

# eスポーツ学科の基本方針(概要)

## 学科新設の目的

eスポーツの学びにより、プロゲーマーのみならず、ストリーマー、ゲームクリエイター、イベント運営など、デジタル技術を通じ、社会に新しい価値を創り出す実践的人材を育成する

## 学びの内容

### ゲームプレイ

ゲームプレイで思考力  
や状況把握力を鍛える



### ストリーミング

配信者に必用な編集力や  
実況のテクニックを伝授



### ゲーム開発・AI活用

AIを駆使し自作  
ゲームを創造する  
力を手に入れる



### イベント運営

eスポーツや配信  
イベントの運営を  
体験する



### Webデザイン

Webサイトやキャラデ  
ザイン、3DCGを作っ  
てみる



### 探究・職業研究

多様なキャリアを  
学び、将来のチャ  
ンスを増やす



## 目指すべき主な進路

- ・ eスポーツやデジタル関連の大学、専門学校等への進学
- ・ 幅広いデジタル分野の仕事（プログラミング、配信、ゲームクリエイター等）への就職

# eスポーツ学科の基本方針(カリキュラム(案))

## 3年間のカリキュラム(案)

| 学年                | 年間時間数 | 主な学習領域               | 特徴             |
|-------------------|-------|----------------------|----------------|
| 1年生<br>(eスポーツ講座A) | 210時間 | eスポーツ基礎、情報活用、業界理解    | 幅広い基礎体験と素養育成   |
| 2年生<br>(eスポーツ講座B) | 210時間 | eスポーツ応用、ゲーム開発基礎、映像制作 | 実践・企画・制作にチャレンジ |
| 3年生<br>(eスポーツ講座C) | 210時間 | 専門探究、チーム制作、進路と業界連携   | プロジェクトベース・社会接続 |

## 年間カリキュラム(案)

| 分類         | 担当   | 年間時間数 | 内容                               |
|------------|------|-------|----------------------------------|
| ゲームプレイ指導   | 外部講師 | 70時間  | VALORANTなどのゲームプレイ指導              |
| ストリーマー分野   | 外部講師 | 35時間  | 配信技術、コンテンツ編集、SNS戦略(映像編集、トーク練習含む) |
| イベント・大会運営  | 外部講師 | 35時間  | 学校内外の大会企画・実況・配信・運営の実践            |
| ゲーム開発・AI活用 | 教職員  | 50時間  | ゲームづくりの基礎、生成AIの活用                |
| 探究・職業研究    | 教職員  | 20時間  | 業界研究、課題解決型探究、企業講演・職業インタビュー       |

※eスポーツ講座の年間時間数 210時間…週6時間×35週。うち140時間(週4時間)を外部講師が担当。

# eスポーツ学科の基本方針（事業スケジュール）

eスポーツ学科新設

|          |     |                 | 令和7年度 | 令和8年度      | 令和9年度    | 令和10年度以降 |
|----------|-----|-----------------|-------|------------|----------|----------|
| 実施する授業科目 |     |                 |       | eスポーツ講座A   |          |          |
|          |     |                 |       |            | eスポーツ講座B |          |
|          |     |                 |       |            |          | eスポーツ講座C |
| 委託内容     | (1) | ①カリキュラム・シラバスの設計 |       | 必要に応じて変更協議 |          |          |
|          |     | ②教科書の制作及び選定     | 講座A分  | 講座B分       | 講座C分     |          |
|          |     | ③副教材や課題等の制作     | 講座A分  | 講座B分       | 講座C分     |          |
|          | (2) | 機材の選定           |       |            |          |          |
|          | (3) | PC保守業務・ソフトウェア調達 |       |            |          |          |
|          | (4) | 授業実施計画の作成       | 講座A分  | 講座B分       | 講座C分     |          |

# eスポーツルーム（3F） ※旧CAI教室

～デジタル技術と国際コミュニケーションで未来を創る～

## 活用コンセプト

- デジタルを活用した韓国との学生交流を通じ、チームワークやコミュニケーション能力、グローバルな感覚を育む。
- eスポーツやプログラミング学習を通じ、デジタル知識やプログラミングスキルを徹底的に学ぶ。

## 整備内容

### ✓国際交流ゾーン

#### ワイドスクリーン

- ・大人数を投影することにより、現地にいるかのような感覚でコミュニケーションをとることが可能。
- ・釜山外国語大学校やナジュ高校をはじめとした、韓国の学生との“日常的”なオンライン交流を実現。  
ex)文化交流（K-POP等）、語学交流（韓国語、日本語、英語）
- ・他系列や授業での活用も想定。  
例：福祉施設とのオンライン交流（生活福祉系列（仮））  
⇒各エリアと連動した強化横断型学習を実施。

【主な活用科目】『韓国語Ⅰ・Ⅱ』、『日韓交流史』

#### VRゴーグル

- ・没入感のある映像によるバーチャル留学
- ・VRを駆使した韓国の歴史遺産の学習及び文化体験、認知症体験、介護体験学習など、さまざまな体験学習に応用

【主な活用科目】『韓国文化』、『生活支援技術』

### ✓PCゾーン

#### ハイスペックPC

#### eスポーツ

- ・eスポーツの実技や講義を実施し、ゲームスキルやコミュニケーション力を磨く。
- ・eスポーツを用いた、高齢者向けの認知症予防教室を定期的に開催。
- ・最新のゲームに対応したハイスペックPCを整備。
- ・eスポーツ部を設立し、大会等への出場やプロへの進路も確保。

