

2022年7月21日

セガサミーグループ、北海道千歳市の小・中学校で プログラミングやダンス、サステナビリティに関する出前授業を実施

セガサミーホールディングス株式会社(本社:東京都品川区、代表取締役社長グループ CEO:里見治紀、以下 セガサミーホールディングス)は、グループ会社である株式会社セガ(本社:東京都品川区、代表取締役社長 COO:杉野行雄、以下 セガ)と共同で、2022年7月5日(火)から7月15日(金)にかけて、北海道千歳市の5つの小・中学校にて、プログラミング、ダンス、サステナビリティに関する出前授業を実施しました。

今回の取り組みは、2022年8月にセガサミーグループが主催するゴルフトーナメント『長嶋茂雄 INVITATIONAL セガサミーカップゴルフトーナメント』の開催地である北海道千歳市にて、セガサミーグループが保有するコンテンツやノウハウを活用して子どもたちへの教育支援を行うもので、『ぷよぷよ』のプロeスポーツ選手、プロダンスチーム SEGA SAMMY LUX に所属するダンサー、セガサミーホールディングス「サステナビリティ推進室」の社員を講師として、セガサミーグループならではのエンタテインメントを通じた授業を提供しました。

■『ぷよぷよプログラミング』講座



講師	実施日	実施校
『ぷよぷよ』プロプレイヤー 「ぴぽにあ」選手	7月5日(火)	千歳市立駒里小中学校 小学3年生～中学3年生までの児童および生徒
	7月6日(水)	千歳市立高台小学校 小学6年生

<内容>

- 『ぷよぷよ』ってどんなゲーム? : プロ選手によるスーパープレイ実演
- 『ぷよぷよプログラミング』実践① : フィールドの作成、『ぷよぷよ』の移動、回転など
- ネットリテラシー、著作権について : インターネット利用上の注意点など
- 『ぷよぷよプログラミング』実践② : 背景の変更など、オリジナル版にアレンジ
- eスポーツプロ選手のお仕事紹介 : 「ぴぽにあ」選手の一日、プロの仕事のご紹介
- プロ選手と『ぷよぷよeスポーツ』で対決! : 「ぴぽにあ」選手と児童・生徒が対戦



『ぷよぷよプログラミング』講座では、パズルゲーム『ぷよぷよ』シリーズのジャパン・eスポーツ・プロライセンスを保有し、システムエンジニアの経験もある「ぴぽにあ」選手が講師となり、学習教材『ぷよぷよプログラミング』を活用した授業を行いました。講座では2020年より小学校、中学校、高等学校で順次必修化となっているプログラミングについて、プログラミング教育の導入として体験いただいたほか、eスポーツのプロ選手の1日についての紹介などを通してゲームのプロの仕事についても学びました。

千歳市立駒里小中学校では、小学 3 年生から中学 3 年生までの学年の違う児童・生徒が合同で授業を実施。下級生のゆっくりした進行に上級生が合わせるなど、中学生が小学生を気遣い、お世話する普段の校風も随所に表れた温かい時間となりました。



千歳市立高台小学校では、小学 6 年生がチャレンジ。時に真剣な眼差しでプログラミングと向き合い、『ぷよぷよ』が少しずつ出来上がっていくと、表情に達成感をにじませました。両校とも、講座内でわからないことを遠慮せず、積極的に質問するなど意欲的にプログラミングに取り組んでいました。参加した児童・生徒の皆さんからは、「プログラミングは、全く興味がなかったけど今回の授業で興味が持てたのでよかったです」「数字 1 つ変えるだけでおちるスピードがみえなくなったりしてすごくおもしろかったです」「プロとの対決がたのしかった」との感想をいただきました。

■SEGA SAMMY LUX ダンスレッスン



講師	実施日	対象
プロダンスチーム「SEGA SAMMY LUX」 選手 TAKI, KANAU, HINATA, NOSUKE, Koody, KENTARO, KURASHOU	7月6日(水)	千歳市立勇舞中学校 中学2年生
	7月7日(木)	千歳市立桜木小学校 小学3年生

