目次

概要 2

韓国研修報告書 8

令和７年度 第１回ｅスポーツ教育カリキュラム委員会（第２会議）報告書 27

ｅスポーツイベント報告書 29

令和７年度 第２回ｅスポーツ教育カリキュラム委員会（第２会議）報告書 69

令和７年度 第１回地域ネットワーク推進委員会（第１会議）報告書 71

概要

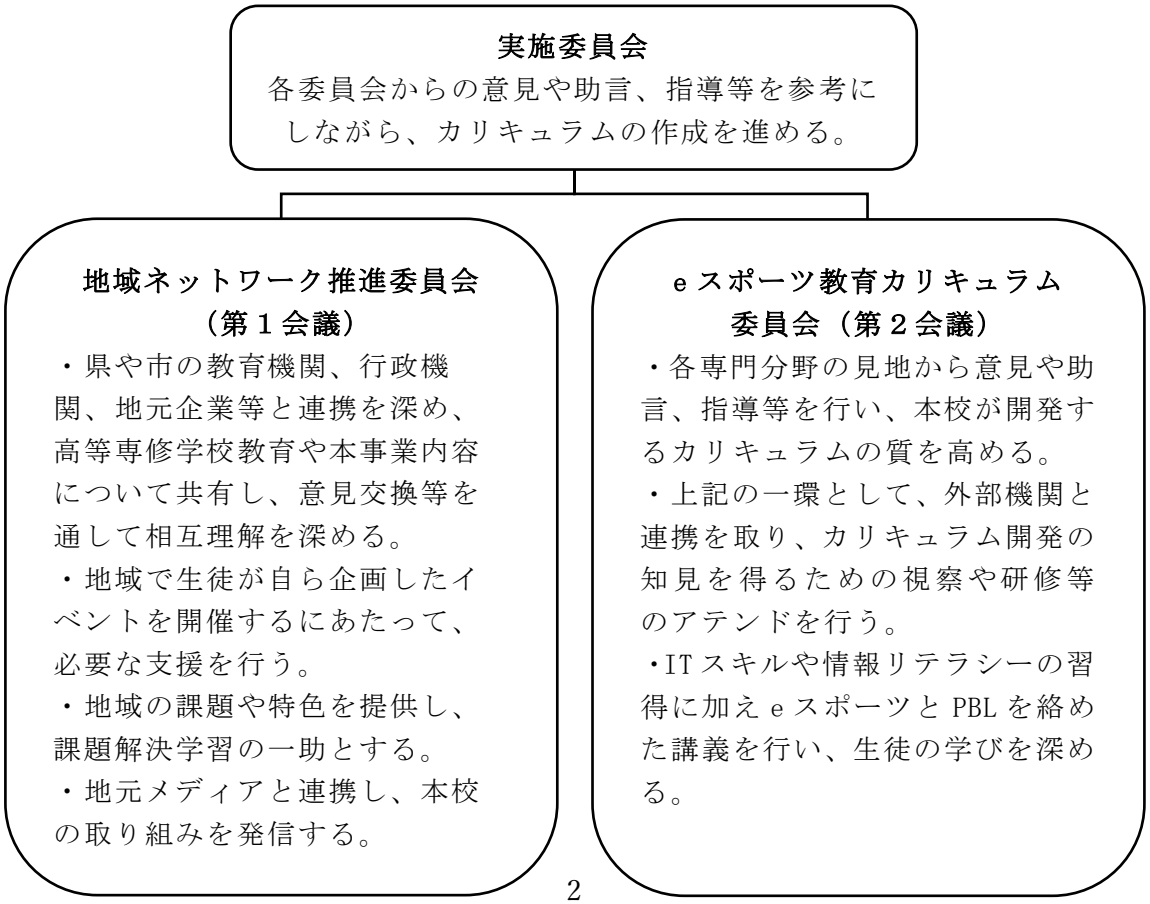
１．　事業の概要

１．１．趣旨・目的

高等専修学校では、発達障がいのある生徒や不登校経験者等の、支援や配慮が必要な生徒を多数受け入れ、卒業後の社会的自立に向けた職業教育を重点的に行っており、加えて近年は、大学進学を志望する生徒も多く在籍している。そのため、高等専修学校は学びのセーフティネットの役割を果たしつつ、大学進学を希望する生徒には大学での学修に必要な知識や素養や学力も身につける指導、授業等が必要となってきている。つまり高等専修学校は、高等学校に比べ個々のニーズや能力に応じた、より幅広い教育の展開が求められている。

そこで本事業では、生徒がそれぞれの目標に向けた学びを主体的かつ効率的に行えるよう、その学びの方法としてプロジェクトベースドラーニング（PBL）の手法を用い、ｅスポーツを題材として、これからの時代に求められる情報活用能力の養成や情報リテラシーの習得、情報の科学的理解を進めながら、主体的に対話的で深い学びとなるよう、問題発見･課題解決能力等の汎用性能力を養っていくとともに､県や市の教育機関や行政機関、中学校長会や地元企業等と連携しながら、高等専修学校の教育内容を共有し、高等専修学校の理解や周知を図り、生徒が自信を持って学習していくカリキュラムの構築、およびこれに沿った実践的な授業や評価を通して、社会に貢献できる人材育成をしていくことを目的とする。

１．２．取り組みの実施体制



１．３．本事業が必要な背景について

【高等専修学校の現状】

全国高等専修学校協会がおこなったアンケート調査「高等専修学校の実態に関するアンケート調査結果報告書」より、高等専修学校の生徒の２割強が不登校経験者であることがわかった。本校の生徒は、全国平均を大きく上回る約６割が不登校経験者である。また、高等専修学校の生徒は、発達障がい、知的障がい、精神障がい等がある生徒も多く、本校はグレーゾーンを含めると約８割の生徒に何らかの障がいがある。また本校は近年、卒業後の進路として、就職希望者よりも進学希望者が大半を占め、中でも大学進学を希望する生徒が増えている。つまり、能力の高い生徒は本校でのやり直し教育を経て自分に自信が付き、さらに高度な学びを求めている。大学全入時代となり、今後も高等専修学校全体で大学進学率はさらに伸びていくと思われる。

このように高等専修学校は、学びのセーフティネットとしての機能を持ちつつ、卒業後の社会的自立に向けた職業教育や大学進学のための課外授業等、幅広い分野の教育を行っている。しかし、高等専修学校の社会的認知度は決して高いとは言えず、本校が近隣の公立中学校に対して実施した、文科省委託事業の地域振興分科会でのアンケート調査では、高等専修学校の認知度は低く、特に若年教員は６割以上が高等専修学校のことを理解していないことが分かった。

【高等専修学校の課題】

高等専修学校は高等学校に比べ、在籍生徒の能力に大きな差がある。そのため、高等専修学校の教員は、生徒一人一人は興味関心などが異なることを前提に、生徒が自分の個性に気づき可能性を発揮し、自己肯定感を持ちながら学校生活を送れるような授業を行い、それぞれの生徒が個性や長所を伸ばし、社会に対する認識を深め自己の在り方生き方を考えて将来の進路を選択したり主体的・自律的に学んだりできるよう指導・援助できるよう努めなければならない。しかし、全生徒が満足するような授業を行うことは難しいため、生徒がそれぞれ違った目標を定め、主体的に学習を進めるカリキュラムを導入する必要がある。

また、人口減少が進む地方の学校では、地域に根差した教育を行い、能力差に関わらず、地元での就職や進学をしたいと思えるような取り組みをしなければならない。そのためには、都道府県をはじめ市町の教育機関、中学校や地元企業等と連携し、その地域が抱える課題に向き合い、解決策を考えながら、地域社会に貢献できる人材になることが重要である。高等学校に比べ知名度が低い高等専修学校は、地域のネットワークをより密にし、生徒が地域とのつながりを深く持てるような体制をつくる必要がある。

【本校ｅスポーツ部の功績や生徒の変化】

不登校の生徒は家でゲームをやっていることが多い。であれば、ゲームをｅスポーツという形で教育現場に持っていくことで、生徒が学習に取り組みやすくなり、不登校改善のきっかけにもなる。

