

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を作成する



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"> ● ゲーミングの基礎的能力の習得（チームワーク、スポーツmanship、コミュニケーション等） ● ゲームプレイ実習（基礎）（基本操作、校内での対戦等） ● ゲームプレイの分析・改善（個人） 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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） ● ゲームプレイ実習（実践）（操作応用、オンライン対戦等） ● ゲームプレイの分析・改善（チーム） 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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） ● イベントや大規模大会等への出場
ストリーマー 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"> ● 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） ● 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） 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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） ● 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） 	<ul style="list-style-type: none"> ● 配信や動画編集等の企画・立案・実践 ● ストリーミング実習（リアルタイム配信、SNSの運用等）
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"> ● 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） ● イベント等の企画・運営補助（基礎） 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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） ● イベント等の企画・運営補助（実践） 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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）

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

