



↑ファッションパフォーマンス



↑開会挨拶



↑下関市長による来賓挨拶



↑来賓紹介



↑ＭＣ生徒による司会進行





↑マインクラフト発表１組目



↑下関市長による講評



↑下関市議会経済委員長による講評





↑マインクラフト発表２組目



↑東京理科大学教授による講評



↑山口県学事文書課主幹による講評





↑マインクラフト発表３組目



↑山口県中学校校長会会長による講評



↑下関商工会議所専務理事による講評





↑生徒が制作したＶＲレーシングゲームの体験ブース





↑マインクラフト体験ブース



↑フォートナイト・ビクロイ大会（参加者受付）



↑フォートナイト・ビクロイ大会（参加者席）





↑フォートナイト・ビクロイ大会（第１試合／実況・解説席・１年生部員）





↑フォートナイト・ビクロイ大会（第１試合／表彰式）





↑フォートナイト・ビクロイ大会（第１試合／表彰式）





↑フォートナイト・ビクロイ大会（第２試合／実況・解説席・３年生部員）





↑フォートナイト・ビクロイ大会（第２試合／表彰式）



↑大会実行委員長による閉会挨拶



↑集合写真



↑片付け



↑イベント終了後の総括

10. イベント後の自己評価

立修館高 eスポ祭｜業務報告・自己評価書

■ 1. 基本情報

- 氏名：[redacted]
- 学年：経理7年
- 担当部署・役割(複数可)：
  □ 企画 □ 広報 ☑ 運営 □ 司会進行 □ 配信 □実況 □プロデューサー
  ☑ 機材管理 ☑ 受付・案内 □ 安全管理 □ 記録(写真・動画) ☑体験インストラクター
  □ その他(　　)

■ 2. 実施内容(担当業務の報告)

※"自分が実際に行った業務"を具体的に

- 業務内容：
  ① DX体験者の対応
  ② フォートライトの表彰補佐
  ③ 来場者対応
- 協働したメンバー(氏名)：DXメンバー [redacted]

■ 3. 目標(事前設定した業務上の目標)

- 本日の個人目標：DXの細々とした説明をわかりやすく説明する。
  (例：体験対応15人／トラブル発生時の迅速な対応／時間管理の徹底／スムーズな案内 等)
- 達成度：
  □ 達成 ☑ 概ね達成 □ 一部達成 □ 未達成
- 根拠／理由：DXで習ったことの大半は専門用語で約3ヶ月間かけた内容だからです。

■ 7. 学んだこと(自分の成長ポイント)

※「失敗 → 気づき → 学び」を言語化

- 今回の失敗から得た教訓：
  確認を"まとめて"ではなく"1つ1つ"やる。
- 仕事の進め方で改善すべき点：
  時間配分の中に確認の時間をとる。
- 自分の強みとして気づいた点(失敗の中にも見えるもの)：
  対応策、解決策をすぐに思いついた。

■ 8. チームへの報告事項(共有すべき学び)

※"失敗の透明化"でチーム全体の成長につなげる

- 他のメンバーにも共有したいポイント：
  わからないところはすぐに先輩や先生に聞く。
- 次回イベントでの注意点／改善提案：
  イベント前の確認を1つ1つとする。

[redacted]

■ 9. 総括(自由記述)

今回の経験を、自分の成長にどのようにつなげるか
→ 丁寧に確認はイベントごとにかぎらず"普段の生活でもできることなので、
→ 心がけていきたいです。DX体験で習ったことをメモしていたのは
→ 今回のイベントでも役に立ったので これからも続けていきたいと思います。
→ 子供を接する時に、目線を合わせて、相手の立ち場に立って、を
→ 意識して動くことができました。
→

■ 4. 発生した失敗・課題の整理(事実のみを書く)