本校は６年前にｅスポーツ部を創部した。そのきっかけとなったのは、一人の在校生が社会人チームに所属しながらｅスポーツの国体（高校生の部）出場を目指していたことである。この生徒は発達障がいがあり、中学校から個別の教育支援計画を引き継いでいた。ところがこの生徒は、ｅスポーツの一種目において高度な技能を持ち、かつ学校生活も模範的で学校への貢献や勉学の努力もしていた。この生徒をぜひ応援しようということでｅスポーツ部を立ち上げ、結果、国体予選山口県大会で優勝、さらに中国大会で準優勝し、卒業後は下関市立大学に進学し、現在は就職して活躍している。

そこから入学者が増えていくことに比例してｅスポーツ部員も増えていった。現在は８割以上の部員が、発達障がいがあったり不登校経験者だったりと、何らかのハンディキャップを持っている。ところが、３年間のｅスポーツ活動を通して成功体験を積み重ね、自己肯定感を高め、自信がついていく。その結果、部員の９５％が学校生活に改善が見られ、卒業後の社会的自立につながった。

加えて、学力の高い部員や学習意欲の高い生徒も、ｅスポーツを通してより高度な課題解決能力を身につけていく。令和４年、北米教育ｅスポーツ連盟とアメリカ国務省の共同開催による国際大会「FARMCRAFT2022」では、68ヵ国・1152チームが出場した中で、本校のｅスポーツ部員が３位、４位に入賞した。これに出場した生徒たちは不登校経験者だが、学力や創造力の高さを活かして農業問題に取り組み、さまざまなシミュレーションを行い、食糧危機の解決策を提案した。大会終了後はJAへの聞き込みを行い、解決策の現実性を調べる等、学びを深めていった。これらの生徒のうち、１人は下関市立大学に進学し、１人は関東の大学にｅスポーツ特待生として進学した。そして、令和7年度の同大会では、本校から出場した２チームのうち１チームが世界一の快挙を成し遂げ、後日、山口県庁や下関市への表敬訪問も行っている。

さらに、生活を豊かにするアイディアコンテスト「フレッシュITアワード2023」では、生徒がスマホアプリを開発する立場となってユーザーの健康促進に役立てるプレゼンを行い、中四国大会（高校生の部）で最優秀賞と総務省中国総合通信局局長賞を受賞した。また、地域のｅスポーツイベントにボランティアとして参加し、不登校経験のある生徒が小中学生にｅスポーツの指導をしたり、運営のお手伝いをしたり等、地域貢献活動も行った。その他にも本校は、韓国（釜山）からｅスポーツの国際交流イベントの招待を受けたり、国際教育ｅスポーツ連盟（米国）の最高教育責任者が来日して本校で特別授業を行ったり、地域の施設で高齢者とのｅスポーツ交流会を行ったりと、生徒がｅスポーツを通して様々な経験ができるような取り組みをしている。

このような学校生活を通じて、生徒は自己肯定感や達成感、満足感等を高めながら、内面にも徐々に変化が表れ、人間的成長が見られている。

【カリキュラムに取り入れる必要性】

このようにｅスポーツは、生徒の学力に関係なく、様々な場面で生徒の学習や経験の場を提供し、卒業後の社会的自立や大学へのステップアップ等に大きく寄与することができる。このことから、ｅスポーツを部活動や学校行事としてではなく、授業の一環としてカリキュラムに取り入れることで、ｅスポーツの教育的効果をよりいっそう引き出すことができるのではないかと考えた。学力が高い生徒と低い生徒が混在している高等専修学校では、1人の教員が教科書に沿って授業を行うSBLばかりでは、期待される成果や達成できる目標に限界が出てくる。

そこで、ｅスポーツとPBLを扱った授業を多く取り入れることで、今の時代に求められるITスキルや情報リテラシーの強化に加え、生徒の能力やニーズに合った授業展開をすることができる。PBLの授業はこれまでも多くの学校で取り入れられてきた。しかし、その課題の難易度によっては、それに取り組む生徒の学力が影響するため、学力差がある生徒たちが協力して解決することは困難である。ところが、本校が提案するカリキュラムでは、生徒の能力差によって学習効果が薄れることはなく、生徒がそれぞれの目標を定め、解決策を見出し、かつ相互に協力して学習を行うことができる。

また、この学習活動を県や市町、地域の企業等と協力しながら行うことで、取り組む課題を身近なものと感じ、解決へのモチベーションが高まり、設定した目標が達成され

た時の自己肯定感へとつながる。このような授業を３年間行うことで、生徒が地域社会へ自ら貢献する人材になっていくと思われる。こうして地元に定着する生徒が一人でも多くなることで、地域活性化が進み、人口減少が進む地域の助けにもつながっていく。同時に、高等専修学校の社会的認知度も高まり、中学校にも周知されることで、高等専修学校教育を必要としている中学生の進路選択の一助となる。その結果、高等専修学校教育の活性化になり、教育の質の向上につながっていく。

１．４．補足資料





↑世界一位になった生徒が山口県知事へ表敬訪問

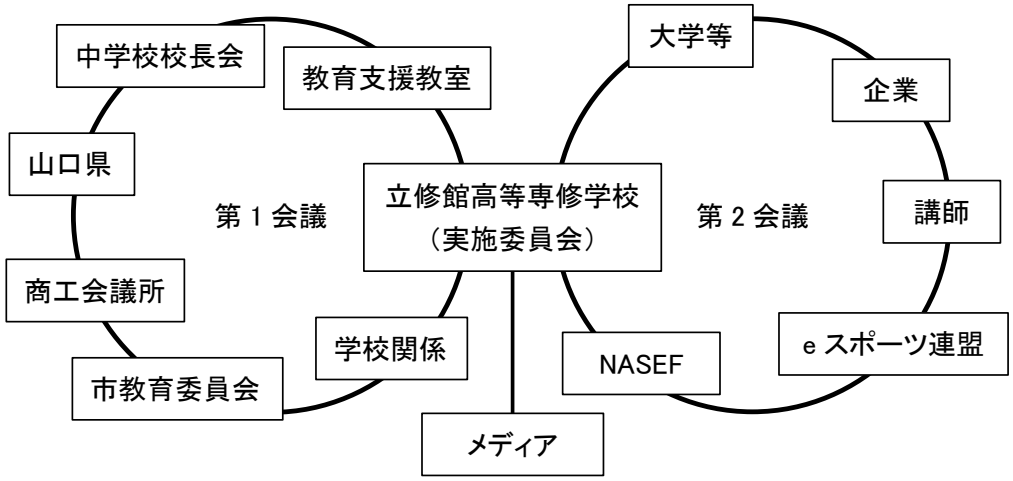




↑世界一位になった生徒が下関市長へ表敬訪問

２．　開発するモデルの概要

２．１．モデルの全体像



２．２．地域ネットワーク推進委員会（第１会議）

・山口県学事文書課や山口県教育委員会は、本校の教育を理解するとともに、学びのセーフティネット機能充実強化のための支援や本校教育推進のための施策等を検討する。
・中学校校長会は、管轄の中学校教員へ高等専修学校の理解と周知、中学生へ本校の情報提供等を行い、進路指導の一助としたり、中学生の進路選択の一助としたりする。
・教育支援教室は、学びのセーフティネット機能の役割を果たすための連携協力をしながら、中学生や保護者に本校の紹介をしたり本校教育を踏まえた進路指導を行ったりする。
・商工会議所は、高等専修学校と高等学校が同等の採用条件にあることを各企業へ周知しながら高等専修学校の生徒が就職活動を円滑に進められるような支援をするとともに、企業の立場から地域社会が持っている課題やその解決策等について助言・指導を行う。
・学校等の委員より、専門的立場からの意見をいただく。一部の学校には成果の検証を行うための協力をしていただく。
・全体として、本事業に対する総合的な意見や助言を行うとともに本事業の評価を行い、開発するカリキュラムの質の向上を図る。

２．３．ｅスポーツ教育カリキュラム委員会（第２会議）

・ｅスポーツ連合や NASEFJAPAN は、カリキュラムに沿ったイベント開催のための助言や運営指導を行うとともに、開発するカリキュラムへの助言や指導を行う。また、実証授業の一環として開催するイベントの運営指導や協力等を行う。
・協力企業は、本校での ｅ スポーツ活動に必要な機器のレンタルや消耗品の提供をしたり、インターネット環境の整備やゲーミング環境の整備に関する助言・指導を行ったりする。また、視察のアテンドや、イベント開催にあたっての場所の提供や参加者の募集などの運営協力を行う。また、企業の立場から見たカリキュラムへの助言や支援を行う。
・大学等は、成果物を作成する際の一助となる研究データの情報提供や施設見学の受け入れを行ったり、教育的立場からカリキュラム作成のための意見や助言を行ったりする。
・外部講師は、各専門的知見により、カリキュラムに沿った特別授業等を行う。
・全体として、カリキュラムの質を高め円滑に実施するための指導や助言、支援等を行う。

