

ルネサンス高校グループで「Roblox プログラミング授業」を開始 ～e スポーツコース・ルネ中等部の授業カリキュラムとして採用～

ブロードメディア株式会社(本社：東京都港区、代表取締役社長：橋本 太郎)は、エデュケーショナル・デザイン株式会社(静岡県静岡市、代表：脇田 真太郎)と提携し、2022 年 4 月より、ゲーミングプラットフォームの「Roblox(ロブックス)」を教材にアレンジした「Roblox プログラミング授業」を、ルネサンス高校グループ e スポーツコースで開始いたしました。まずはルネサンス大阪高等学校（梅田・なんば e スポーツキャンパス）およびルネサンス豊田高等学校（名古屋栄・博多キャンパス）で導入し、その他の学校・キャンパス、ルネ中等部についても順次導入していく予定です。



■ Roblox プログラミングとは

世界中の Z 世代を熱狂させている「Roblox」は、2006 年にリリースされ、2022 年時点のユーザー登録数は 2 億人以上と飛躍的に伸びているゲーミングプラットフォームです。日本でも小・中・高校生を中心に認知度が非常に高まっています。ユーザーは、Roblox 内の多種多様なゲームをオンラインでプレイできるだけでなく、自身でオリジナルゲームを開発し、世界中のユーザーにプレイしてもらうことも可能です。欧米ではすでに「Roblox」が教育現場でも活用されており、日本ではエデュケーショナル・デザイン株式会社が Roblox を活用したプログラミング教育カリキュラムを日本で初めて開発し、（※エデュケーショナル・デザイン（株）調べ）、Roblox 社認定の公式エデュケーターとして日本で唯一認められています。

■ 初級者から上級者まで段階的に学べるカリキュラム

「Roblox プログラミング授業」は、生徒が興味を持ちやすいゲームというエンタメ性のある題材を用いて、プログラミング学習に対する抵抗をなくすところからはじめ、教養としてのテクノロジー理解のレベルを高められるようにカリキュラムを組んでいます。学習を通じてコミュニケーション能力や継続力、社会性を育ていけるよう、エデュケーショナル・デザイン株式会社の EdTech のノウハウを活かしてルネサンス高校グループオリジナルのプログラミング学習カリキュラムを企画しました。初級者から上級者まで対応できるよう、ビジュアルプログラミングからテキストコーディングへと段階的にステップアップでき、無理なく学習できるカリキュラムです。まずは「Scratch」によるプログラミング入門編で、ICT リテラシーとともに、デジタル教育の基礎を理解します。その後、自分のスマートフォンで動作可能なアプリ制作に取り組んでいくとともに、プログラミング学習経験者は「Roblox」を使用したテキストコーディングで、本格的な 3D ゲームの制作を学んでいきます。

■「Roblox」の空間でプログラムを学び、自身で作った作品を発表

ルネサンス高校グループでは「多様性」を大事にしていることから、プログラミングといういわば正解のない自由な世界で生徒の想像力を豊かに発揮していただけるようなプログラミング学習カリキュラムを準備しました。独自のポータルサイト内に生徒一人ひとりがアクセスし、作品をアップロードすることが可能です。また、学習管理のできる画面も生徒一人ずつに完備し、制作した作品を自己管理する能力も身につけていただけます。さらにコミュニティー機能で生徒同士のコラボレーションを実現したり、作った作品を共有したりすることが可能です。共有することで他者へ伝える力を養うと同時に、他の生徒の作品に触れることによって、新たな気づきや発見の場となり、モチベーションの維持向上にも寄与します。そのサイト内で校内展示会やオンラインでの発表会等を行い、評価表彰の場としても活用する予定です。

ルネサンス高校グループでは「Roblox プログラミング授業」を通して、21 世紀の教養と言われている「プログラミング的思考」を身につけ、「課題発見」「論理的思考」「合理的思考」の力を伸ばしていきたいと考えています。

当社は今後も在校生の学びの幅を広げ、卒業後の夢の実現をサポートできる体制を強化してまいります。

【ルネサンス高校グループの e スポーツコースについて】

<https://www.r-ac.jp/curriculum/esports/>

学校のあり方にも多様性が必要と考え、学校側が生徒のおかれている状況を柔軟に考えて教育を実践することをめざし、構造改革特別区域法に基づき内閣府によって認定された教育特区に、独自のオンライン学習ツールで時間と場所にとらわれることなく学べる、広域通信制・単位制のルネサンス高等学校（2006 年 4 月）、ルネサンス豊田高等学校（2011 年 10 月）、ルネサンス大阪高等学校（2014 年 4 月）を開校し運営しています。

2018 年 4 月に日本初の高等学校による e スポーツコースを、ルネサンス大阪高等学校で開講。初年度から大きな反響があり、翌 2019 年 4 月に梅田 e スポーツキャンパスに拡大移転。その後も定員を越える応募があり、新宿代々木キャンパス、横浜キャンパス、名古屋栄キャンパス、なんば e スポーツキャンパス、博多キャンパスと拠点を拡大し、2022 年 4 月時点で全国 6 拠点において e スポーツコースを提供しています。

当コースの目的は「ゲームを通して社会性を身につける」ことです。論理的思考、問題解決力、英語、メンタル＆コミュニケーションなどゲーム以外の授業にも力を入れていることが大きな特徴です。e スポーツを通して将来の夢を描くことを楽しみ、目標に向かって進む力を身につけることができる点にご賛同をいただいています。

【エデュケーション・デザイン株式会社について】

デジタルや最新テクノロジーの力で、学びや教育現場を支援する EdTech Company です。

URL : <https://www.educationaldesign.jp/>

その他、記載されている会社名およびサービス名等は、各社の商標または登録商標です。

以 上

<本校に関するお問い合わせ>

ブロードメディア株式会社 教育サービス本部 担当/福田
TEL : 0120-526-611 Mail : runekou@broadmedia.co.jp

<報道関係のお問い合わせ>

ブロードメディア株式会社 経営管理本部 財務部広報課
Tel: 03-6439-3983 Fax: 03-3478-1232 Mail: cmktg@broadmedia.co.jp

【本リリースの URL】 <https://www.broadmedia.co.jp/news/2022/04/20-002151.html>