#### プログラミング学習

- ・ゲーム制作等に必要となる、発展的なプログラミング教育を実施。
- ・HP作成やアプリケーションの制作、ゲームアプリの作成やその配信等、多様な活用方法を実現。
- ・企業や専門学校の協力による技術指導、本格的なゲーム開発

#### 【主な活用科目】

『プログラミング（R6年度～）』、『eスポーツ講座A（R8年度～）』  
『eスポーツ講座B（R9年度～）』、『情報Ⅱ（R7年度～）』  
『コンテンツの制作と発信（R8年度～）』、『生活支援技術』

# デジタルアートスタジオ（2F） ※旧生物教室

～アナログからデジタルまでの幅広い表現方法を学び、マルチなクリエイターを育成～

## 活用コンセプト

- デッサンからデジタルデザイン、映像制作まで一連の作業を学び、現代のクリエイティブ産業に必要な技術とセンスを磨く。
- 伝統的な美術から現代のクリエイタースキルまでを幅広く習得し、これらを活用して玄海町の魅力を発信する。

## 整備内容

### ✓編集エリア

#### ハイスペックPC

- ・イラストやマンガ、動画、3Dアートなど、幅広いデジタルデザイン作成を実現。
- ・デザインの配色計画や露出補正等、従来の作品制作でもデジタルを活用し、より多種多様な表現方法を可能にする。
- ・汎用性の高いソフトウェアを採用し、実践力を高める。
- ・専門学校や企業と連携した、技術指導体制を展開。
- ・地元企業や地域とコラボした、商品ラベルやロゴ、チラシやパンフレット等のデザイン作成、動画制作  
⇒商品の販売や流通まで、生徒が主体的に取り組み、作品を制作するだけでは養えない自己表現力・発信力の向上を目指す。

### ✓制作エリア

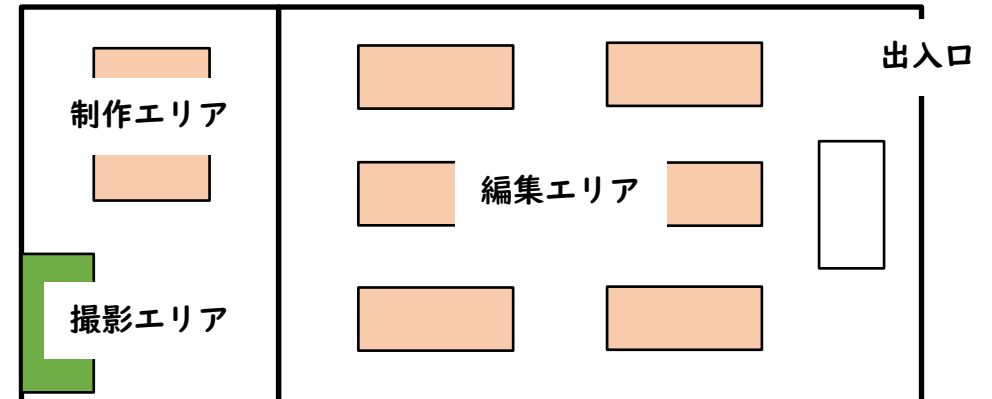
#### プリンタ（大判プリンタ等）

- ・配色や補正などの幅広いデザイン制作に対応できるよう、最新の機器を整備。

### ✓撮影エリア

- ・簡易的な撮影スタジオを常設することにより、いつでも写真や動画の撮影を行うことが可能。

#### 配置図（仮）



#### 【主な活用科目】

『メディアとサービス（R10年度～）』、『コンテンツの制作と発信（R8年度～）』  
『素描』、『ビジュアルデザイン』

# eスポーツ学科の基本方針（主な整備機材（案））

|              | 内容                            | 個数（台数）                  | 備考                                   |
|--------------|-------------------------------|-------------------------|--------------------------------------|
| eスポーツ<br>ルーム | ゲーミングPC                       | 22台<br>※教師用2台<br>生徒用20台 | eスポーツやストリーミング、プログラミング等の授業で使用         |
|              | ネットワーク増設用機材<br>(PoEスイッチ、AP等)  | 一式                      | eスポーツルーム・デジタルアートスタジオに、専用のネットワークを増設予定 |
|              | 大型モニター<br>(55インチ程度×4台)        | 一式                      | 韓国とのオンライン交流等で使用                      |
|              | その他機材<br>(ディスプレイ、マウス、ヘッドセット等) | 一式                      |                                      |

|                     | 内容                     | 個数（台数）                  | 備考                                  |
|---------------------|------------------------|-------------------------|-------------------------------------|
| デジタル<br>アート<br>スタジオ | CG/デザインPC              | 22台<br>※教師用2台<br>生徒用20台 | イラストやマンガ、動画、3Dアート等、幅広いデジタルデザイン制作に使用 |
|                     | 大判プリンタ                 | 1台                      | ポスターやチラシ、パンフレット等の印刷に使用              |
|                     | インクジェットプリンタ            | 3台                      | ポスターやチラシ、パンフレット等の印刷に使用              |
|                     | その他機材<br>(ディスプレイ、マウス等) | 一式                      |                                     |