<内容>

- ダンスパフォーマンス披露
- ダンスレッスン

- : プロダンサーによるダンスパフォーマンス
- : 音楽に合わせて振付を覚える

SEGA SAMMY LUX ダンスレッスンでは、セガサミーグループが運営するプロダンスチーム「SEGA SAMMY LUX」に所属する選手が講師となり、中学校の保健体育の必修科目であり、小学校においては体育・保健体育科における「表現運動」の一環として学ぶダンスについて、プロのダンサーと一緒に楽しく学びました。プロによるダンスパフォーマンスを間近で鑑賞したほか、「SEGA SAMMY LUX」オリジナルの振り付けを覚えるダンスレッスンを体験した児童・生徒の皆さんからは、「プロダンサーにダンスを教えていただき、貴重な体験をすることができました。」「楽しくダンスをすることができ、もっとダンスを知りたいくなりました。」「皆さんのダンスはとてもしっかりよかったですし、楽しかったです。」と感想をいただきました。

■サステナビリティワークショップ



講師	実施日	対象
セガサミー ホールディングス 社員	7月14日(木) 7月15日(金)	千歳市立信濃小学校 小学4年生

<内容>

- 「空」「海」「山」「植物・昆虫」「陸」 : 身の回りの環境問題についてテーマごとに説明
- 「会社の取り組み」 : 企業のサステナブルな取り組みを紹介
- グループワーク、発表 : 学んだテーマの中から、環境問題について思ったことをグループごとに話し合い

サステナビリティワークショップでは、近年社会的な関心が高まっているサステナビリティについて、環境問題を中心に学びました。セガサミーホールディングスにおいてサステナビリティ経営を推進する「サステナビリティ推進室」の社員が講師を務め、環境に関する5つのテーマを解説。後半は、グループに分かれて前半で学んだ5つのテーマのうちの1つを選び、「どのような問題があり、それに対してどう感じるか」をそれぞれ考え、発表するグループワークを行いました。参加した児童の皆さんからは、「コロナになって世界中の海岸でマスクのごみが15億6,000枚も流れ着くと聞いてビックリしました。ポイ捨てなどないようにしたいです。」「2100年の天気予報で北海道の気温が41度になって、なぜか雪も増える」と聞いて驚きました。お母さんも知っているか家で話したいです。」などの感想をいただきました。

セガサミーグループでは、今後も豊かな社会の実現と文化の創造に貢献するため、自社グループの事業に関連した資産を活用し、未来を担う子どもたちへの教育支援活動に積極的に取り組んでまいります。

ぷよぷよプログラミングについて

(https://puyo.sega.jp/program_2020/)



『ぷよぷよプログラミング』は、アシアル株式会社が提供するプログラミング学習環境「Monaca Education」において、『ぷよぷよ』のソースコードを書き写す作業(写経)を通して、プログラミング学習できる教材です。製品版と同じ画像素材を利用し、実際に『ぷよぷよ』のプレイ画面を確認しながらコーディングを行うことができます。基礎コースから初級・中級・上級コースまでの難易度を用意しており、幅広い

学習層にご活用いただけます。1,000以上の教育機関で利用されている「Monaca Education」は、クラウドサービスのため教育現場での導入や運用が簡単で、インターネット環境があれば既存PCやタブレットによる学習や指導が可能です。なお、本コンテンツは無料でご利用いただくことができます。また、第17回日本e-Learning大賞で日本電子出版協会会長賞を受賞しました。2020年6月の提供開始以来、『ぷよぷよプログラミング』の登録者数は116,000人を突破しています。

SEGA SAMMY LUX について

(<https://home.dleague.co.jp/teams/t1kf/>)



2020年8月に発足した日本発のプロダンスリーグ、「Dリーグ」に参加中のセガサミーグループが運営するダンスチーム。初年度である20-21Seasonでは、開幕戦、最終戦で総合順位1位を獲得。21-22Seasonでは5度優勝し、見事REGULAR SEASON WINNERに輝き、好成績をおさめました。ダンス界のレジェンドBOBBYがゼネラルプロデューサー、ディレクター兼リーダーとして、日本最大級のバトルイベント「DANCE@LIVE」で4度優勝しているCanDooがチームを率

います。さらに平均年齢21歳の若手精鋭8人のダンサーもダンススキル、実績、ビジュアルすべてにおいて“スター”候補揃いで、類稀なファッションセンスと、バラエティに富んだ世界観で、観る人すべてを魅了します。

セガサミーグループのサステナビリティビジョンについて

(<https://www.segasammy.co.jp/japanese/sustainability/>)



セガサミーグループは、2030年3月期をゴールとする長期ビジョンを策定しました。その中で、果たすべきミッションとして「感動体験を創造し続ける ～社会をもっと元気に、カラフルに。～」を、ありたい姿として「Be a Game Changer」を掲げております。豊かな社会の実現と文化の創造に貢献するために、サステナビリティを意識した経営を行い、持続的な企業価値向上に取り組んでまいります。