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Ⅱ	単位数	２単位	年次	３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】
・課題解決について深く理解し、手順や手法を効果的に活用・実行することができる。
【思考力、判断力、表現力等】
・課題解決の課題の発見や解決策の立案、次への改善などの手順において、適切に思考・判断をすることができる。
【学びに向かう力、人間性等】
・課題解決について意欲的に学ぼうとしており、自己や他者についてよく考えようとしている。

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・手法についての深く理解している。	・自身の行動を振り返り分析し適切な次の目標を設定できる。 ・自身の課題解決に関する行動を振り返り、次の課題を　適切に設定できる ・自身について客観的に振り返り、文章などで具体的に表現することができる。	・課題解決について意欲的に学んでいる。 ・より良くなるように他者を意識しながら課題解決に取り組んでいる。 ・自身を振り返り、成長を評価しようとしている。

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 2ターム	eスポーツゲーム ・個人練習 ・対人戦	a:PDCA サイクルを実行できる知識と技術を身に付けている。 b:自身の課題解決に関する行動を振り返り、次の課題を適切に設定できる。 c:課題解決について意欲的に学んでいる。	課題 課題	課題 課題	課題 課題
ステージ2	3ターム 4ターム	シューティングゲーム ・個人練習 ・対人戦	a:ガントチャートに関する知識やそれ作成できる技術を身に付けている。 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	課題解決 ・手順と技法の振り返り ・自身の課題解決についてのレポート	a:課題解決の知識と技術を身に付けている。 b:これまでの自分を振り返り、具体的に文章表現ができる。 c:これまでの自分を振り返り、自身の成長を評価している。	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