d879a35d7308/>主
協催：一般社団法人 日本教育情報化振興会 (JAPET&CEC)
賛：シャープマーケティングジャパン株式会社
ダイワボウ情報システム株式会社 TOPPAN株式会社
特定非営利活動法人 北米教育eスポーツ連盟 日本本部 (NASEF JAPAN)