韓国研修報告書

１．期間

令和７年８月６日(水)～7 日(木)

２．場所

韓国釜山市　サムジョンタワーF15,F16　BRENA(ブレナ)

３．参加者

省略

４．目的

本研修は、韓国釜山市のｅスポーツ施設で実施される、ｅスポーツを用いた職業教育プログラムやその施設を視察し、そこから得られた成果を、本校が開発するｅスポーツ教育カリキュラムに反映させることにより、カリキュラムの質の向上を図ることを目的とする。

５．記録

【前置き】

本研修施設「BRENA」は 2020 年、国と釜山市の共同出資によって造られたｅスポーツ施設であり、2022 年から財団法人によって運営が行われている。BRENA の由来は、BUSAN と ARENA を組み合わせた造語。

本研修の中で行われる職業教育プログラム「夏休み夢ダムギ」は、3 日間の行程で行われる。1 日目は、受講生がｅスポーツ大会を開催するためのノウハウを講義形式で学んだ後、その企画書を作成する。2 日目は、作成した企画書の発表会を行った後、実際にｅスポーツ大会を模擬進行する。3 日目は、受講生が監督・選手・アナウンサー等の役割を担い、プロデューサーや実況配信、キャラクター作り、映像の確認、シナリオ作成などを学ぶ。

本校はこの 3 日間の行程のうち２日目を見学した。

【８月６日（水)】

釜山市にあるサムジョンタワーという商業施設の、15 階・16 階フロア全体がｅスポーツ施設になっている。ここに設置されている PC は無料で利用することができ、ここで実施されている職業教育プログラムも無料で受講することができる。

当プログラムの講師は、BNK というプロチームの関係者で、ｅスポーツ教育に精通している専門講師であった。参加生徒は高校 1～3 年生で、釜山市を中心に韓国内でｅスポーツに興味のある希望者 20 名、夏休み期間中での開催であった。このプログラムは、ｅスポーツを用いた職業教育プログラムで、主に高校生を対象としたキャリア教育プログラムの一種である。

本日の内容は､生徒が前日に作成したｅスポーツ大会企画書の最終調整をした後、発表会を行い、実際にｅスポーツ大会を模擬進行するという内容である。

○13:30～14:00　挨拶

施設管理者､代表者との挨拶の後､施設のおおまかな説明や当該プログラムの概要説明を受ける。

○14:00～14:30　企画案の最終調整

生徒が座学講義を受けているブース(YELLOWSPACE)にて、前日に作成したｅスポーツ大会の企画書の最終確認や調整、発表の準備等を行った。

○14:30～14:40　企画案の発表

生徒が順番にスクリーン前に立ち、台本に沿って発表を行った。(1人2分程度)

1人目：賞金を出したらさらに盛り上がるのではという発案

2人目：ロボットゲームを取り入れてみてはどうかという発案

3人目：VALORANT 競技を行ったらどうかという発案

○14:40～15:00　休憩・ｅスポーツ大会準備

生徒たちは１つ下の階にある競技場（メインアリーナ）に移動し、企画した大会を模擬進行するための準備をする。

○15:00～16:00　大会の模擬進行

作成した企画書をもとに、ｅスポーツ大会を模擬進行で実演。受講者は運営側とプレーヤー側に分かれ、プレーヤーはｅスポーツのタイトル(レーシングゲーム)をプレーし、勝敗を競った。

大会は2チームに分かれて行われ､片方のチームが進行している間に､本校教員がもう片方のチームの生徒にインタビューを行った。

１人目（2年生）：中学1年からｅスポーツを始めて、高校卒業後はｅスポーツのある大学に進学し、将来的にはゲーム開発に関わる仕事をしたい。

２人目（女子）：進学先としてイラスト関係かｅスポーツかで悩んでおり、将来はアニメや映像に関する仕事に就きたい。女子のｅスポーツ人口はそれほど多くない。

３人目(2年生)：ｅスポーツに興味があり小学生時代から大学でゲームを学べる学科に入りたいと思っている。学校がゲームに関するサポートをしてくれることはないため、自分でこのようなプログラムを探して受講している。

４人目：放課後にやることはいろいろあり楽しんでいるが､一番大変なのは勉強。

５人目：学校では１クラスに１～２人の不登校がいるが､学校はそれらの生徒に対して何も対処してくれない。その生徒たちは引きこもって大検資格を取るための勉強をしている。そのような生徒がいることを学校側は問題とは思っていない。

６人目：電車で1時間かけてこのプロジェクトに通っている。ｅスポーツは個人でやるものだと認識していたので、このように集まってゲームをすることは貴重なこと。普段はオンラインでプレーしており､韓国人のほかに日本人やアメリカ人とプレーする(対戦する)ことが多い｡日本人とプレーして嫌な気持ちになったことはない。

７人目(大学生アシスタント)：ｅスポーツの審判の資格を持っており、将来はｅスポーツのブランディングを行うマーケティングの仕事をしたい。現在 36 の大学がｅスポーツ連合に加盟している。1年間で５～６の大会を開催しており、その活動をインスタグラムで配信している。大学のｅスポーツサークルのリーダーをやっており、

スポンサー企業とコミュニケーションをとっている。

○16:00～17:00　振り返り

大会上位者に景品を授与。その後、施設職員が模擬大会進行に対する感想や改善点等をアドバイスし、大会の総括を行う。

【8 月 7 日（木)】

○11:00～12:00　施設見学

施設の説明を受けると共に、ここで実施している取り組みについて話をうかがった。

・15 階フロア

BLUE SPACE というプレイルームには 60 台の PC が設置され、一般市民に開放され 14 種のゲームを無料で利用することができる。

競技場（メインアリーナ）には 10 台のゲーミング PC が設置されており、ここで選手が競技を行う。PC に備え付けのカメラには、プレーしている選手の顔が頭上の四面スクリーンや各所に設置されたモニターに映し出されるようになっている。さらに、この競技場は 16 階と吹き抜けになっており、16 階からも観戦をすることができる。また、ここに置かれているゲーミングデスクや PC は可動式なので、施設外に持ち出して音楽会や格闘技、文化活動を行うこともできる。競技場に入る廊下は、片方がガラス張りになって日光が入りやすい設計になっており、機材の搬入がしやすいよう幅広に造られていた。

メイクアップルームは、選手がメイクをしたり更衣をしたりする。その横には選手や監督用の控え室があり、試合前のミーティングをしたり、競技場と同じスペックの PC があるのでこれを使ってウォーミングアップを行ったりできる。

競技場の隣にはオペレーションルーム(指令室)があり、放送機材や配信機材が置いてある。ここでは、CG 監督や照明監督が映像を流す指示を出すほか、競技場の大型スクリーンをはじめ施設内のスクリーンや各モニターの映像の切り替えを行う等、フロア全体の映像を管理している。受講生はここで映像配信の授業を受けたり、カメラマンやアナウンサー、ナレーター等の実技授業を受けたりすることができる。

・16 階フロア

YELLOWSPACE というエリアには、中央に大型スクリーンがあり、ここに机やイスを並べてプログラムの座学を実施していた。大会が行われる際は、選手を応援するスペースもあるため、同フロアにある売店で飲食物を購入して応援することもできる。後方にはプロチームのユニフォームが並べられてあった。

アリーナ内には、中央の大型スクリーンを挟んだ両サイドに 292 席のシートがあり、キャスターや実況者が使用する解説席や障がい者用のシートもある。合計 330 人の収容が可能であり、吹き抜けになっている 15 階の競技場にいる競技者を応援することができる。別室に SWEETROOM もあり、競技場の選手を応援したり、目の前の大型スクリーンで選手を応援したりできる。

・BRENA の取り組み

現在 10 のプロチームがあり、その中の BNK というチームと一緒に BRENA を運営している。

アマチュア大会からプロの大会まで主催しており、15 階通路には大統領杯を開催したときの写真や、三国による APEX のアジア大会を開催した写真、職業教育プログラムの写真、子どもが制作した熊の作品にプロチームのユニフォームを色付けして