※ 感情ではなく「起きた事実」「何が問題だったか」を明確に

- 発生した失敗・課題：mocopiが落ちた
  モデルが動かなくなった。
- 発生した状況(いつ／どこで／誰と)：
  DX体験中 / DX体験コーナー / [redacted]と対応中
- 影響(どのような支障が出たか)：
  mocopiの体験が一定時間できなくなった。

■ 5. 原因分析(原因を深掘りする)

● 直接原因(目に見える原因)

例：準備不足、連絡の遅れ、操作ミス、確認不足
→ 確認不足

● 根本原因(なぜその直接原因が起きたのか)

※"なぜ"を3〜5回繰り返して深掘り
→ センサーのコードが古かった。接続方法がわかった。

● 自分に起因する点／環境に起因する点の切り分け

- 自分に起因：モデルがカクカクしていたのに、再接続しなおさなかった。
- 環境(チーム・設備・計画)に起因：フォートナイトで一台パソコンが使えなくなっていた。
  ↳ mocopi体験が一台になっていた。

■ 6. 対応内容(どのように行動したか)

- 実施した対応：mocopiの再起動
  mocopiアプリの再起動
- 対応の結果：
  ☑ 解決 □ 一部改善 □ 継続課題
- 振り返り(対応の良かった点・不足した点)：
  再起動する間も体験者との会話を絶えさせなかったので そこは良かったと思いました。

■ 6. コンピテンシー評価(仕事の力の自己評価)

※ 就職活動でも使える項目
1〜5で自己評価し、根拠を記入

1. 責任感：□1 □2 □3 ☑4 □5
   根拠：よく考えて行動した。行動を振りかえることができた。
2. 主体性：□1 □2 ☑3 □4 □5
   根拠：少し先輩に頼りすぎていたと思った。
3. 協働性(チームワーク)：□1 □2 □3 □4 ☑5
   根拠：よくコミュニケーションをとって動けた。
4. 課題発見・改善力：□1 □2 □3 □4 ☑5
   根拠：まわりを見て困っている人を発見できた。
5. コミュニケーション能力：□1 □2 □3 □4 ☑5
   根拠：良い行動につなげられた。
   仲間との

■ 7. イベント全体の総括

- eスポ祭全体の評価：
  ☑ とても良い □ 良い □ 普通 □ 改善が必要
- 理由：
  一人一人が自分の活動時間や仕事内容を理解して
  動けていたのでよかったと思いました。来てくれていたお客さま
  も笑顔の子がほとんどでとても雰囲気が良いなと感じました。

- 次回のイベントで改善すべき点：
  確認不足をなくす、まわりをよく見る、助けを求める。

立修館高 eスポ祭｜業務報告・自己評価書

■ 1. 基本情報

- 氏名: [redacted]
- 学年: 1年
- 担当部署・役割(複数可):
  □ 企画 □ 広報 □ 運営 □ 司会進行 □ 配信 □実況 □プロデューサー
  ☑ 機材管理 ☑ 受付・案内 □ 安全管理 ☑ 記録(写真・動画) □体験インストラクター
  ☑ その他(マイクラ発表)

■ 2. 実施内容(担当業務の報告)

※"自分が実際に行った業務"を具体的に

- 業務内容:
  ① 来客受付
  ② フォートナイト大会受付
  ③ マイクラ発表
- 協働したメンバー(氏名): [redacted]

■ 3. 目標(事前設定した業務上の目標)

- 本日の個人目標: 発表でのトラブルを起こさない
  (例:体験対応15人/トラブル発生時の迅速な対応/時間管理の徹底/スムーズな案内 等)
- 達成度:
  ☑ 達成 □ 概ね達成 □ 一部達成 □ 未達成
- 根拠/理由: 発表でとくに目立ったミスはしていなかったのでよかったです
  いろんな人から「良かった」と言ってもらえたし、観にも来てふるえてなかったよと言ってもらえたので、安心しました!
  でも、緑を見すぎていてもうちょっと前を見て話したかったです。

■ 4. 発生した失敗・課題の整理(事実のみを書く)

