



## 第5回 EAイベント

# 最先端技術を英語で語ろう ～技術コミュニケーションの基本的要素～

2025年 9月 6日(土) 13:00-16:30

立命館大学大阪梅田キャンパス(on site)+online (zoom) 配信

On site: 立命館大学 大阪梅田キャンパス

大阪富国生命ビル5階 (演習室2+多目的室)

〒530-0018 大阪市北区小松原町2-4

参加申込はこちら

<http://bit.ly/45M8gwf>

8月30日(土)迄

参加費:無料



### ● 13:00-13:10 あいさつ、概要説明など

### ● 13:10-14:10 講演 日本のEFL(外国語としての英語)教育における ゲームベース学習とコンピュータ支援言語学習の展開

Evolving Game-Based and Computer-Assisted Language Learning  
in the Japanese EFL Context

**Jeremy White (ワイト ジェレミー)**

立命館大学 情報理工学部 教授



カンタベリー大学(ニュージーランド)で商学士号、グリフィス大学(オーストラリア)で応用言語学および教育学の修士号を取得。京都大学において、マインクラフトを英語学習ツールとして活用する研究に取り組み、博士号を取得。2009年より立命館大学で英語教育に従事。現在、同大学教授。コンピュータ支援言語学習、ゲームベース学習、デジタル・ストーリーテリング、カリキュラム開発におけるAIの活用などの研究に従事。

本講演では、コンピュータ支援言語学習(CALL)とゲームベース学習(GBL)の交差点に注目し、その発展と語学教育における重要性の高まりについて探ります。はじめに、CALLとGBLの概要を紹介し、教育技術の進化や、学習者主体のインタラクティブなツールの導入による変化を概観します。続いて、日本の英語学習者に対する自身の教育・研究経験をもとに、これらのアプローチの具体的な実践例や成果、そして直面する課題について考察します。特に、ゲームを取り入れた学習環境における学習者の動機づけや文化的要因にも焦点を当てます。最後に、今後のCALLおよびGBLの展望として、「柔軟性」「包摂性」「学習者の主体性」を重視した方向性を提案します。これらのツールが真に効果を発揮するためには、単なる目新しさとどまらず、学習者の多様なニーズや実践的なコミュニケーション能力に応える、教育的に効果的な設計が重要であると主張します。

This talk explores the intersection of Computer-Assisted Language Learning (CALL) and Game-Based Learning (GBL), tracing their development and growing role in language education. I will begin with a brief overview of both CALL and GBL, highlighting key shifts in educational technology and the integration of interactive, learner-centered tools. Drawing on my own teaching and research experience in Japan, I will examine how these approaches have been implemented with Japanese English language learners, addressing both notable successes and persistent challenges. Particular attention will be paid to the cultural and motivational factors that influence learner engagement in game-based environments. In concluding, I will propose future directions for CALL and GBL that emphasize adaptability, inclusivity, and learner agency. I argue that for these tools to reach their full potential, they must move beyond novelty and be grounded in pedagogically sound design that responds to diverse learner needs and real-world communicative goals.





● 14:10-14:20 休憩

● 14:20-14:35 IEEE Japan Office による IEEE と 教育教材の紹介



4歳～18歳までを対象として工学の概念を教える  
LESSONプラン(現時点で134個)を提供

Pre-university STEM education programs



<https://x.gd/6SZo0>



プロフェッショナル向け。各専門分野についてスキル  
アップのための eLearning コースプログラム (現時点で  
1466個)を提供

Continuing Education Courses



<https://x.gd/2v66F>

● 14:35-16:20 インタラクティブディスカッション

人工知能の活用と未来を考える： 教育から社会へ、技術から倫理へ

人工知能(AI)技術の飛躍的発展は、社会のあらゆる側面に浸透していきます。教育・研究・産業はもとより、行政、医療、メディア、そして日常のコミュニケーションまで、AIは人間の活動に深く入り込み、そのあり方に変革をもたらしています。本イベントでは、語学教育におけるAI活用をも主題とした講演を出発点に、AIの活用と未来について多角的な議論を展開します。

● 16:20-16:30 質疑、ラップアップ

