

With コロナで注目のオンライン学習やキャリア教材を体感できる！

教育分野 日本最大の専門展

第12回「教育 IT ソリューション EXPO」にイー・ラーニング研究所が出展

2021年5月12日(水)～14日(金) 東京ビッグサイトにて開催

e-ラーニングに関するサービスの様々なコンテンツを提供する株式会社イー・ラーニング研究所(代表取締役:吉田智雄、本社:大阪府吹田市 以下、イー・ラーニング研究所)は、2021年5月12日(水)～14日(金)に東京ビッグサイト 青海展示棟で開催される、教育分野日本最大の専門展「教育 IT ソリューション EXPO」にブースを出展いたします。



「教育 IT ソリューション EXPO」は、業務支援システム、ICT 機器、デジタル教材、e-ラーニング、各種学校向けサービスなどが一堂に展示される教育分野日本最大の専門展です。東京で過去11回開催され、昨年は1万名以上が来場しました。全国各地の大学、教育委員会、小・中・高校、塾・予備校、専門学校などの関係者が多数来場し、各ブースでは新製品の発表やデモ、模擬授業などが多数開催されます。今年も教育分野における最先端情報を交換できる場を提供いたします。

イー・ラーニング研究所のブースでは、新型コロナウイルスの影響により普及が進んでいるオンライン学習サービスや、教育改正で注目されているアクティブ・ラーニングに関連した2種類の教育コンテンツ「スクールTV プロフェッショナルエディション」と「子ども未来キャリア」を展示いたします。

小中学生向け動画学習サービス「スクールTV プロフェッショナルエディション」は、全国の主要な教科書に対応したオリジナルの授業動画(国語は除く)を視聴し、随所で出題される問題に解答していくことで、より能動的な姿勢で動画学習を進めることができるサービスです。学校や学習塾はもちろん、自宅での予習・復習にも役立つ「授業動画」「ドリル機能」や、生徒の学習進捗をモニターできる「学習管理画面」などを体験することができます。

また、小中学生向けのキャリア教材「子ども未来キャリア」は、小学生から”夢”や“目標”を持ち、“社会で必要な力”を育む疑似体験型のゲーム教材です。今回の体験コーナーでは、“QMI メソッド”と呼ばれるアクティブ・ラーニング型の独自メソッドを用いたボードゲームとカードゲームを体験いただけます。ボードゲームでは、「金融・経済」をテーマに「需要(買いたい人の数)と供給(売っている数・量)」の関係について学ぶことができます。カードゲームでは、「コミュニケーション」における「相手の気持ちや状況(背景)まで思いやり、行動・発言することの重要性」について考えを深めることができます。小学生にとって言葉だけでは実感の湧きにくいキャリア教育を、投影スライドとテーブルゲームを通して楽しく疑似体験するという教材の特徴を体験いただくことが可能です。さらに、高校生の疑似体験を通して目標作りの大切さを学べる「逆算思考」、病人レスキューを想定して協力の大切さを知る「チームワーク」、学校内を舞台にそれぞれの違いを受け入れる「違いと個性」、キーワードを探すワークで学ぶ「情報リテラシー」など、様々なコンテンツをご覧いただくことができます。

イー・ラーニング研究所は、学ぶ人にとって役に立ち、継続的に活用できるコンテンツの開発・提供を目指して、他の e-ラーニング教材のベンダーや出版社、メーカーと協業する、教育業界のプラットフォームの構築を進めています。今後も生涯教育を通して人材を育成していくとともに、様々な分野やジャンルにチャレンジする新しい教育サービスを展開していくことで、一層の教育・社会・経済への貢献を目指してまいります。

【第 12 回「教育 IT ソリューション EXPO」イー・ラーニング研究所出展概要】

- 日 時: 2021 年 5 月 12 日(水)～14 日(金) 10:00～18:00 ※最終日のみ 17:00 終了
- 会 場: 東京ビッグサイト 青海展示棟 ブース番号 12-22
- 出展ゾーン: 教材・教育コンテンツゾーン
- 出展内容: 「スクール TV プロフェッショナルエディション」概要展示、体験コーナー
・「子ども未来キャリア」概要展示、体験コーナー
- 詳細 URL: <https://edix2021.tems-system.com/eguide/jp/details?id=13>