※ 感情ではなく「起きた事実」「何が問題だったか」を明確に

- 発生した失敗・課題:
  来賓受付の席へのご案内できなかった。
- 発生した状況(いつ/どこで/誰と):
  来賓の方をお席へ案内するのを、できなかった
- 影響(どのような支障が出たか):
  仕事ができなかった、

■ 5. 原因分析(原因を深掘りする)

● 直接原因(目に見える原因)

例:準備不足、連絡の遅れ、操作ミス、確認不足
→ VRゲームが正常にうごかなかった

● 根本原因(なぜその直接原因が起きたのか)

※ "なぜ"を3~5回繰り返して深掘り
→ シーモールに行く前に何回も確認すればよかった

● 自分に起因する点/環境に起因する点の切り分け

- 自分に起因: DXの時間に何回も確認
- 環境(チーム・設備・計画)に起因: 先生や友達に体験してもらえば、

■ 6. 対応内容(どのように行動したか)

- 実施した対応:
  パソコンに強い人に見てもらいました
- 対応の結果:
  □ 解決 ☑ 一部改善 □ 継続課題
- 振り返り(対応の良かった点・不足した点):
  いろいろ設定したけど、解決できなかったので、
  すごく難しいゲームとして体験してもらいました。

■ 6. コンピテンシー評価(仕事の力の自己評価)

※ 就職活動でも使える項目
1~5で自己評価し、根拠を記入

1. 責任感: □1 □2 □3 □4 ☑5
   根拠: 発表も受付も完ぺきに対応できたから
2. 主体性: □1 □2 □3 ☑4 □5
   根拠: 仕事以外にも体験の手伝いもできたから。
3. 協働性(チームワーク): □1 □2 □3 □4 ☑5
   根拠: 受付の役割を分担してできた。
4. 課題発見・改善力: □1 □2 □3 □4 ☑5
   根拠: 次のためにを考えていろいろためすことができたから
5. コミュニケーション能力: □1 □2 □3 ☑4 □5
   根拠: いろんな人ともう少し話たかったです、

■ 7. イベント全体の総括

- eスポ祭全体の評価:
  ☑ とても良い □ 良い □ 普通 □ 改善が必要
- 理由:
  みんな自分の仕事もできていたし、他の仕事も手伝ってかんくれていたのでチームワークがすごく良かったと思いました。
  フォートナイト大会で少しトラブルはあったけど、

- 次回のイベントで改善すべき点:
  もう少しよゆうを持って準備しよう?

■ 8. チームへの報告事項(共有すべき学び)

※ "失敗の透明化"でチーム全体の成長につなげる

- 他のメンバーにも共有したいポイント:
  現状の事をいろんな人に話しておくこと、
- 次回イベントでの注意点/改善提案:
  自分の仕事以外も目を向けて、手伝うこと、

■ 9. 総括(自由記述)

今回の経験を、自分の成長にどのようにつなげるか
→ いろんな人とコミュニケーションを取ることを大切にしたい、
→ 困っている人がいたら、すぐに声をかけて、解決すること、
→ いろんな仕事を手伝い、自分の仕事も、完璧にこなす、
→ 何回も確認をして、ミスもバグもないようにする。
→
→

立修館高 eスポ祭｜業務報告・自己評価書

■ 1. 基本情報

- 氏名：[redacted]
- 学年：3
- 担当部署・役割(複数可)：
  □ 企画 □ 広報 ☑ 運営 □ 司会進行 □ 配信 □実況 □プロデューサー
  □ 機材管理 □ 受付・案内 □ 安全管理 □ 記録(写真・動画) □体験インストラクター
  □ その他(　　)

■ 2. 実施内容(担当業務の報告)

※"自分が実際に行った業務"を具体的に

- 業務内容：
  ① 参加者や進行の時間管理・指示出し
  ② 開会式のスピーチ
  ③ マイクラ競会のスピーチ
- 協働したメンバー(氏名)：[redacted]

