Ⅰ．授業シラバス

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. 授業科目 | eスポーツ教育基礎演習Ⅲ（１５０時間、実習） | 1. 担当者名 | 渡辺 博 |
| 1. 科目の種類 | スポーツ教育科目 | 1. 必須／選択 | 必須 |
| 1. 配当学年・学期 | ３年（キャリア形成：３年）・前期 | | |
| 1. 授業の概要（学習内容）   および授業計画 | 大会参加や運営など、eスポーツに関する活動や研究を行うことで、  eスポーツを通じ、コンピューターの仕組み・構造や流行などを知る。  また、スポーツに関わったことがない人でも参加でき、年齢，性別を問わず大会に参加できること  から、「コミュニケーション能力」や「協調性」などの人間力の向上をはかる。  ・eスポーツ実習　　［第１回～第１３回、２６時間］  週数回、eスポーツ大会に出場する競技のトレーニング  ・eスポーツ研究　［第１４回～第２６回、２６時間］  eスポーツに関する研究会を実施する（スポーツとしての競技性についてなど）  ・eスポーツ競技大会の開催運営 　［第２７回～第３９回、２６時間］  ・eスポーツを通じた人間力育成について検討する　［第４０回～第５２回、２６時間］  大会の運営方法などについて学ぶ  ・eスポーツの普及活動 　［第５３回～第６５回、２６時間］  学校におけるeスポーツの活動を広める（正しい理解と運営方法について）  ・学生間でのサポート体制 　［第６６回～第７５回、２０時間］  学生相互の人間関係を豊かにするための場とする  サポートを受ける側とサポーター両方の人間力育成を行う | | |
| 1. 学習方法 | 1. 授業・個人での活動方法 2. 課題及びレポートの作り方 3. 授業担当者からのアドバイス　など | | |
| 1. 到達目標 | １）eスポーツ大会へ出場できる技術に向上させる  ２）eスポーツ競技大会の開催運営による企画・立案力の向上  ３）eスポーツの普及活動による、コミュニケーション能力の強化  ４）eスポーツを通じて、ゲーム環境の構築や設置ができる技術をもにつける | | |
| 1. 成績評価の基準と方法 | * 平常点（出席率）（30％） * 期末レポート（20％） * 実技テスト（50％）   にて、総合的に評価する。 | | |
| 1. 履修条件 | ・ゲームに興味と関心があること。  ・eスポーツの大会出場、または運慶に興味と関心があること。 | | |
| 1. 教科書・副教材等 | 適宜、資料を配布する。 | | |
| 1. 参考文献・参考資料 |  | | |
| 1. 実務経験 |  | | |
| 1. その他の事項 |  | | |