いる写真等が飾られてあった。

高校卒業後の進路として、ｅスポーツに関わる進路を教えるプログラムと、実際に体験してみるプログラムの紹介を受けた。プログラムは、放送設備や配信を学ぶプログラム、プロ選手育成プログラム、プロチームの事務職を学ぶプログラム、大会イベントの企画を行うプログラム（当該プログラム）の４種類から構成されている。これらのプログラムによって、PC を扱う仕事や機材を扱う仕事だけでなく、実況やプロデューサー、アナウンサーやマネージャー等の様々な仕事体験ができる。ここでのプログラムは、あくまで体験によって進路の可能性を広げることが目的であり、当施設から就職先を斡旋したり就職活動を行ったりすることはない。

○12:00～12:30　質疑応答

SWEETROOM にて、施設の管理人と質疑応答を行った。

Q：運営体制はどうなっているのか？

A:施設自体は国と釜山市の共同出資によって造られ、運営の母体は国の文化体育観光部（日本でいう文科省）と釜山市が担い、釜山市からの補助金および財団法人やスポンサーからの出資で運営している。

Q：何を目的にしている？

A：ｅスポーツ文化の活性化と、ゲームに対するイメージを良くすること。

Q：これまでどういう人がこの施設を見に来たのか？

A:釜山市長や文化体育観光部の大臣などの大臣クラスが何人か来場している。大統領はまだ来ていない。

Q：国や市がやっているｅスポーツ施設は他にあるのか？

A：国と市が設置した施設は全国で４か所ある。現在５か所目を検討中。

Q：プログラム受講費用は？

A:プログラム受講費用をはじめ当施設の利用料はすべて無料。これに係る費用はすべて市や財団法人が出している。

Q：プログラムはいつから実施している？

A：２０２２年から。毎年内容を変更している。

Q：受講生はどんな仕事に就いている？

A：放送局やカメラマン、テレビ制作関係等の仕事が多い。

Q：受講生でこの施設に就職している人はいるのか？

A:始まって間もないプログラムなので、現時点ではそのような生徒はいないが、企業の人が見学に来た際に、受講生がスカウトされ、インターンでその企業に働きに行った生徒はいる。

Q：韓国の学校ではｅスポーツのカリキュラムを取り入れている学校はあるのか？

A:高校ではないが、放課後のサークル活動等で実施している学校はあり、また大学でそれを研究している大学はある。

○12:30～13:30　昼休憩

○13:30～15:00　本研修の振り返り

質疑応答が終了した後､本校教員でミーティング｡各自の記録やメモ等を持ち寄り、本研修の総括を行った。(以下「６．研修を終えての考察およびカリキュラムへの反映について」に内容記載)

６．研修を終えての考察およびカリキュラムへの反映について

韓国では、高校でｅスポーツを取り入れている学校はないことと、不登校の生徒が家でゲームではなく大検資格の勉強をしている人が多いことから、高校生年代における ｅスポーツ文化は韓国よりも日本の方が強く、韓国では高校卒業までは勉強が第一優先とする考え方が強いことがうかがえる。

その一方で、釜山市が国と協働し、税金を使ってBRENAのような施設を造り、財団法人や企業協力のもと生徒に無料でプログラムを提供しているのは、国や市がｅスポーツの教育的効果を期待していることの表れであることが分かる。現在このような施設の 5か所目を検討中との事なので、今後も韓国でのｅスポーツに対する教育的効果の期待はさらに高まっていくと思われる。日本では、大学でｅスポーツの設備があったり、ｅスポーツを研究している教授がいたりはするが、民間が無料でｅスポーツに関するプログラムを実施し、その経費を公金で賄っているところはないのではないか。本事業で開発するｅスポーツ教育カリキュラムを令和８年度に公開するにあたっては、その重要性をより多くの学校へ周知し、ｅスポーツ教育の普及を図りたい。

今回見学したプログラム「夏休み夢ダムギ」は、BRENAで実施されている全４種のプログラムのうちの１つで、ｅ スポーツ大会の企画運営という内容であった。本校が現在実施している実証授業の中にもｅスポーツ大会の企画運営が盛り込まれている。したがって、放送機材や四面スクリーン等の専用機材を除き、企画の作成や指導法、発表会などを本校が作成するカリキュラムの中に反映させることができる。ただし、内容そのままを落とし込むのではなく、文化祭や体育祭などの様々な学校行事に適用できるよう、教員がカスタマイズしていかなければならない。加えて、ｅ スポーツに興味のない生徒でも親しみを持つことができ、かつ役割や責任が与えられるような内容にする等、カリキュラム全体に汎用性を持たせていく必要がある。

また、当プログラムはｅスポーツ大会の企画運営者を育てるものではなく、体験を通して様々な能力を養うものである。その例として、

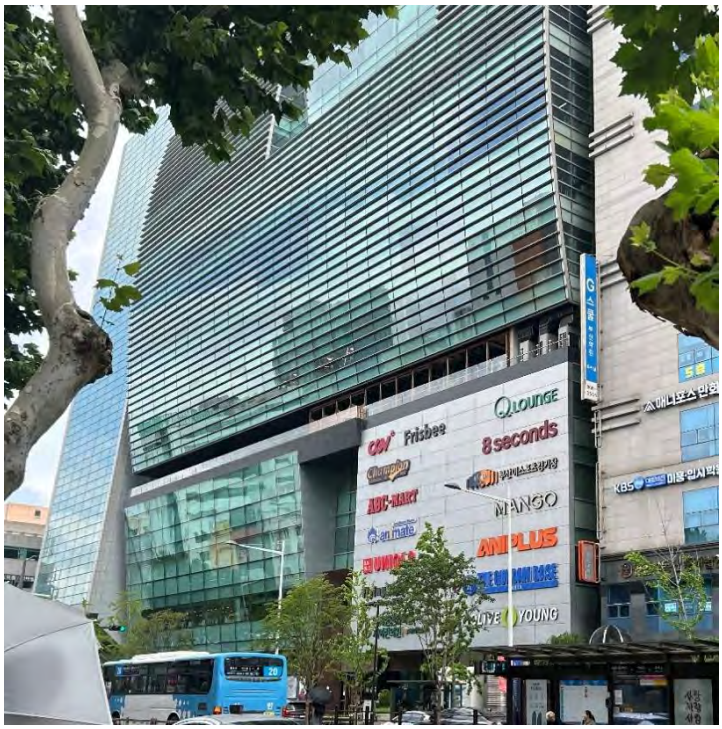
〇ｅスポーツ大会の企画・・・創造性や発想力、知識を高める
〇ｅスポーツ大会の運営・・・協働性やチームワークを高める
〇実況体験やアナウンサー体験・・・言語力や表現力、感受性を高める
〇発表・・・プレゼンテーション能力や文書作成能力を高める

などが挙げられる。本校も、当プログラムの内容をカリキュラムに落とし込むにあたっては、生徒にどのような教育的効果があるのかを考察しながらカリキュラム編成をしなければならない。なお、本校が現在おこなっている実証授業の中にも、単元の１つとしてイベントの企画運営が入っており、その内容も似通ったところが多々あった。

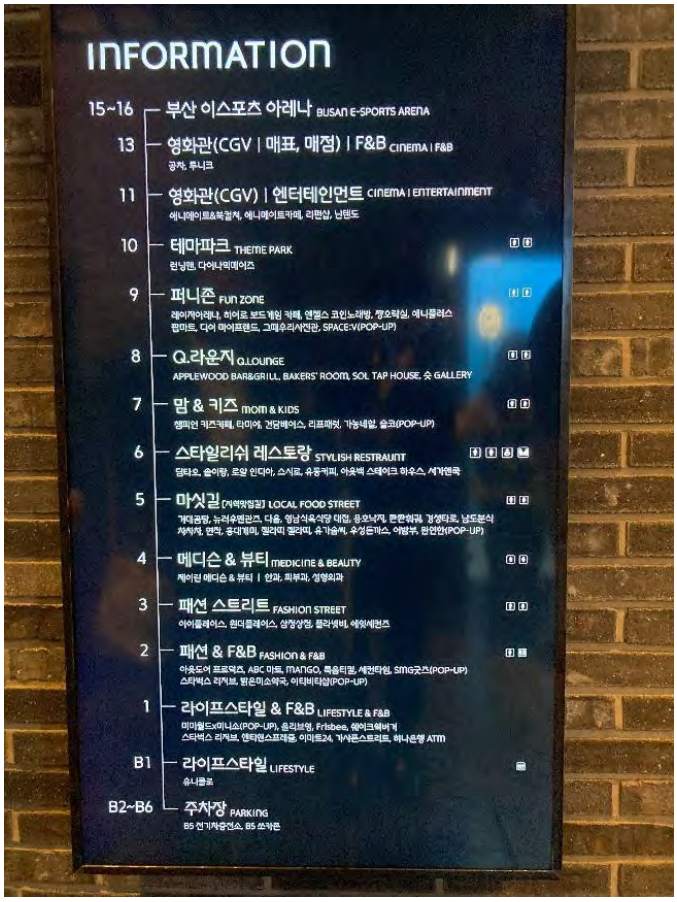
以下、カリキュラムに反映する項目を挙げる。

〇大学生スタッフのアルバイト　→　本校姉妹校の専門学生にイベント運営の手伝いを依頼することができる。
〇ゲーミングデスク、チェア、PCのレイアウト　→　授業でPC配置の参考になる。
〇アリーナのシートや解説席、障がい者シート等のレイアウト　→　イベントその他の学校行事等でのイス配置の参考になる。
〇講師の指導手法　→　授業での指導法の参考になる。

