

令和4年度 釧路高専出前授業 指導案

小学5年生～中学3年生向け

テーマ：「eスポーツを通して学ぶ強いチームの作り方」

講師：電子工学分野 渡邊 駿

1. 指導目標 ルールに応じた攻め方を工夫するとともに、自己やチームの特徴に応じた作戦を考え、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。また、プレイする中で、攻防における自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けてチームの取り組み方を工夫する考え方を身に付けること。
2. 指導内容 近年、eスポーツは年齢・性別・国籍を超えて競技できるものとして世界的に注目されており、2028年のオリンピックで競技種目として採用されることが期待されている。国内でも内閣府や経済産業省などがeスポーツの環境作りに取り組んでいる。この授業ではeスポーツとプロ選手を知り、戦略の立て方や考え方について学ばせる。
3. 学習キーワード 小学校保健体育、中学校保健体育

4. 授業展開

段階	学 習 活 動	留 意 点	時間
導入	(座学) 学校 PR		5 分
	(座学) e スポーツとは 近年注目されている e スポーツについて学ぶ。特に、世界大会の状況、高齢者施設での利用、コミュニケーションツールとして利用されていることなどについて説明する。 ※可能ならスクリーンとプロジェクタがあると助かります。		10 分
展開	(座学) e スポーツ選手のトレーニングとキャリア形成 どんな e スポーツ選手が居て、どのような生活と仕事をしているかを知る。特に、国内選手に限らず外国選手の状況、韓国や中国での選手の状況について説明し、トレーニングや勉強内容、収入状況について説明する。		10 分
	(演習) 戦略の立て方と考え方の練習 実際にゲーム（カードかアナログゲーム）を行う中で、どのように考え、どのような話し合いを行えばよいかを演習を通して学ぶ。		10 分
	(座学) まとめ 改めて、演習を通して e スポーツ選手たちがどのような考えと努力を行っているかを知り、ゲームに対する頭の使い方を習得する。		5 分
まとめ	(座学) アンケート実施		5 分

計 45 分