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

研 修 名	PBL 教員研修
開催日時	令和８年１月３０日（金）10 時～16 時
場　　所	立修館高等専修学校
出 席 者	＜講師＞ 柿原正郎（NASEFJAPAN 理事長、東京理科大学教授） タツナミシュウイチ（NASEFJAPAN 理事、東京大学大学院客員研究員、常葉大学客員教授） 【２名】 ＜担当教職員＞ 関谷豊(立修館高等専修学校理事長)、山田靖浩(同校教頭)、板垣聡美(同校教員)、福田佳菜子（同校教員）、奥村翔太(同校教員)、松本博史（同校事務局）、空田順子（同校事務局） 【７名】 ＜事業委員＞ 大浦豊弘（ナセフジャパン）、坪山義明（ナセフジャパン）　【２名】 ＜その他受講者＞ 立修館高等専修学校教職員【５名】 立修館高等専修学校生徒【８名】 【参加者合計２４名】
次 第 等	＜目的＞ ｅスポーツ教育カリキュラムを開発するための一助として PBL 研修を行う。 ＜次第＞ （10:00 開始） ・理事長挨拶 ・FarmCraft で世界一になった生徒の表彰式 ・講義①柿原先生による講義 ・講義②タツナミ先生による講義 ～昼休憩～ ・実戦形式のワークショップ （16:00 終了）
内　　容	○司会進行：坪山氏（NASEFJAPAN） ○理事長挨拶 関谷豊による挨拶を行う。

○FarmCraft で世界一になった生徒の表彰式
マインクラフトを用いて農業改題を解決するというテーマで行われる世界大会「FarmCraft」にて、本校から出場した 2 チームのうち 1 チームが優勝した。これについて、NASEFAMERICA 代表による祝福メッセージを視聴した後、NASEFJAPAN 理事の大浦氏より、対象生徒へ賞状が授与される。

○講義①柿原先生による講義、質疑応答
・自己紹介
・大学における PBL のカテゴリー
・高校の「探求学習」との違い
・東京理科大学の挑戦：IDM
・IDM の特徴
・IDM における PBL 事例
①コ・デザインプロジェクト：1 年次に長万部町と連携した社会問題解決型 PBL を実施。学生自身が「内部者」の視点で問題に接近する。
②テック基礎：先端技術の社会、ビジネス活用について、学生に生成 AI をフル活用させてリサーチと提案をさせる、1 年次の必修講義。
③クリエイティブ・コンフィデンス：学生に自らの「殻」を破らせ、「創造に対する自身」を体感させる、2 年次必修講義。
・IDM が目指す PBL のかたち
・質疑応答

○講義②タツナミ先生による講義
・マインクラフトの特徴や認識：マインクラフトはゲームではなく、３Ｄ空間で何かをつくるためのプラットフォーム。さまざまな学びの要素がワールド内に入っている。
・マインクラフトのメリット：安心安全、ケガをしない。
・学習版マインクラフトの事例
①マインクラフトで化学を学ぶ
②マインクラフトで歴史を学ぶ
③マインクラフトで生物を学ぶ
・実践事例紹介
①静岡県常葉大学「マインクラフト造形学」
②広島市「マインクラフトで広島の歴史を学ぼう」
③福井市「デジタル帰宅部マインクラフトプロジェクト」
④福岡県「福岡県マインクラフトコンテスト」
⑤ＪＡＸＡ宇宙航空研究開発機構「ルナクラフト」
・教材紹介「ニジクラ」
・日本と海外の教育の違い
・質疑応答

○実戦形式のワークショップ
ｅスポーツ部の部室にてマインクラフトを用いたワークショップを行う。教員を３つのグループに分け、お手伝いの生徒が教員役となって各グループに着き、教員はマインクラフトの基本的な操作を身に付けながら、「学校裏の空き地にどのような施設を造るべきか」というテーマで、アイディアを出しながらそれらをマインクラフトのワールド内に落とし込んでいき、必要に応じて生

	徒のサポートを受けながら作品を完成させていく。後半にはグループごとに作品を発表し、生徒からフィードバックをもらう。 最後に NASEFJAPA 大浦氏と坪山氏から講評と本日の総括をもらい、本研修会を終了した。 ○備考 終了後、FarmCraft で世界一になった生徒に対し、報道機関関係者がインタビューを行った。 以上





↑座学講義



↑座学講義



↑ワークショップ


立修館高等専修学校
eスポーツ部
Contie
Contie
MINECRAFT
EDUCATION


ViewSonic

↑ワークショップ



↑生徒のインタビュー