※令和４年度以降入学生用

学校番号	１２０５

令和５年度　学デジタルアート科

教科	学デジタルアート	科目	(学)ｅスポーツ	単位数	１単位	年次	１・２年次
使用教科書	なし						
副教材等	なし						

１　担当者からのメッセージ（学習方法等）

本講座は大阪アニメ・声優＆e-sports 専門学校で主に土日祝日に行わる学外実習です。様々なゲームタイトルを学び、ｅスポーツ業界で活躍するための基礎的な知識・技能を総合的に学びます。ｅスポーツの経験の有無は問いません。欠席や遅刻をしないこと等、基本的なルールを守ることは言うまでもなく、互いに協力・連携することを意識し講座に臨んでください。

２　学習の到達目標

ｅスポーツ業界や様々なゲームタイトル、ゲーム実況に関する学習を通して、次の資質・能力を育成することをめざす。

（１）ｅスポーツ業界や様々なゲームタイトルについて基礎的な知識・技能を身に付けるようにする。

（２）ゲームに勝つための戦略を試行錯誤したり、ゲーム実況のための動画を効果的に撮影・編集したりする力を養う。

（３）ゲームや動画撮影において知識・技能の向上に努め、他者と協働しようとする態度や自身のキャリア形成について考えようとする態度を養う。

３　評価の観点及びその趣旨

観点	a:知識・技能	b:思考・判断・表現	c:主体的に学習に取り組む態度
観点の趣旨	ｅ スポーツ業界の近年の動向について理解している。様々なゲームを進める上での知識や技能を身につけている。ゲーム実況のための動画を撮影したり編集したりする技能を身につけている。	様々なゲームに勝つためにチームで思考・判断ができる。ゲーム実況のための動画を効果的に撮影したり編集したりできる。	様々なゲームや動画撮影において知識･技能の向上に努め、チーム内で積極的にコミュニケーションを図り協働しようとしている。

上に示す観点に基づいて、学習のまとまりごとに評価し、学年末に５段階の評定にまとめます。学習内容に応じて、それぞれの観点を適切に配分し、評価します。

※令和４年度以降入学生用

４　学習の活動

学期	単元名	学習内容	単元(題材)の評価規準	評価方法		
				知(a)	思(b)	主(c)
後期	eスポーツ業界	eスポーツ業界全般についての知識を身につける。	a:　eスポーツ業界の近年の動向や職業等について理解している。 c:　eスポーツ業界の近年の動向や職業等について関心をもち、意欲的に学習に取り組もうとしている。	確認テスト		レポート 取り組み姿勢
	ゲームプレイ①	MOBA『リーグ・オブ・レジェンド』について知識・技能を身につける。	a:　eスポーツの主要なタイトルである『リーグ・オブ・レジェンド』での対戦方法等を理解している。 b:　勝つためにチームで思考・判断し、協力している。 c:勝つためにチーム内で積極的にコミュニケーションを取り、意欲的に取り組もうとしている。	実践演習	実践演習	参加状況 取り組み姿勢
	ゲームプレイ②	FPS『レインボーシックスシージ』 について知識・技能を身につける。	a:　eスポーツの主要なタイトルである『レインボーシックスシージ』での対戦方法等を理解している。 b:　勝つためにチームで思考・判断し、協力している。 c:勝つためにチーム内で積極的にコミュニケーションを取り、意欲的に取り組もうとしている。	実践演習	実践演習	参加状況 取り組み姿勢
	ゲームプレイ③	DCG『Shadowverse』について知識・技能を身につける。	a:　eスポーツの主要なタイトルである『Shadowverse』での対戦方法等を理解している。 b:　勝つためにチームで思考・判断し、協力している。 c:勝つためにチーム内で積極的にコミュニケーションを取り、意欲的に取り組もうとしている。	実践演習	実践演習	参加状況 取り組み姿勢
	業界の技術①	e スポーツのゲーム実況に必要とされるメンタルトレーニングやフィジカルトレーニングについての知識・技能を身につける。	a:　ゲーム実況に必要なメンタルトレーニング、フィジカルトレーニング等の技能を身につけている。 c:　ゲーム実況に必要な技能について関心をもち、意欲的に学習に取り組もうとしている。	確認テスト		レポート 取り組み姿勢

※令和４年度以降入学生用

	業界の技術②	e スポーツのゲーム実況に必要とされる動画撮影および編集の技能や、ストリーマーに必要な技能を身につける。	a:　ゲーム実況に必要な動画撮影および編集技術やストリーマーに必要な技能について理解している。 b:　動画撮影・編集について得た知識をもとに、動画を撮影したり編集したりしている。また、実況・解説を思考しながら行っている。 c:　動画編集について得た知識をもとに、チームで協力して動画を撮影したり編集したりしようとしている。また、実況・解説をチームでコミュニケーションをとりながら思考し、行おうとしている。	実践演習	実践演習	参加状況 取り組み姿勢

※　表中の観点について　a:知識・技能　b:思考・判断・表現　c:主体的に学習に取り組む態度