



2020年度



eスポーツ・ プログラミング コース、新設！

高校で、“ゲームを”学ぶ。“ゲームで”学ぶ。

ゲーム好きな仲間と、新たなステージへ。

【学習内容】

- ・協力型ゲームを通じて、チームワークや協調性を学ぶ
- ・戦略性の高いゲームを通じて、論理的思考力を育てる
- ・ゲームプログラミングの基礎を学ぶ

※定員は20名（予定）。対象は新入生（予定）

学校法人両洋学園

 **京都美山高等学校**
KYOTO MIYAMA HIGH SCHOOL

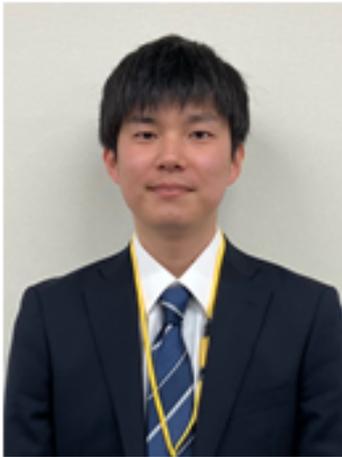
講師紹介



佐藤 亮太 SATO RYOTA

一般社団法人 学生 e-sports 連盟 理事

学生 e-sports 連盟では、継続的な大学間 e-sports リーグの開催に従事している。
教育分野では、塾講師を経験したのちオンラインでの学習塾を経営している。



東田 賢治 HIGASHIDA KENJI

一般社団法人学生 e-sports 連盟では、e-sports を通して自発的に行動できる学生の育成、スキル開発を行う。
若年層からの IT 教育に触れる機会の少なさを感じ、小学生向けの IT 教育事業を開始。
新教育課程に対応しながら、現役プログラマーが指導する「価値あるプログラミング」をコンセプトにスクールの運営を行っている。



釜石 直輝 KAMAISHI NAOKI

立命館大学 e-sports サークル HEMING 元副部長
塾講師のアルバイトをしていた時から生徒と関わることが好きで楽しく学んでもらうことを重視している。
プログラミング能力や協調性を身に付けるのはもちろん、通ってよかったと思えるような講座にしたいと頑張ります。