■ 3. 目標(事前設定した業務上の目標)

- 本日の個人目標：スムーズに大なく進行すること。トラブルがあっても迅速に 対応すること。
  (例：体験対応15人／トラブル発生時の迅速な対応／時間管理の徹底／スムーズな案内 等)
- 達成度：
  □ 達成 ☑ 概ね達成 □ 一部達成 □ 未達成
- 根拠／理由：ミスはなくスムーズにいけたが特ばり緊張してあまり強く指示出しできなく達成しがらだった。だが特ほか人で指示出せてよかった。トラブルが何回かあって自分が動けない状況だったからこそ人を動かせばよかった。田中先生と吉尾先生が自ら動いてくれて助かったけど余ってる人こそを動かせられたらよかった。

■ 4. 発生した失敗・課題の整理(事実のみを書く)

※ 感情ではなく「起きた事実」「何が問題だったか」を明確に

- 発生した失敗・課題：補強見だけ入れない試合終了の時間が予定より30分遅れた。フォートナイト大会でコントローラーした人数とあわないPC5台のパソコンが不具合で落ちた。
- 発生した状況(いつ／どこで／誰と)：
  11月9日 フォートナイトの場で
- 影響(どのような支障が出たか)：
  大会開始が数分遅れた。待ち時間が3分も増えた。

■ 5. 原因分析(原因を深掘りする)

● 直接原因(目に見える原因)　(人がいなさすぎた)

例：準備不足、連絡の遅れ、操作ミス、確認不足　時間が早まったことによるタイムスケジュールの変更
→ 連絡等の遅れ、当日すがかってくれるので見てみぬふりがち。(特に1年)

● 根本原因(なぜその直接原因が起きたのか)

※ "なぜ"を3~5回繰り返して深掘り
→ ネットワークが重い、認識の甘さ(みんなおおよそ全ての行事が一番だと思ってる)

● 自分に起因する点／環境に起因する点の切り分け

- 自分に起因：
- 環境(チーム・設備・計画)に起因：

■ 6. 対応内容(どのように行動したか)

- 実施した対応：
  大会の付け加え。
- 対応の結果：
  ☑ 解決 □ 一部改善 □ 継続課題
- 振り返り(対応の良かった点・不足した点)：
  迅速に対応できた。しかし文化などの専門の人にまかせきりになっていた。

■ 7. 学んだこと(自分の成長ポイント)

※「失敗 → 気づき → 学び」を言語化

- 今回の失敗から得た教訓：
  大人がやばがらず迅速に行動のではなく対策に仕事をおなこと
- 仕事の進め方で改善すべき点：
  もっと人を使えばよかった。全部自分でやろうとした。
- 自分の強みとして気づいた点(失敗の中にも見えるもの)：
  周りがよく見えてる。

■ 8. チームへの報告事項(共有すべき学び)

※ "失敗の透明化"でチーム全体の成長につなげる

- 他のメンバーにも共有したいポイント：
  困ってる人がいたら積極的に助ける。
- 次回イベントでの注意点／改善提案：
  自分が暇な時は忙しいところに回る。
  常に休憩していき一時人がいなくなった

■ 9. 総括(自由記述)

今回の経験を、自分の成長にどのようにつなげるか
→ 仕事への責任感を持とうと思った。
→ もっと人を使えばよかった。
→ 人に話しかける。
→ 適材適所をもっと意識する。(重い物を持てないから)
→
→ 自分は仕事をしているという認識があまかった。
次は仕事をしているという自覚をもってしていきたい。

■ 4. 発生した失敗・課題の整理(事実のみを書く)

※ 感情ではなく「起きた事実」「何が問題だったか」を明確に

- 発生した失敗・課題：補強見だけ入れない試合終了の時間が予定より30分遅れた。フォートナイト大会でコントローラーした人数とあわないPC5台のパソコンが不具合で落ちた。
- 発生した状況(いつ／どこで／誰と)：
  11月9日 フォートナイトの場で
- 影響(どのような支障が出たか)：
  大会開始が数分遅れた。待ち時間が3分も増えた。

