学校番号	1301

令和８年度　情報科

教科	情報	科目	ｅスポーツ理論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 スポーツでは選手に注目されがちですが、その業界にはイベントの企画や運営をする人や選手の健康を管理するケアマネージャー、種目となるゲームを開発する人など様々な職種の人がおり、本授業ではそのような職種に必要な知識や技術、資質の獲得を目指します。
・講義を受けて課題に取り組んだり、調べ学習や発表をしたり、ケアなどの実技演習をしたりしながら学習を進めていきます。

2　学習の到達目標

【知識及び技術】
・ｅ スポーツについてその歴史や業界について学び、関連する職種に関する幅広い知識と技術を身に付けている。
【思考力、判断力、表現力等】
・ｅスポーツ業界に関連する職種に必要な思考力や表現力を身に付けている。
【学びに向かう力、人間性等】
・ｅスポーツの多様な側面に興味・関心を持ち、積極的にｅスポーツに携わろうとしている。

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	・ゲームの歴史や現代でのｅ スポーツの影響などを理解している。 ・ゲーム理論について理解している。 ・コンピュータを用いて印刷物を作成できる。 ・収集したデータを活用することができる。 ・ｅ スポーツに関連が深い健康問題の原因や処置を学び、実践できる。	・ゲーム理論に基づいて、適切な選択や行動をすることができる。 ・参加者や会場などを考慮し企画を考えられる。 ・周知に効果的な印刷物を考案・作成できる。 ・収集したデータを処理・加工することができる。 ・症状などから健康問題を的確に判断し、処置を考えることができる。	・ｅ スポーツの多様な面に関心を持ち、意欲的に学習に取り組んでいる。 ・ゲーム理論を活かそうと戦略を考えている。 ・より良いイベントを目指し創意工夫をするなど、意欲的に取り組んでいる。 ・健やかな心身を保ちながらｅ スポーツに取り組もうとしている。
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スポーツの昔と今 ・ゲームの歴史 ・今日のeスポーツ ・調べ学習 「eスポーツ業界」 ・発表	a:ゲームの歴史や現代でのeスポーツの影響などを理解している。 b:調べ学習や発表の中で、情報を活用できる。 c:eスポーツに関心を持ち、学習に取り組んでいる。	課題 課題 観察	課題 ルーブリック	課題 観察
ステージ2	3ターム	ゲーム理論 ・ゲーム理論 ・ゲームと戦略	a:ゲーム理論を理解している。 b:ゲーム理論に基づいて、適切な選択や行動をすることができる。 c:ゲーム理論を活かそうと戦略を考えている。	課題	演習	観察
	4ターム	イベントの企画・運営 ・イベントの企画 ・イベントの準備 ・イベントの運営 ・実践の振り返り	a:コンピュータを用いて　印刷物を作成できる。 b:参加者や会場などを考慮し企画を考えられる。 b:周知に効果的な印刷物を考案・作成できる。 c:より良いイベントを目指し意欲的に取り組んでいる。	課題	課題 課題	課題
ステージ3	5ターム	eスポーツと健康 ・精神的な問題とケア ・身体的な問題とケア	a:　eスポーツに関連が深い健康問題の原因や処置を学び、実践できる。 b:症状などから健康問題を的確に判断し、処置を考えることができる。 c:健やかな心身を保ちながらeスポーツに取り組もうとしている。	課題	演習	観察

※　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