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 スポーツ業界に関連する職種についてより幅広く専門的な知識や技術、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、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

【知識及び技能】
・ｅスポーツに関連する職種に関する専門的な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より高度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、自身の専門性を高めようとしている。

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	・プログラミングに関して、「順次や分岐、反復」など基礎的な知識やそれをプログラムにする技術を身に付けている。 ・表現方法や説明力など話す力に関する知識と技術を身に付けている。 ・撮影技術や編集技術など動画制作の知識と技術を身に付けている。 ・コンピュータを活用して印刷物を作成できる。	・目的達成に向けた論理的な思考をすることができる。 ・相手にとってわかりやすく楽しい内容の話ができる。 ・動画の企画や作成において適切な判断･表現ができる。 ・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。	・ゲームの企画・開発で、創意工夫をして意欲的に取り組んでいる。 ・話す力の実技において身に付けた知識と技術を実践しようとしている。 ・より良い動画を目指して、根気強く努力している。 ・より良いイベントを目指し意欲的に取り組んでいる。

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	ゲームの企画・開発 ・プログラミングの学習 ・ゲームの企画	a:プログラミングの知識と技術を身に付けている。 b:論理的な思考ができる。	課題	課題	観察
	2ターム	・ゲーム制作	c:創意工夫をするなど制作に意欲的に取り組んでいる。	課題	課題	観察
ステージ2	3ターム	話す力 ・話す力 ・司会者演習 ・実況者演習 ・ストリーマー演習	a:話す力に関連する知識と技術を身に付けている。 b:相手にとってわかりやすく楽しい内容の話ができる。 c:身に付けた知識と技術を実践しようとしている。	課題 実技 実技 実技	実技 実技 実技	実技 実技 実技
	4ターム	動画制作 ・動画編集の学習 ・動画内容の企画・撮影 ・動画作成	a:動画編集の知識と技術を身に付けている。 b:動画の企画や作成において適切な判断・表現ができる。 c:より良い動画を目指して、努力している。	課題 課題	課題 課題	課題 課題
ステージ3	5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	a:コンピュータを活用し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 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