■ 5. 原因分析(原因を深掘りする)

● 直接原因(目に見える原因)　(人がいなさすぎた)

例：準備不足、連絡の遅れ、操作ミス、確認不足　時間が早まったことによるタイムスケジュールの変更
→ 連絡等の遅れ、当日すがかってくれるので見てみぬふりがち。(特に1年)

● 根本原因(なぜその直接原因が起きたのか)

※ "なぜ"を3~5回繰り返して深掘り
→ ネットワークが重い、認識の甘さ(みんなおおよそ全ての行事が一番だと思ってる)

● 自分に起因する点／環境に起因する点の切り分け

- 自分に起因：
- 環境(チーム・設備・計画)に起因：

■ 6. 対応内容(どのように行動したか)

- 実施した対応：
  大会の付け加え。
- 対応の結果：
  ☑ 解決 □ 一部改善 □ 継続課題
- 振り返り(対応の良かった点・不足した点)：
  迅速に対応できた。しかし文化などの専門の人にまかせきりになっていた。

■ 6. コンピテンシー評価(仕事の力の自己評価)

※ 就職活動でも使える項目
1~5で自己評価し、根拠を記入

1. 責任感：□1 □2 □3 ☑4 □5
   根拠：準備期間は予定の範囲内でいた設営がまたが期限が近づくにつれ仕事の自覚が薄まった。
2. 主体性：□1 □2 □3 ☑4 □5
   根拠：自ずではなになれないと積極的があった。
3. 協働性(チームワーク)：□1 □2 □3 □4 ☑5
   根拠：生徒・大人、両方仲良く仕事できた。
4. 課題発見・改善力：□1 □2 □3 □4 ☑5
   根拠：eスポーツ部での経験でこのかは身に付いていると思う。
5. コミュニケーション能力：□1 □2 □3 ☑4 □5
   根拠：人と話すのが苦手。でも今回は良くできたと思う。

■ 7. イベント全体の総括

- eスポ祭全体の評価：
  ☑ とても良い □ 良い □ 普通 □ 改善が必要
- 理由：
  人がいてもフォローしてくれたりしても楽しくできた。とても良かったと思う。
- 無事に終えれた。
-
-
-

- 次回のイベントで改善すべき点：
  タイムスケジュールの見直し。仕事への責任感。(特に一年)
休憩で一斉にいなくなったこと。

立修館高 eスポ祭｜業務報告・自己評価書

■ 1. 基本情報

- 氏名：[redacted]
- 学年：3
- 担当部署・役割(複数可)：
  ☑ 企画 ☐ 広報 ☑ 運営 ☑ 司会進行 ☑ 配信 ☐実況 ☐プロデューサー
  ☑ 機材管理 ☑ 受付・案内 ☐ 安全管理 ☐ 記録(写真・動画) ☑体験インストラクター
  ☑ その他(アイサンス.(フォトでのスポーツセンティブロフィでの アイサンスお、MCの前に引き受けました)。)

■ 2. 実施内容(担当業務の報告)

※"自分が実際に行った業務"を具体的に

- 業務内容：
  ① マイクラ体験会のインストラクター、同っている体験者の問題解決
  ② マイクラ発表会で、来間称賛の紹介、説明。
  ③ フォートナイトセットドトル、へ移動までの、MC(高知)へのアイサンス)。
- 協働したメンバー(氏名)：[redacted]

■ 3. 目標(事前設定した業務上の目標)

