学校番号	1301

令和８年度　情報科

教科	情報	科目	ｅスポーツ実践Ⅰ	単位数	２単位	年次	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）

・ｅスポーツの実践を通して、課題解決能力を育みます。
・ｅ スポーツの種目ごとに、その種目の特徴や自身の現状について理解し、自身の成長を目指して的確に課題を発見し、課題解決に向け効果的な方法を立案・実行し、課題解決ができているかを定期的に評価します。
・実習が主となる授業のため、日々の授業に出席し熱心に課題に取り組むことが大切です。

2　学習の到達目標

【知識及び技術】
・課題解決についてよく理解し、手順や手法を活用しながら実行することができる。
【思考力、判断力、表現力等】
・自分の課題を的確に発見し、解決に向けた効果的な計画を立案することができる。
【学びに向かう力、人間性等】
・自身の成長を目指し、継続的に課題解決に取り組むことができる。

3　評価の観点及びその趣旨

観点	a:知識・技術	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	・課題解決の必要性やその手順・手法についての理解している。	・課題の原因を適切に分析し課題を発見できる。 ・１つの課題に対して複数の解決策を立案できる。	・課題解決について意欲的に学び、自己の成長のために活用しようとしている。
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。			

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)
ステージ1	1ターム	課題解決 ・その意義と必要性 ・代表的な手順と手法 ・課題解決の実践	a:課題解決の必要性やその手順・手法についての理解している。 b:的確に課題を発見できる。 c:課題解決について意欲的に学んでいる。	課題 課題 実技	実技	実技
	2ターム	パズルゲーム ・個人練習 ・対人戦	a:WHYツリーを活用し課題発見を実践できている。 b:自分の課題を的確に発見し解決策を立案できる。 c:学んだ課題解決の手法を活用しようとしている。	課題 課題	課題 課題	課題 課題
ステージ2	3ターム 4ターム	サンドボックスゲーム ・個人制作 ・グループ制作	a:HOWツリーを活用し解決立案ができる。 b:チームの課題を考慮しながら自分の課題解決に取り組むことができる。 c:チームがより良くなるように他者を意識して課題解決に取り組んでいる。	課題 課題	課題	課題
ステージ3	5ターム	格闘ゲーム ・キャラクター研究 ・個人練習 ・対人戦	a:マンダラチャートを活用して解決立案ができる。 b:相手の行動を想定しながら、自身の行動を適切に判断することができる。 c:学んだ課題解決の手法を活用しようとしている。	課題 課題	課題 課題	課題 課題

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