

# eスポーツ学科の概要

## 学科新設の目的

eスポーツの学びにより、ストリーマーや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

### eスポーツスキルトレーニング

- ・ゲームタイトルに応じた技能や戦略的思考、集中力、判断力等を磨く
- ・チームでの連携プレイや作戦立て、相手チームや対戦環境の分析等を通じ、チームワークやコミュニケーション能力、協調性、企画立案力等を身につける



### 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身につける



### イベント・大会運営

eスポーツや配信イベントの運営を体験し、実践する



### Webデザイン

Webサイトやキャラデザイン、3DCGを作ってみる



### 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



### 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 (eスポーツ講座A)	234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 (eスポーツ講座B)	234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 (eスポーツ講座C)	234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
eスポーツスキル トレーニング	外部講師	78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	44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	34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	54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	24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 234時間…週6時間程度×39週。うち156時間（週4時間程度）を外部講師が担当。

# 授業実施計画(案)

知識・技能習得支援の度合い

実践支援の度合い

高

低

低

高

年次	1年生「基礎」	2年生「実践」	3年生「応用」
eスポーツ キルトレー ニング	「VALORANT」を中心としたゲームプレイ指導		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲーミングの基礎的能力の習得（チームワーク、スポーツマンシップ、コミュニケーション等）</li> <li>ゲームプレイ実習（基礎）（基本操作、校内での対戦等）</li> <li>ゲームプレイの分析・改善（個人）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>チームプレイを通じた、ゲーミングの実践的能力の習得（戦略的思考、判断力、課題解決力等）</li> <li>ゲームプレイ実習（実践）（操作応用、オンライン対戦等）</li> <li>ゲームプレイの分析・改善（チーム）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲーミングの応用的能力の習得（チームメンバーや自身のリソースの管理・運営・判断力）</li> <li>イベントや大規模大会等への出場</li> </ul>
ストリーマ 分野	配信技術、コンテンツ編集、SNS戦略（映像編集、トーク編集含む）		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>配信や動画編集等に関する知識習得（配信機材や動画編集ソフトの基本操作等）</li> <li>SNSの運用等に関する知識習得（広報戦略、SNSに応じた活用方法等）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>配信や動画編集等に関する技能習得（配信機材や動画編集ソフトの操作応用）</li> <li>SNSの運用等に関する技能習得（広報計画作成、SNS実践、再生数やフォロワー等の分析・改善等）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>配信や動画編集等の企画・立案・実践</li> <li>ストリーミング実習（リアルタイム配信、SNSの運用等）</li> </ul>
イベント・ 大会運営	学校内外の大会企画・実況・配信・運営の実践		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>eスポーツ産業・業界に関する知識習得（eスポーツの起源、市場拡大、関連するビジネスや進路、必要機材・設備等）</li> <li>イベント等の企画・運営補助（基礎）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>イベント等の企画・運営に関する技能習得（企画書・フライヤー作成、広報戦略、機材・設備の使用等）</li> <li>イベント等の企画・運営補助（実践）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>イベント等の企画・立案・運営（実況・解説の実践、会場準備・設営、機材やネット回線の整備等）</li> </ul>

# これまでの経緯と、今後のスケジュール

## これまでの経緯

時期	内容
令和7年4月	eスポーツを含む教育体制（eスポーツ学科の新設、総合学科の系列見直し）を決定
令和7年5月	新学科・系列の名称、カリキュラム、eスポーツ講座の実施体制等の案を決定
令和7年6月	令和8年度学科等改編について正式決定・公表
令和7年11月～ 令和10年3月（予定）	eスポーツ学科の教材制作等業務委託

授業の動画撮影や保存等により、授業の自走化を図る  
(eスポーツスキルトレーニングを除く)

## 今後のスケジュール

	令和7年度	令和8年度	令和9年度	令和10年度	令和11年度～
eスポーツ講座A (第1学年)	教材制作等	授業開始		一部自走化	
eスポーツ講座B (第2学年)		教材制作等	授業開始	一部自走化	
eスポーツ講座C (第3学年)			教材制作等	授業開始	一部自走化