７．参考資料



↑サムジョンタワー外観



↑フロア案内板



↑BRENA 入口



↑BlueSpace





↑講義の様子

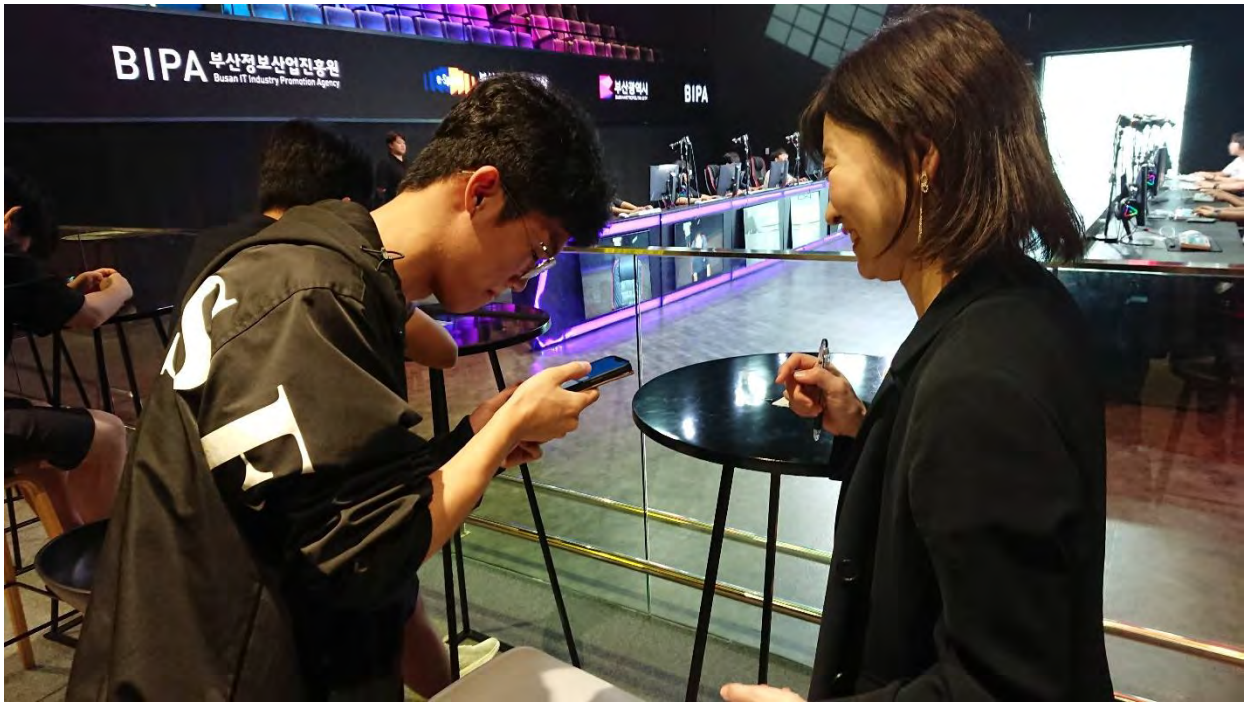




↑競技場（メインアリーナ）



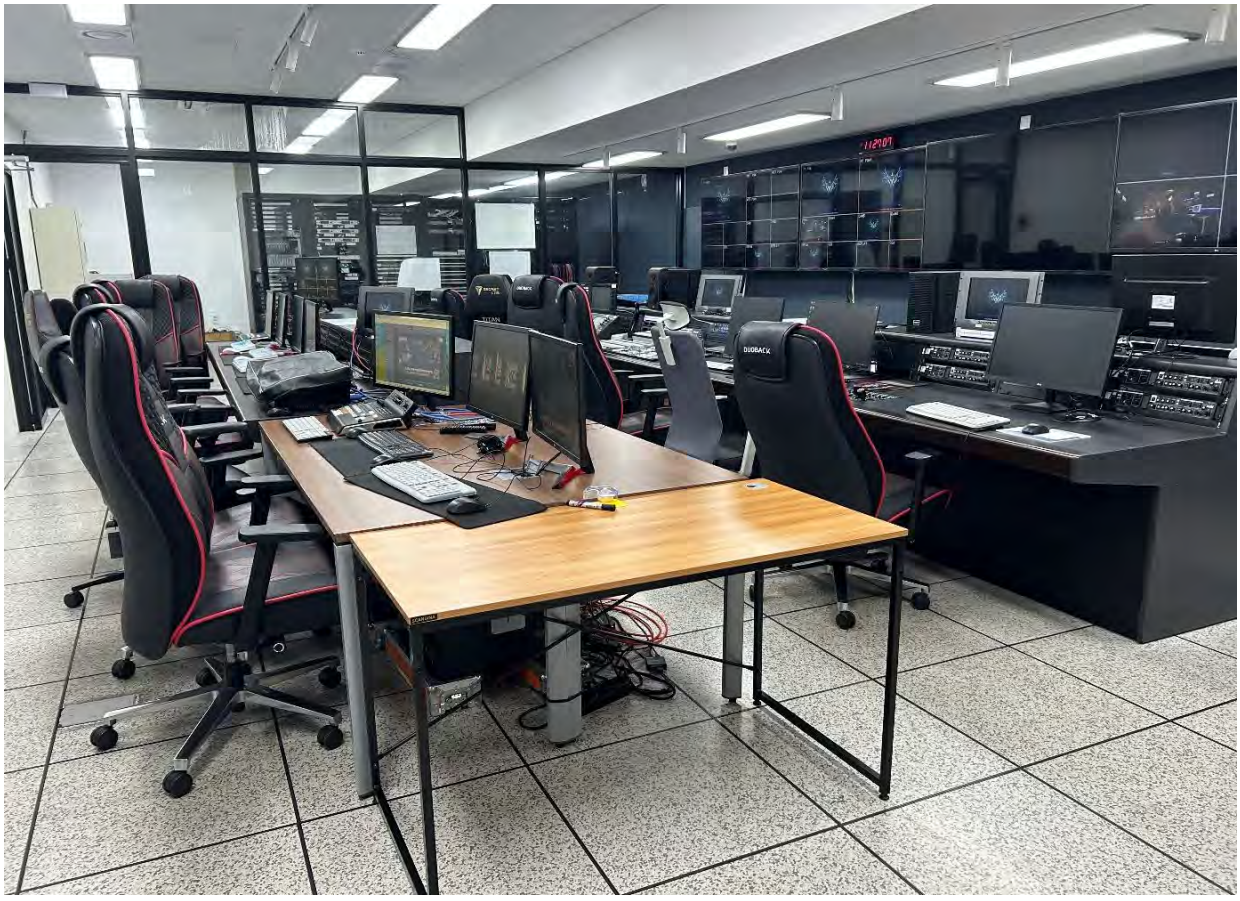
↑競技場（メインアリーナ）



↑現地の高校生と交流



↑記念撮影


↑オペレーションルーム



↑メイクアップルーム



↑控え室



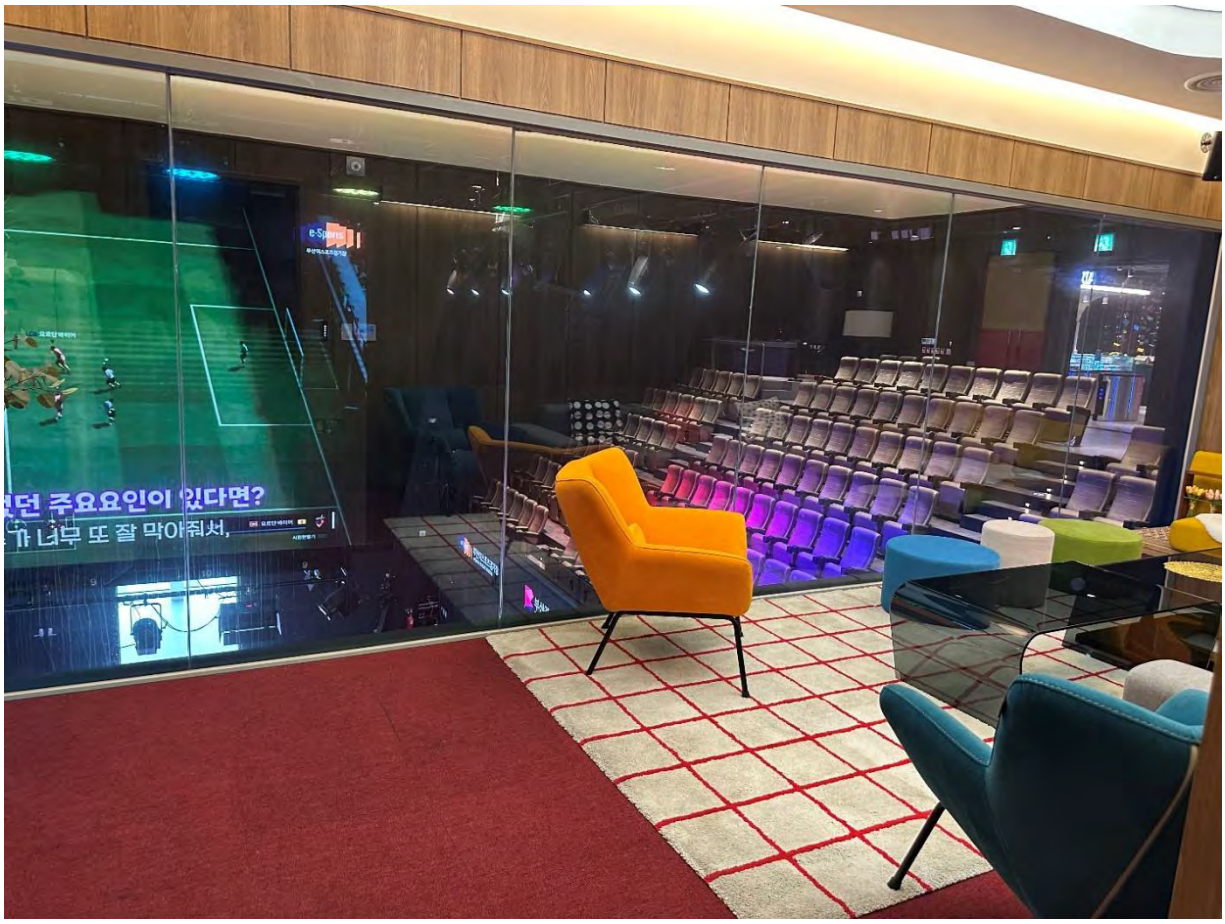


↑YELLOWSPACE





↑アリーナ

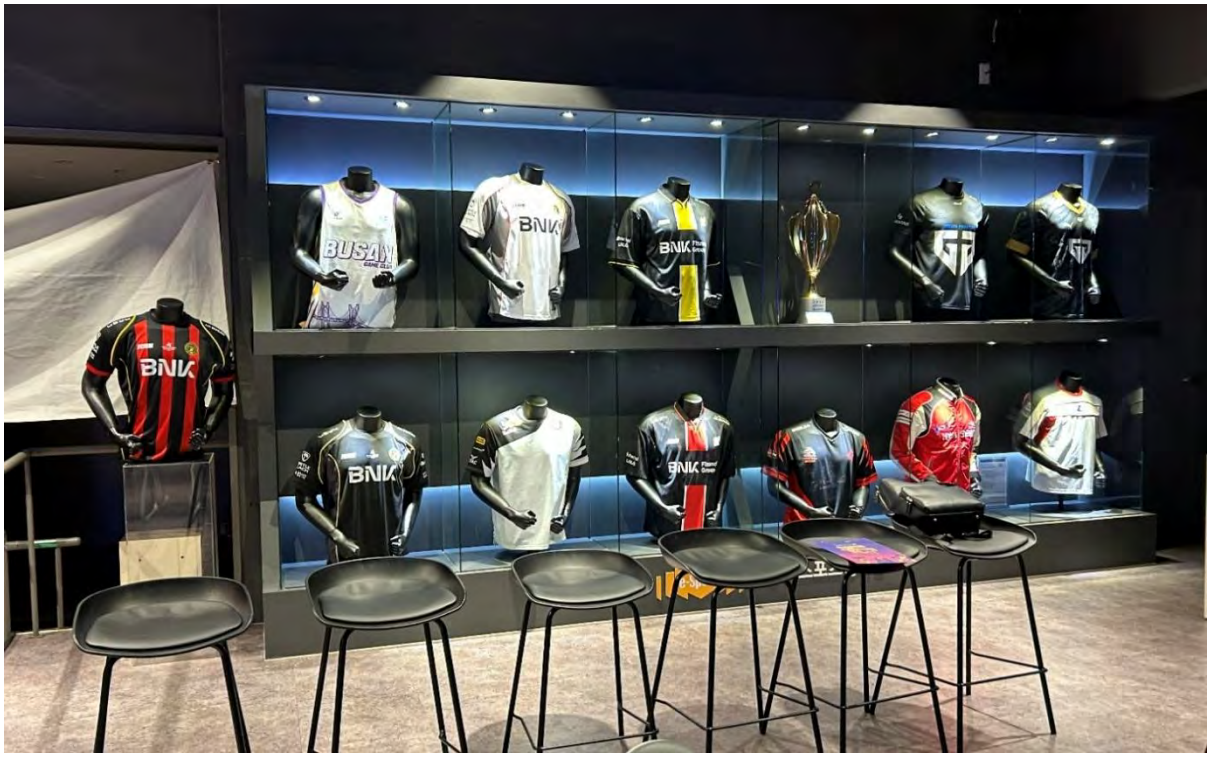




↑SweetRoom



↑15F 通路



↑BNK のユニフォーム

以上

国際学会報告書

学会名

第 14 回アジア社会奉仕会議 in Seoul 2025

開催日時

2025 年 8 月 22 日（金）

会場

韓国 ハンシン大学ソウル校

議長

省略

共同主催者

- アジア社会福祉学会
- ハンシン大学

共同エグゼクティブ主催者

- ハンシン大学校 国立ソフトウェア優秀センター
- ハンシン大学校 人間サービス専門学校
- 韓国社会福祉研究院

参加団体

- 国立リハビリテーションセンター
