

eスポーツでいい里づくり事業

- 1 高齢者の交流機会の創出（介護・認知症予防）に関する取り組み
- 2 子どものプログラミング教育の充実に関する取り組み
- 3 薄れつつある高齢者・若年層の世代間交流の促進に関する取り組み

想定寄附企業

- ・ゲーム関連企業（自社製品のPR、ブランディング）
- ・教育、介護関係企業（検証データ収集、自社製品のPR）
- ・通信関係企業（検証データ収集、自社製品のPR）

高齢者

介護・認知症予防

理学療法士と作業療法士の指導に基づき
①健康体操②認知機能等検査③eスポーツを実施



- ・スマホやタブレットが活用できるようになり、生活がより豊かに！
- ・楽しく認知、運動機能面の維持向上を図る
- ・オンラインでつながることのできる地域コミュニティを構築、孤立化の防止や、見守り体制の確立に

高齢者チームと、小学生チームの対抗戦

子どもが高齢者のeスポーツをサポート

世代間交流



eスポーツで結ぶ

- ・世代間交流を通じた、支えあいの地域づくり
- ・高齢者のICT利用を地域の子どもたちがサポート
- ・それぞれの課題解決に共通のツールを活用していることが張合いにつながる

プログラミング教育

子ども

熊本eスポーツ協会から講師を招請し、eスポーツを用いたプログラミング授業を実施。

教材は、学校等での利用を前提に開発された製品を使用



- ・プログラミング教育により、自分で考える、正しく伝える力の育成
- ・IT人材の育成により、society5.0対応
- ・eスポーツで学ぶことにより、動きを見ながら楽しく理解
- ・特色ある取り組みにより、若年層の流出防止に

「eスポーツでいい里づくり」 = 「選ばれる地域づくり」