- 本日の個人目標：予定も立た機制をしっかりこなす。(作業になまだけではなくどのようにしたらもっとよくなるか考えて。)
  (例：体験対応15人／トラブル発生時の迅速な対応／時間管理の徹底／スムーズな案内 等)
- 達成度：
  ☐ 達成 ☑ 概ね達成 ☐ 一部達成 ☐ 未達成
- 根拠／理由：マイク設置など時間や各班の流れを見て準備に動けた。
  MCをする際、経営振りに落ちついて 動けた。(始まることができた)
  全体でアイサンスをする人がいなかったため、自ら進んで することができた。
  マイクラ発表会のとき、聞き手に伝わるような話し方を意識した。
  マイクラ発表会(小日)のワールド作成・編集を手伝えた。

■ 7. 学んだこと(自分の成長ポイント)

※「失敗 → 気づき → 学び」を言語化

- 今回の失敗から得た教訓：
  しっかりとした(いつ、どこで、何をするか)予定を立て、計画通りに進めなければいけない。
- 仕事の進め方で改善すべき点：
  まずは、計画を立ててから取り組む。
- 自分の強みとして気づいた点(失敗の中にも見えるもの)：
  焦りもある中で、落ちついて、後から計画を立て、やり取りすることができた。

■ 8. チームへの報告事項(共有すべき学び)

※"失敗の透明化"でチーム全体の成長につなげる

- 他のメンバーにも共有したいポイント：
  反省をもって、取り組むことが大切。
- 次回イベントでの注意点／改善提案：
  どんな小さなことでも仲間の内で情報共有を怠らず、計画的にうごく。

■ 9. 総括(自由記述)

今回の経験を、自分の成長にどのようにつなげるか

→ まず、何かを始める際には、計画を立て、それを仲間と共有する。
→ 実際のトラブルや、役割がまわってきた際にも、落ちついて対応する。
→ すぐに満足のまま、もっと上(良いもの)を目指せるように行動する。
→ 運営側として動く中で、1つの作業が遅れるとイベント自体にも大きく影響性があることを
→ 実感したので、『チームに迷惑をかけない責任感』を意識してうごこうと思った。
→ 周りの方がどう動くかを考えて準備することの重要性を知った。

(次年な作業を逆算して取り組む習慣をつけたいと思った。)
(周りの方が困ってしまうので、できるだけ早めに細かいところまで考えておくことが大切だと学んだ。)

■ 4. 発生した失敗・課題の整理(事実のみを書く)

※ 感情ではなく「起きた事実」「何が問題だったか」を明確に

- 発生した失敗・課題：
  マイクラ発表会の準備(小日)の編集がギリギリになってしまった。
- 発生した状況(いつ／どこで／誰と)：
  [redacted]
- 影響(どのような支障が出たか)：
  本番ギリギリになってしまい、スムーズに進めることができなかった。

■ 5. 原因分析(原因を深掘りする)

● 直接原因(目に見える原因)

例：準備不足、連絡の遅れ、操作ミス、確認不足
→ 準備不足・日程合わせが十分ではなかった。

● 根本原因(なぜその直接原因が起きたのか)

※"なぜ"を3〜5回繰り返して深掘り
→ ワールド作成の遅れ → 編集にとりかかるのが遅くなった → (日程が合わず)人がそろわない → 編集作業まで時間がかかった。

● 自分に起因する点／環境に起因する点の切り分け

- 自分に起因：予定(いつまでに何をして、どこまで終わらせるなど)を立てなかった。
- 環境(チーム・設備・計画)に起因：予定を立てなかった。

■ 6. 対応内容(どのように行動したか)

- 実施した対応：(マップ)、一部編集。
  放課後残り、ワールド作成、手伝った。
- 対応の結果：
  ☐ 解決 ☑ 一部改善 ☐ 継続課題
- 振り返り(対応の良かった点・不足した点)：
  良いワールドを作れた。編集を最後まで残って行えなかった。

■ 6. コンピテンシー評価(仕事の力の自己評価)