- NRC／ハッピートゥゲザー

会場区分

- **メイン会場**
- **IN-Child-C3 セクション会場およびオンラインプレゼンテーション会場**
- **CRAYON セクション会場**

※本校は **IN-Child-C3 セクション会場** にて発表を行った。

セッション概要

省略

7. ポスター発表・交流

立修館高等専修学校では、**ｅスポーツ部での活動を通して見られた生徒の変化**を、アセスメントツール「ScaleC3」を用いて数値化し、その成果を報告した。具体的には、活動開始から１年次と２年次のデータを比較したところ、有意差が見られ、継続的な取り組みが生徒の成長に明確な影響を与えていることが示された。

特に、ｅスポーツを「個人が楽しむ娯楽」から「学校教育における共同活動」へと位置づけ直すことで、以下の効果が確認された。

- **学びの多角化**：勝敗にとらわれず、戦略立案・協力・振り返りといった活動を通して、学習に必要な論理的思考力や表現力を養うことができた。
- **人間的成長の促進**：コミュニケーションや役割分担を必要とするｅスポーツの特性から、協働性やリーダーシップ、他者理解といった人間関係構築の基礎能力が数値的にも伸びていることが確認された。
- **自己効力感の向上**：得意分野を活かして活動することで自己肯定感が高まり、学校生活全般に前向きな姿勢が広がった。

