

さわやかちば県民プラザ主催事業等実施報告

実施日	令和7年10月25日(土)		
事業名	ちば子ども大学		
趣 旨	大学、研究所、企業、関係機関等と連携し、多様な主体の力を結集することで、子どもたちの知的好奇心を育み、学ぶ意欲を高めることのできる様々な講座を実施し、「ホンモノ」から学ぶ楽しさを体感することで、子どもたちの自らの学びを広げ、深めることを目的とする。		
会 場	当所3階中研修室2		
対 象	小学校4年生～中学校3年生		
申込方法	Web申込		
募集定員	50名	募集期間	令和 7年 9月 25日から令和 7年10月18日
参加者数	16名	参加費用	無料
講師 等	筑波大学 体育系 准教授 松井 崇 氏		
実施内容	内容:「eスポーツの魅力に迫る！」 今話題のeスポーツとは何か？ゲームとの違いや楽しく健康にプレーする方法について学ぶ。 日程:午前9時55分～午前10時 オリエンテーション 午前10時～午前11時50分 講義 午前11時55分～正午 アンケート記入、閉講  講師の松井先生  e スポーツ体験者の心拍を 受講生みんなで実感中  eスポーツプレー中の心拍 の同調具合を確認中		
参加者 アンケート	【満足度 100%】 ○ゲームとeスポーツの違いを知れて良かったです。 ○eスポーツの内容ややり方が分かって楽しかったです。 ○心拍数とスポーツ、eスポーツのパフォーマンスの関係を知ることができて良かったです。 ○自分の心拍数が見える化できて面白かったです。		

	○eスポーツとゲームの違いについて心拍が関係しているとは思っていなかったから、とても驚きました。 ○先生の説明が面白く、楽しく学ぶことができました。eスポーツについて詳しく分かることができました。 ○普段、何気なくやっているゲームもオンラインより、友達とやったり、やるときに運動してからやったりすると、いつもより上手くできることを知れて良かったです。 ○eスポーツは、難しいイメージがあったけど、意外に身近だと分かりました。 ○最初はあまり興味がなかったけれど、健康のことや心拍数のことを知ることができて良かったです。
担当者の 所感	【成果】 ・本事業の趣旨については、大学准教授の指導のもと、eスポーツの魅力や正しいプレーの仕方について「ホンモノ」から学ぶ楽しさや、子どもたちの自らの学びを広げ深めるという目的を実現できた。 ・受講者のアンケートについては、満足度が100%と高い結果が得られた。体験を通して学ぶことができた結果であると考え。また、講師の説明が分かりやすく興味深いものであったことも要因と考える。 ・会場については、大研修室で行う予定であったが、受講者人数を考慮し、中研修室2に変更した。4人一組で班を作り、長机を向かい合わせ場づくりを行ったことでグループでの和も深まったと考える。 ・講師は、ICT 機器を活用し、心拍数を見える化しながら受講生の興味関心を深めていた。助手の大学院生との連携により、円滑に講座を運営することができた。 【課題・今後の方向性】 ・受講申込数が18名(当日の参加人数は16名)と低調であった。講座実施日は土曜日であったが、学校登校日の児童生徒も多かったと推察する。また、夏休み中の講座に比べて申込者が減る傾向にあるため、次年度以降は、なるべく夏休み中の講座を実施していきたい。 ・当日の会場図について、事前に講師と打ち合わせることができなかった。当日に早めに準備を行うことで対応したが、モニターやスクリーンの設置場所、机の配置等を確認しておくことでさらに余裕を持って準備することができたと考え。 ・75%の受講生が家の人の勧めがきっかけで参加している。自発的で意欲的な受講者を確保するための手立てを模索していきたい。