※ 就職活動でも使える項目
1〜5で自己評価し、根拠を記入

1. 責任感：☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5
   根拠：自分の仕事を把握し、経営を重ねた。どれだけ重要なのか理解する。
2. 主体性：☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5
   根拠：自ずず、準備の際になすべきことがないか確認したり、さきにいけた。
3. 協働性(チームワーク)：☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☑5
   根拠：協力して、1つの作品を作ることができた。仲間ができないところはフォローし合った。
4. 課題発見・改善力：☐1 ☐2 ☐3 ☑4 ☐5
   根拠：進行が遅く、焦りも見てる時に、落ちついて、自ずやで動いた。(マイクラ作成など)。
5. コミュニケーション能力：☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☑5
   根拠：マイクラ体験会の際、小さいお子が緊張しないよう、楽しい雰囲気で話すように心をつけた。

■ 7. イベント全体の総括

- eスポ祭全体の評価：
  ☑ とても良い ☐ 良い ☐ 普通 ☐ 改善が必要
- 理由：
  参加が自分の役割をしっかりこなしてくれたように感じた。参加しっかり動いていた。
- スケジュールに沿って動けていた。また、10分前にはスタンバイするように動いた。
- トラブルに対応しようと話し合い、みんなが一体のだった。また、お客さんには、落ちついて対応できていた。
- たくさんのお客や、人が関わっていたが、フォトナ大会に集中している人が1人もいなかったと感じたため、
- 予定・進行をもっと活発に行ったほうがよかったと感じた。

- 次回のイベントで改善すべき点：
  今のイベントも、お客さんが(参加者)来てくれるまでがセットなんだと感じ、たくさんの人に知ってもらうため、広報がもっと呼びかけを行うのが良いのではないかと思った。

立修館高 eスポ祭｜業務報告・自己評価書

■ 1. 基本情報

- 氏名：[redacted]
- 学年：3
- 担当部署・役割(複数可)：
  ☑企画 ☐広報 ☐運営 ☑司会進行 ☐配信 ☐実況 ☐プロデューサー
  ☐機材管理 ☑受付・案内 ☐安全管理 ☐記録(写真・動画) ☑体験インストラクター
  ☑その他(表彰式補佐)

■ 2. 実施内容(担当業務の報告)

※"自分が実際に行った業務"を具体的に

- 業務内容：
  ① マイクラ発表会で未来の小月を発表 ④表彰式補佐
  ② 受付（2回）
  ③ マイクラ体験会でサポート
- 協働したメンバー(氏名)：[redacted]・[redacted]

■ 3. 目標(事前設定した業務上の目標)

- 本日の個人目標：笑顔で最後まで!!
  (例：体験対応15人／トラブル発生時の迅速な対応／時間管理の徹底／スムーズな案内 等)
- 達成度：
  ☑達成 ☐概ね達成 ☐一部達成 ☐未達成
- 根拠／理由：
  - 受付で気乱のないよう、笑顔で丁寧に対応した
  - マイクラ発表で顔がこわばらないよう、素敵な笑顔で発表した
  - マイクラ体験会で明るく優しくサポートした

■ 7. 学んだこと(自分の成長ポイント)

※「失敗 → 気づき → 学び」を言語化

- 今回の失敗から得た教訓：行動する前に目標を決める!
- 仕事の進め方で改善すべき点：チームと話す!!
- 自分の強みとして気づいた点(失敗の中にも見えるもの)：
  なんでもできちゃう!?

■ 8. チームへの報告事項(共有すべき学び)

※"失敗の透明化"でチーム全体の成長につなげる

- 他のメンバーにも共有したいポイント：
  明確にしてから取りかかる
- 次回イベントでの注意点／改善提案：
  目標を決めてから行動する

■ 9. 総括(自由記述)

今回の経験を、自分の成長にどのようにつなげるか

→
→ 何事にも目標を決める
→ 報連相 絶対!?
→ 緊張しているのを楽しみに変える!
→ わからないことは聞く!!