また、活動を教育に取り入れる意義として、**デジタル環境に親しむ現代の生徒にとって自然な学びの入口を提供できる**ことが挙げられる。ゲームを通じて培ったスキルが学習や生活に還元され、主体性や社会性を育成する土台となっている点は、本研究において重要な知見である。

今後は、さらに長期的なデータの蓄積と分析を行い、ｅスポーツ教育の効果をより多角的に検証していく予定である。今回の発表を通じて、ｅスポーツが単なる娯楽を超え、教育実践における新たな可能性を切り拓くものであることを示すことができた。

質疑応答

発表後には、参加者から活発な質疑が行われた。主な内容は以下の通りである。

質問１

「ScaleC3 のスコアにおいて、自己評価に有意差が現れなかったと報告されていた。実際に点数の変動が小さかったのか、それとも６人という少人数であったために有意差が見られなかったのか、背景に別の要因があるのかを教えてほしい。」

回答

本校は少人数制の学校であり、１学年の人数は 50 名から 60 名程度である。その中でｅスポーツ部に所属し、１年次から継続して活動している生徒を対象に調査を行った結果、該当者は６名となった。その中には不登校経験がある生徒や、自己肯定感が非常に低い生徒も含まれており、「まだ自分はできていない」という意識から自己評価が低めに出てしまったと考えられる。

質問２

「ｅスポーツというと生徒の興味関心が高い分野だと思うが、今回対象となった６名の進路はどのようになっているのか。」

回答

進路としては、九州の大学にｅスポーツ特待での入学を希望している生徒もいれば、就職を選択する生徒もいる。いずれも「プロゲーマーを目指す」ことが直接の目的ではなく、ｅスポーツをきっかけに元気を取り戻し、社会に自分の力を発揮していってほしいと考えている。



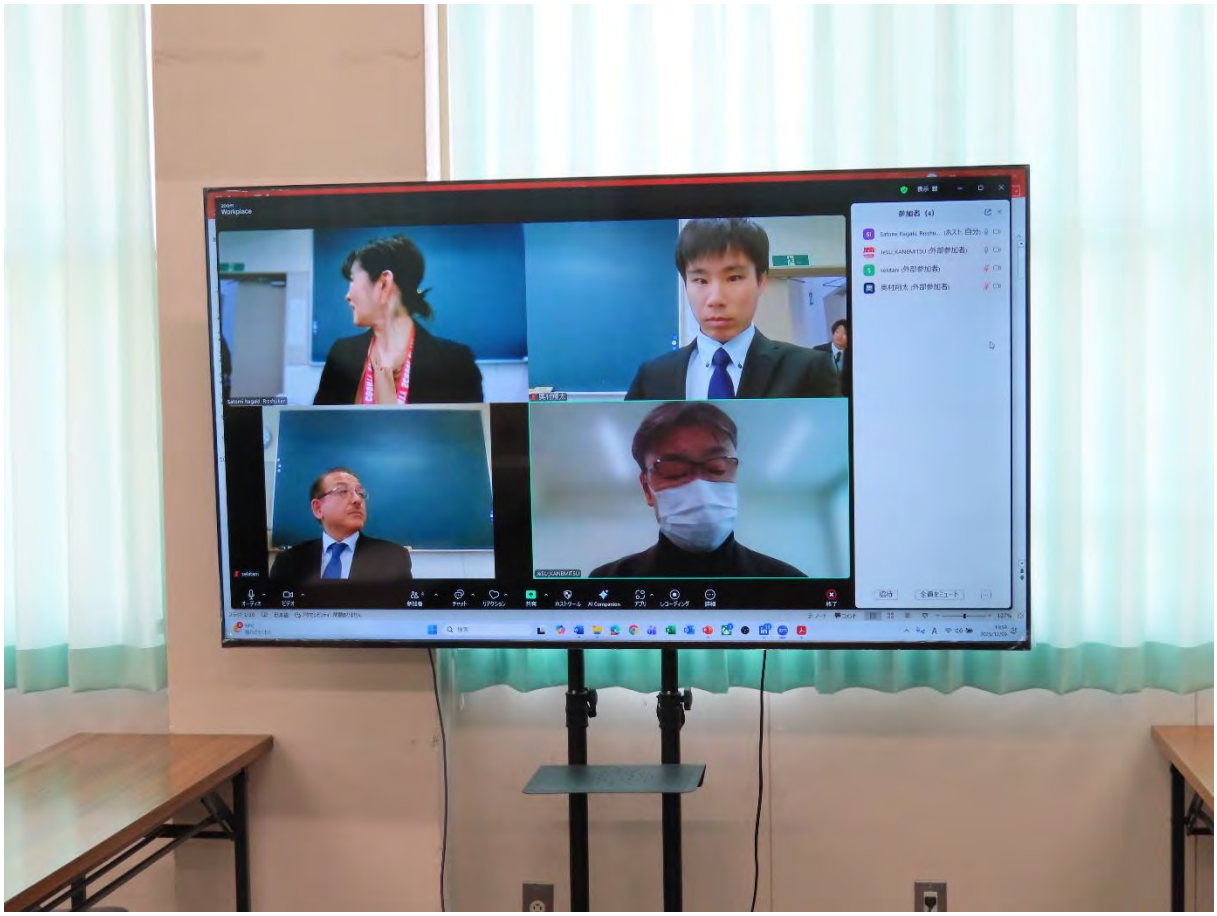


以上

令和７年度 第１回ｅスポーツ教育カリキュラム委員会（第２会議）報告書

事　業　名	高等専修学校における多様な学びを保障する先導的研究事業
実　施　校	立修館高等専修学校
タ イ ト ル	ｅスポーツ×PBLによる主体的学習を目的とした職業実践的カリキュラム構築のための研究調査

開催日時	令和７年８月２７日（水）14時
場　　所	立修館高等専修学校
出　席　者	省略
議　題　等	＜会議の目的＞ ｅスポーツ教育カリキュラムを開発するための会議を行う。 ＜次第＞ （14:00開始） ・実証授業の進捗状況について、シラバス案・授業内容報告 ・テレビ視聴（NHK、教えて先生） ・学習指導案について ・感想・助言 ・ｅスポーツイベントについて ・感想・助言 ・韓国研修報告 ・ソウル学会発表・ScaleC３について ・次年度のスケジュールについて ・事務連絡、次回の確認 （17:00終了） 以上




目的
本校が開発を目指すeスポーツ教育カリキュラムの中で行われる実証授業の一環で、eスポーツ×PBLを用いた学習のアウトプットの場として、生徒主催のイベントを開催することで、主体性や協調性、達成感等の教育的効果を図るとともに、生徒が地域社会とのつながりを深め、地域の発展や活性化に貢献する。

eスポーツイベント報告書

1. 名称

立修館高eスポ祭 ～生徒が主役！ゲームでつながる新しい学び～

2. 日時

令和7年11月8日(土)　11時～

3. 場所

シーモール下関　２Ｆサンパティオ

〒750-0025　山口県下関市竹崎町４丁目４－８

4. 主催者

学校法人下関学院 立修館高等専修学校

5. 目的

本イベントは、文部科学省委託事業「高等専修学校の多様な学びを保障する先導的研究事業」において、本校が開発を目指すeスポーツ教育カリキュラム内で行われる実証授業の一環であり、eスポーツ×PBLを用いた学習のアウトプットの場として、生徒が企画構成し準備や運営進行までを行うイベントを開催することで、生徒の主体性や協調性、達成感といった教育的効果を図るとともに、生徒が地域社会とのつながりを深め、地域の発展や活性化に貢献することを目的とする。

6. 出席者

省略

松原昭博（NASEFJAPAN 会長）

省略

7. 次第

11:00～　開会、ファッションパフォーマンス
（１）理事長挨拶
（２）来賓挨拶
（３）来賓紹介
（４）マインクラフト発表会
11:00～　ＶＲ体験、モコピ体験、マインクラフト体験（開会式と同時進行）
13:00～　フォートナイト・ビクロイ大会
（１）第 1 試合
（２）第 2 試合
15:15　閉会

8. 記録

下記記録内容は、一部教員による進行を除き、生徒がイベント全体を管理・運営した記録をまとめたものである。

8-1. 前日準備

14:00　イベント会場であるシーモール下関２Ｆサンパティオにて、配信機材の設営、ステージ上の機材設置、イスや机の設置、体験コーナー設営等を行う。
16:00　フォートナイトカスタマッチのテストを行う。
18:00　前日準備終了、現地解散。

