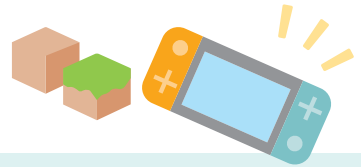


ゲームを用いた 教育と地域貢献

参加費無料 2023.2.26(日) 15:00～17:00 オンライン開催 (Zoom)

第1部

Minecraftを用いたプログラミング教室や 地域協働型教育の取り組み紹介



福知山公立大学 情報学部 講師
ふじいのぶと
藤井 叙人

小中高でプログラミング・情報教育が必修となり、大学入試でも「情報」が出題対象教科となる昨今、福知山公立大学では情報教育を目的にプログラミング教室や地域協働型教育に取り組んでいます。とりわけ藤井ゼミでは、Minecraftという、ブロックを自由に積み重ねてモノづくりができるゲームを用いて、ゲーム内で小学生にプログラミングを教える、ゲーム内に福知山城を建築して観光してもらう、といったプロジェクトを進めてきました。藤井ゼミの学生(塩野谷 樹さん、山根 怜士さん、西村 夏月さん)と共に、それらの事例を紹介したいと思います。

関西学院大学大学院理工学研究科博士後期課程修了、博士(工学)。2020年より現職。専門分野はゲーム情報学、エンタテインメント情報学。子どもの頃からゲームが大好きで、ゲームに関する研究がしたいと同大学の情報科学科に入学。修士課程を修了後、大手Sier企業でシステムエンジニアとしての勤務を経て、同大学院の博士課程へ進学。筋金入りのゲーム好き。趣味は料理や食べ歩き、スキューバダイビングなど。

第2部

エデュテイメントって何? ～ゲームで教育は可能なのか～



立命館小学校 主幹教諭
しょうどう ひでかず
正頭 英和氏

テクノロジーの進化は世界に大きな影響を与えました。人々のライフスタイルは変わり、常識が簡単に覆る時代になりました。その影響は教育にも波及しています。2020年よりGIGAスクール構想として、子どもたちにPCが割り当てられました。教え方・学び方、そういったものが変わる時代です。しかし、その変化の中で子どもたちはどのように変わっているのでしょうか?子どものモチベーションに焦点を当てながら「エデュテイメント」という切り口から考えてみたいと思います。

立命館小学校教諭。桃鉄教育版エデュテイメントプロデューサー。京都市立中学校、立命館中学校高等学校を経て現職。Minecraftを活用した授業が認められ、2019年のGlobal Teacher Prizeにおいて、世界150ヵ国以上、3万人のエントリーの中から、日本人小学校教員初となるTop10に選ばれ、「世界の優秀な教員10人」となる。主な著書に「世界トップティーチャーが教える 子どもの未来が変わる英語の教科書(講談社)」などがある。

第3部

質疑応答・パネルディスカッション

お申し込みは **Googleフォーム** から▼

- ※ メールからも申込可能です。①お名前(フリガナ必須) ②電話番号、メールアドレス ③ご所属等(学校名、勤務先)をご連絡ください。
- ※ オンライン(Zoom)受講には、パソコンやスマートフォン等の端末およびインターネット環境が必要です。通信費は受講される方のご負担となります。お申込みいただいた方には後日、受講用(Zoom)のID・パスワードをお送りします。
- ※ お申込みの際の個人情報、お申込み後の事務連絡、本学事業のご案内、統計資料等の作成に使用させていただきます。利用目的以外の使用については、一切いたしません。

申込締切
2.21(火)



URL <https://forms.gle/LvGKFGSMicHxBfeK6>