■ 4. 発生した失敗・課題の整理(事実のみを書く)

※ 感情ではなく「起きた事実」「何が問題だったか」を明確に

- 発生した失敗・課題：マイクラ発表会で使う動画がギリギリになってしまった
- 発生した状況(いつ／どこで／誰と)：[redacted]
- 影響(どのような支障が出たか)：クオリティが下がった

■ 5. 原因分析(原因を深掘りする)

● 直接原因(目に見える原因)

例：準備不足、連絡の遅れ、操作ミス、確認不足
→ 準備不足

● 根本原因(なぜその直接原因が起きたのか)

※"なぜ"を3~5回繰り返して深掘り
→ 動画作成の遅れ → 編集にどれかかるのかがおくれた → マイクラ作成がおくれた
↳ 目標を決めていなかった

● 自分に起因する点／環境に起因する点の切り分け

- 自分に起因：目標を決めていなかった
- 環境(チーム・設備・計画)に起因：目標を決めていなかった

■ 6. 対応内容(どのように行動したか)

- 実施した対応：いのこりして動画を作成した
- 対応の結果：
  ☑解決 ☐一部改善 ☐継続課題
- 振り返り(対応の良かった点・不足した点)：

■ 6. コンピテンシー評価(仕事の力の自己評価)

※ 就職活動でも使える項目
1~5で自己評価し、根拠を記入

1. 責任感：☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☑5
   根拠：任された仕事はこなした
2. 主体性：☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☑5
   根拠：自ら手伝うことはないか聞いた!
3. 協働性(チームワーク)：☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☑5
   根拠：役割分担決めるのが速かった
4. 課題発見・改善力：☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☑5
   根拠：しっかり反省からの改善点を明確に見つけた
5. コミュニケーション能力：☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☑5
   根拠：はっちり一!! 誰にでも相談できた!!

■ 7. イベント全体の総括

- eスポ祭全体の評価：
  ☐とても良い ☑良い ☐普通 ☐改善が必要
- 理由：
  個人的にはとても良かったが、お金や来山の人が関わっている割には顧客が少なすぎた。だから次イベントをするなら広報に力をいれるべきだと感じた

- 次回のイベントで改善すべき点：
  広報に力を入れるべきだ。

以上

令和７年度 第２回ｅスポーツ教育カリキュラム委員会（第２会議）報告書

事　業　名	高等専修学校における多様な学びを保障する先導的研究事業
実　施　校	立修館高等専修学校
タ イ ト ル	ｅスポーツ×PBLによる主体的学習を目的とした職業実践的カリキュラム構築のための研究調査

開催日時	令和７年１２月９日（火）14時
場　　所	立修館高等専修学校
出　席　者	省略
議　題　等	＜会議の目的＞ ｅスポーツ教育カリキュラムを開発するための会議を行う。 ＜次第＞ （14:00開始） ・理事長挨拶 ・ｅスポ祭実施報告 ・各委員よりｅスポ祭の講評・助言 ・実証授業の進捗報告 ・カリキュラム案について ・各委員からの意見・助言 ～休憩～ ・次年度の計画について ・授業計画案、シラバス案について ・事務報告 （17:00終了） 以上





以上

令和７年度 第１回地域ネットワーク推進委員会（第１会議）報告書

事　業　名	高等専修学校における多様な学びを保障する先導的研究事業
実　施　校	立修館高等専修学校
タ イ ト ル	ｅスポーツ×PBLによる主体的学習を目的とした職業実践的カリキュラム構築のための研究調査

開催日時	令和７年１２月２３日（火）14時
場　　所	立修館高等専修学校
出　席　者	省略
議　題　等	＜会議の目的＞ 　都道府県や市町、地元企業等との連携を強化するために、本校の教育活動や本事業について周知・報告するとともに各委員から意見や助言をもらう。 ＜次第＞ 理事長挨拶 学校長挨拶 今年度事業活動報告 ・釜山研修報告 ・ソウル学会発表報告 ・ｅスポ祭実施報告 各委員より意見・助言 次年度の活動予定





以上