8-2. 当日準備

9:00　サンパティオに集合。山口ｅスポーツ連合協力のもと、前日運び入れた機材や物品、装飾物等のセッティングを行う。
9:30　司会進行役の生徒のリハーサルや、ファッションパフォーマンスに出演する生

徒のリハーサルを行う。

10:00　来賓者の受付および席への案内を開始する。併せて、機材や音響、通信、会場レイアウトの最終確認等を行う。

10:52　アナウンサー役の生徒による呼び込みのアナウンスを始める。

8-3. イベント

11:00　e スポ祭スタート。MC 教員の進行によりオープニングを始める。

11:02　本校高等科ファッション専攻・きもの専攻の生徒によるファッションパフォーマンス開始。ステージ横の階段から衣装をまとった生徒が下りていき、ステージに上がりパフォーマンスを行う。

11:08　開会式。本校理事長による開会挨拶。次に、来賓を代表し、前田晋太郎（下関市長）による挨拶を行う。

11:17　来賓紹介。15 名の来賓を順に紹介する。

11:20　MC 進行役が生徒に移る。マインクラフト発表会のセッティングを行った後、発表する生徒が 3 組、ステージ上で発表を行う。1 組ごとに来賓に感想や意見を貰う。

1 組目（チームコネクト）: 下関駅の開発を目指した作品を発表。
発表後、来賓より講評をいただく。
2 組目(お寺ぶりーず):赤間神宮から下関観光の発展を目指す作品を発表。
発表後、来賓より講評をいただく。
3 組目（立修エンジェルズ）: 小月駅の開発を目指した作品を発表。
来賓より講評をいただく。

11:30　ステージ上でマインクラフト発表会が行われている最中に、会場後方で体験コーナーがスタート。来場した小中学生や保護者に、モコピを使ったモーションキャプチャー体験、VR ゴーグルを用いたカーレース体験、マインクラフト体験を各ブースで実施する。

11:40　オープニングセレモニー及びマインクラフト作品発表が終了。この後に始まるフォートナイト・ビクロイ大会の準備を開始する。

12:30　受付で、フォートナイト・ビクロイ大会の第 1 試合に参加する小中学生の受付を開始する。受付を済ませた参加者は試合の準備を行う。

12:55　立修館高等専修学校の YouTube チャンネルで配信を開始する。実況役の生徒による、全体のプログラムの内容や、試合の概要、レギュレーション、賞品紹介などの説明が行われる。以後、配信は継続して行われる。また、会場内ではサポート役の生徒が参加者の Wi-Fi 接続の確認をしたり、試合開始直前に試合をするためのコード（カスタムコード）をアナウンスしたりする。

13:20　第 1 試合開始。参加者の試合の様子を生徒が実況・解説しながら進行していく。試合は約 25 分間行われた。その後ステージ上で表彰式の準備を行う。

13:50　第 1 試合の表彰式を行う。優勝者と BH 賞（バウンティ・ハンター賞）の２名がステージ上に上がり、賞状、副賞及びボードが贈られる。記念撮影も行う。

14:00　第 2 試合の受付開始。受付を済ませた参加者は試合の準備を行う。生徒は Wi-Fi 接続確認やカスタムコードのアナウンスを行う。

14:30　第２試合開始。参加者の試合の様子を生徒が実況・解説しながら進行していく。試合は約 25 分間行われた。その後ステージ上で表彰式の準備を行う。

15:00　第２試合の表彰式を行う。優勝者と BH 賞（バウンティ・ハンター賞）の２名

がステージ上に上がり、賞状、副賞及びボードが贈られる。記念撮影も行う。

15:10　フォートナイト・ビクロイ大会終了。大会実行委員長の生徒による講評や感想、この日に向けて行ってきた学習に対する所感等が述べられる。

15:15　閉会宣言、YouTube 配信の終了。本イベントの全プログラムが終了する。

15:20　生徒、教員、大会参加者、関係者などがステージに集まり全体の記念写真を撮る。

8-4. イベント終了後

15:25　片付け作業開始。学校から搬入したもの、山口 e スポーツ連合から搬入したもの、シーモールのもの等、生徒全員で搬出先ごとに分け、片付けを行う。

16:30　片付け作業終了。教員から生徒に総評を行い、全行程が終了。現地解散する。

※引っ越し業者に本校から搬入した備品・物品の搬出作業をお願いしたため、このあと教職員 1 名が学校に向かい荷下ろしの対応をした。

8-5. 生徒が作成したイベントのダイジェスト動画





9. 参考資料





↑前日準備





↑ステージ、観客席



↑ディスプレイ



↑優勝パネル

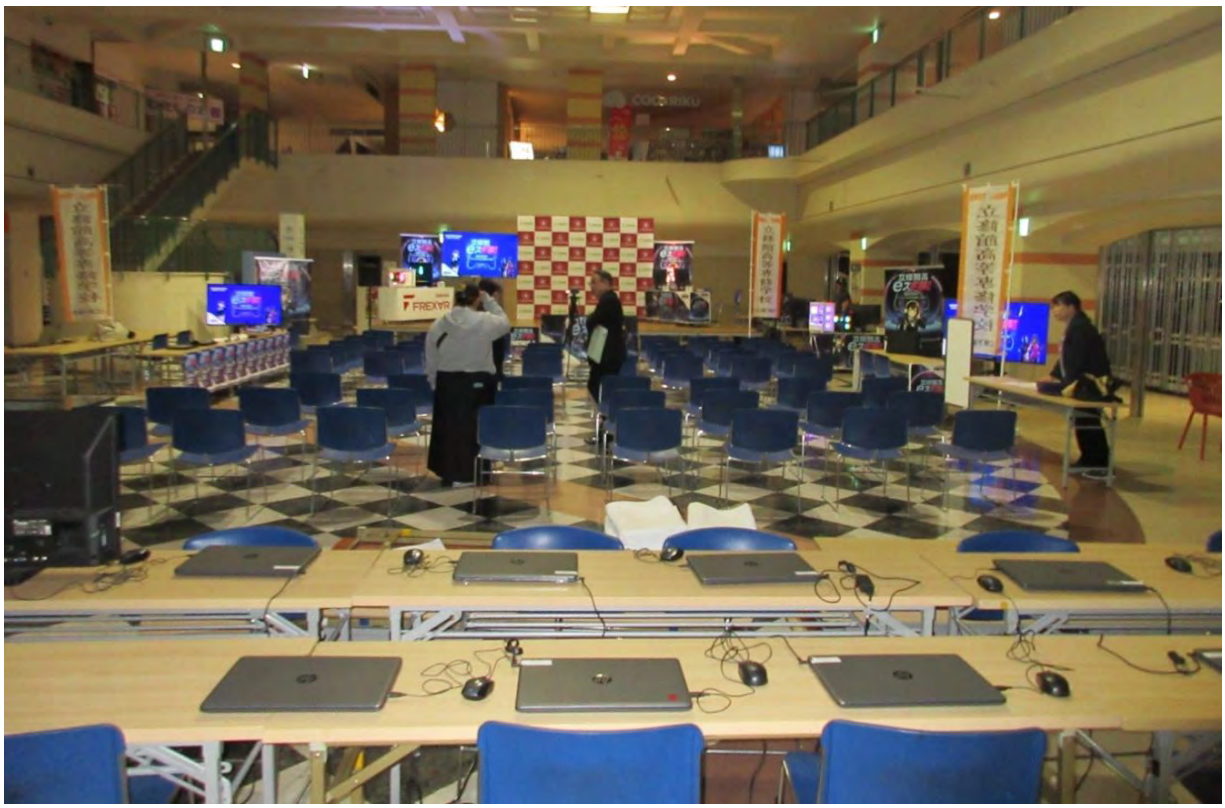




↑ステージ



↑ステージ左側



↑奥からステージ、観客席、マインクラフト体験席



↑VR 体験コーナー、モコピ体験コーナー



↑マインクラフト体験コーナー





↑マインクラフト発表リハーサル





↑開会前


下関市
立修館高等専修学校
OPEN
立修館商
eスポ祭!
FEATURING
FORTNITE
立修館商
eスポ祭
受付

↑来賓受付


bullet
10/24
11/22

↑新聞社の取材



↑開会直前



↑教員による開会宣言





↑ファッションパフォーマンス





↑ファッションパフォーマンス