

多摩市×不登校支援×eスポーツ

ゲームを入り口とした不登校支援について

【2050年の大人づくり～VUCA（予測困難で不確実、複雑で曖昧）な時代の社会的な自立を目指して～】

社会の変化に主体的に向き合って関わり合い、その過程を通して、一人一人が可能性を最大限に発揮し、
よりよい社会と幸福な人生を自ら創り出していく子どもを育てる！

【2050年の大人づくり 多摩市×不登校支援×eスポーツ】

多摩市

「健幸都市」（スマートウェルネスシティ）
誰もが健康で幸せな日々を過ごせるまちづくり

- 健康
心身機能を維持又は向上させている状態
- 幸せ
自己肯定感をもって主体的に行動している状態

不登校支援

「不登校総合対策」（4つの目標と12の取組）
（目標4）学習環境、学習指導・支援の充実

- 中学校不登校特例校（分教室）の設置
生徒一人一人に応じた「社会に向かう力」を育む教育活動を推進（社会性、主体性等）
 - ・体験学習 ・コミュニケーションの時間
 - ・選択授業 ・大学・企業と連携した講座

eスポーツ

「エレクトロニクス・スポーツ」
コンピューターゲームやビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。
（政府「未来投資戦略2018」から）
※スポーツとは（スポーツ基本法から）
心身の健全な発達、健康・体力の保持増進等のために行われる運動競技その他の身体活動

【ゲームを入り口とした不登校支援～子ども一人一人が可能性を最大限に発揮できるように～】

中学校不登校特例校（分教室） プログラミング教育

技術分野でのプログラミング授業においてeスポーツを取り入れ、ゲームのプログラミング体験と実施を通じて生徒の体験的・協働的な学びを充実し、仲間との連帯感や協調性、情報活用能力や論理的思考力を育成する。

【課題】

- eスポーツ選手等を招聘した専門的な知識・技能の習得（指導者の確保）
- 部活動への発展も見据えたeスポーツ環境の整備（機材等の整備）

（仮称）多摩っ子 未来チャレンジ「Let's プログラミング！」

長期休業後に不登校や自殺が生じやすいことに鑑み、子どもの心身の健康保持の観点から、夏季休業終了前にゲームのプログラミング体験会を実施し、仲間と楽しむことで精神的な充足感を得られるようにする。

【課題】

- 企業等と連携したプログラミング体験会の運営（内容や方法等）
- 健康に配慮したICTの使い方に関する講話等の実施（健康への影響）