【第 12 回「教育 IT ソリューション EXPO」概要】

「教育 IT ソリューション EXPO」とは、日本最大の教育分野における ICT 総合展です。昨年は 1 万名以上の大学、小・中・高校、教育委員会、塾・予備校、専門学校などの職員、教員が来場しました。ICT 機器、デジタル教材、業務支援システム、e-ラーニングなどが一堂に展示され、授業・講義や学校業務における ICT 環境向上のための比較検討、模擬授業・デモ体験、導入のための相談が行われます。今年は学校施設・サービス EXPO、STEAM 教育 EXPO、保育・幼稚園 ICT 化 EXPO、人材育成・研修 EXPO と 5 展同時開催します。

- 日 時: 2021 年 5 月 12 日(水)～14 日(金) 10:00～18:00 ※最終日のみ 17:00 終了
- 会 場: 東京ビッグサイト 青海展示棟
- 詳細 URL: <https://www.edix-tokyo.jp/ja-jp/about/edict.html>

【「スクール TV プロフェッショナルエディション」概要】

学習塾・学校などを対象とした「スクール TV プロフェッショナルエディション」は全国の主要科目の教科書内容を網羅した小中学生向けの動画教育サービスです。約 1,000 本の授業動画を配信し、自ら能動的に学習する「アクティブ・ラーニング」のメソッドを日本で初めて動画内に導入しています。授業動画を視聴中に、動画に連動した問題が出題されるインタラクティブなドリルを提供することにより、勉強が苦手な子どもたちでも飽きずに授業動画を視聴できるように設計されています。

- 詳細 URL: <https://pro.school-tv.jp/>

全国教科書対応・アクティブラーニング

スクール TV

Professional Edition



【「子ども未来キャリア」概要】

「子ども未来キャリア」は、小学生から“夢”や“目標”を持ち、“社会に必要な力”を育む次世代型社会体験教材です。夢・目標を持てるための「キャリアビジョン」と、夢・目標を叶えるための「ビジネススキル」両輪を育みます。「QMIメソッド」と呼ばれるアクティブ・ラーニング型の独自メソッドを用いて授業を実施します。使う学習ツールは子どもたちに具体的想起をうながす「スライド投影」と学習テーマを疑似体験できる完全オリジナル「テーブルゲーム(ボードゲーム・カードゲーム)」です。「QMIメソッド」では、子どもたちが自分のこととして学ぶことができるため、意欲的かつ、効率的に楽しみながら学ぶことができます。

- URL: <https://force-academy.jp/kodomo-mirai-career/>
- 教材対象年齢: 小学 1 年生～中学 3 年生
- 販売対象: 全国の子ども向けスクールや学習塾など教育関係の組織・企業



▲ボードゲーム例

▲カードゲーム例



■学習テーマ:

国際的に定義された「21 世紀型スキル」10 領域の解釈と日本の子どもに必要な社会的スキルの学習テーマで構成されています。現在定義されたテーマは 12 ですが、これらの要素は「時代・社会」や「子どもたちの環境」、「保護者が求める環境」に沿い、常に更新されていきます。

- A. お金の大切さと成り立ちを知ろう
- B. 夢を叶える“逆算思考”を学ぶ
- C. 家族・友達と仲良くいられる“コミュニケーション”を知ろう
- D. 友達と協力することの大切さを知る チームで活躍する“チームワーク”
- E. 自分の意見が言えるようになる 子ども“ディスカッション” など

【株式会社イー・ラーニング研究所】

名 称: 株式会社イー・ラーニング研究所
本 社: 大阪府吹田市江坂町 1 丁目 23-38 F&M ビル 6F
東京支社: 東京都港区港南 1 丁目 8-40 A-PLACE 品川 1F
代 表 者: 代表取締役 吉田 智雄
U R L: <https://e-ll.co.jp/>