回数	テーマ	授業内容	目　　標	目　　的
L01	自己理解から始める キャリアデザイン	NASEF のテストで自己分析し、結果をグループで共有。自分の強みや興味をキャリアと結びつけ、今後の学びや計画を立てる。	診断テストを通じて自己理解を深め、自分の特性からキャリアを考え、今後の成長計画を立てる。	自己の強みや能力を発見し、主体的なキャリア選択を行う準備をする。
L02	職業分野それに基づく キャリア	NASEF のエコシステムで様々な職業を紹介。興味ある分野のスキルや道筋をグループで話し合い、具体的なキャリア形成を考える。	e スポーツ関連の職業を知り、自分の興味と結びつけ、そこから派生する具体的なキャリアプランの道筋を学ぶ。	NASEF のエコシステムで職業分野を学び、e スポーツを通じた多様なキャリアを考える。
L03	NASEF エコシステムで探求 e スポーツから考える進路	自己分析を振り返り、キャリアに必要なスキルを調査。短・中・長期の計画を作成し、クラスメートと共有しフィードバックする。	自分の強みや興味を見据えることで、自己理解を深め、NASEF のエコシステムを活用し、具体的な成長計画とキャリアプランを立てる。	自己分析に基づき具体的なキャリアプランを作成し、将来に向けた行動計画を描く力を養う。
L04	キャリアプラン発表とフィードバック	作成したキャリアプランをクラスメートに発表し、フィードバックをもらう。今後の改善点を考え、実現可能な計画を作成する	キャリアプランを他者に伝えることで再確認し、フィードバックを活かして自己表現力やコミュニケーション力を高める。	キャリアプランを発表しフィードバックを受けることで、自己理解を深め、プランを強化する。
L5	地域の抱える問題と解決案	1・3 年生の合同グループで、地域のメインステーションの課題について議論。マインクラフトでの解決策を話し合う。	地域とキャリアのつながりを理解し、課題を発見。創造的な解決策を発想し、他者と協力して学びを深める。	地域の課題を主体的に捉え、将来の自分と社会のつながりを意識して、住みたい街を考える。
L6	地域の抱える問題と解決案	チーム内で制作担当と発表担当に分かれ、マインクラフトでアイデアを具現化。発表準備と制作を同時に進める。	地域の課題に対して主体的に向き合い、解決に向けた提案をチームでまとめ、発表する力を育てる。プレゼンの計画を立て、チームの連携を深める。	これまでの議論をマインクラフトで形にし、アイデアを具現化する力を養う。 発表までの計画を立てチームの連携を強める。
L7	地域活性化への第一歩：未来を創造するプレゼンテーション （保護者会）	チームごとにプレゼンを行い、質疑応答で議論を深めます。保護者やクラスメートからフィードバックを受け、学びを振り返る。	地域の課題と解決策を論理的に説明し、質疑応答に対応。他者からのフィードバックを活かす。	これまでの学習をまとめ、地域課題の解決策をプレゼンし、論理的思考力と発表力を高める。

回数	テーマ	授業内容	目　　標	目　　的
L08	異文化交流１	ヴィラパーク高校のロゴと学校情報を調べ、グループで共有します。発表と質疑応答を通して学びを深めます。	ヴィラパーク高校のロゴや文化を理解し、日米の文化的背景を考察。異文化を尊重する姿勢を育む。	ロゴを通じて姉妹校の文化を学び、異文化理解を深める。自校のロゴを見つめ直し、表現の意義を考える。
L09	異文化交流２ 実践！魅力が伝わるショート動画をつくろう	動画制作に必要な役割を決め、チームで企画会議。脚本や演出プランを練り、台本や撮影準備を進める。	動画制作の一連の流れを実践的に学び、役割を理解し、チームで協力して作品を完成させる。	本校の魅力を伝える動画を制作し、それぞれのレベルに応じた制作スキルと協調性を育む。
L10	異文化交流３ 実践！魅力が伝わるショート動画をつくろう	チームごとに撮影と編集を開始。教員がサポートしながら作業を進め、進捗を共有し、課題を洗い出す。	PR 能力、国際的なコミュニケーションスキルの向上、撮影と編集の基本を習得し、チームで協力して本校の魅力が伝わる作品を完成させる。	企画したアイデアを映像として具現化し、実践的な動画制作スキルとチームワークを育む。
L11	異文化交流４ 私たちの作品を世界へ！YouTube 公開	チームで動画を最終調整し、YouTube にアップロード。タイトル、説明文、タグなどを設定し、公開作業を完了させる。	動画を最終的に完成させ、YouTube へのアップロード手順を理解し、公開設定を適切に行う。	制作した動画を YouTube に公開し、発信者としての視点を養い、国際的なコミュニケーション能力を向上させる。
L12	クラブ憲章 キックオフミーティング！役割とテーマを創り出せ	イベント成功に向けたキックオフを宣言。必要な役割とテーマをチームで話し合い、決定し、次回への課題を確認する。	イベントの成功を誓い、必要な役割を理解して担当を決定。参加者の心に響くテーマを創り出す。	イベント成功を誓うキックオフとして、プロジェクト全体を共有し、各自の役割と責任を明確にする。
L13	行動規範 イベント成功への羅針盤：具体的なスケジュールと役割の確認	イベントの全体スケジュールを共有し、各チームで具体的なタスクと締め切りを設定する。全体で進捗を確認し、今後の課題を共有する。	全体スケジュールと各役割の仕事内容を把握し、チーム間の連携と情報共有の重要性を理解する。	イベント成功のため、具体的なスケジュールと各役割のタスクを明確化し、効率的にプロジェクトを進める基盤を築く。
L14	タスク実行と進捗確認	各チームでポスター案やレギュレーション作成などのタスクを実行。全体で進捗を報告し、夏休み中の作業に向けた準備を進める。	割り当てられたタスクを実際に進め、チーム内で連携を密にし、クラス代表と連携を確立する。	各チームが計画に基づいてタスクを具体的に実行し、夏休み前の進捗を確認し、懸念点を共有する。

回数	テーマ	授業内容	目　　標	目　　的
L15 L16	マイルストーン準備 1 失敗に学ぶ検証と再構築	プロジェクト失敗事例を共有し、その原因を分析する。チームで具体的な対策と行動計画を立案・再確認する。	失敗を共有し、解決策を考える。 原因と対策を考え明確化する。対策方法をデザインし、計画を戦略的に再構築する。	失敗から教訓を導く。困難を乗り越えるための実効性のある解決策を協働的に考え、計画を再構築する。
L17 L18	マイルストーン準備 2 マルチタスクと相互理解	他学科との連携情報を収集し、相互理解を深める。計画調整と自己タスク推進の両立を進める。	他学科の進捗を正確に把握し、連携課題の解決方向を定める。担当部門の準備を並行して推進する。	他学科と連携し、円滑な情報共有でイベントを学校全体の取り組みとして認識し、計画推進する
L19 L20	マイルストーン準備 3 クリティカルタスクの実行と連携の最適化	作業内容を実行に移し、チームごとに作業を行う。進捗と連携状況を報告し、ボトルネックを解消する。	残存タスクの優先順位を決め、実行。連携障害を特定し、ボトルネックを解消して進捗を確認する。	課題を解決し、最優先タスクから実行していく。チーム間の連携を強化し、イベント準備を確実に進める。
L21 L22	保護者情報会準備 1 情報発信と信頼構築	イベントについて保護者に知ってもらうための発表会を行う。 グループに分かれてその準備を進める。	プレゼン資料の作成、効果的に伝える力を養う 保護者目線で必要な情報が紹介されているか各チームで確認を行う。	資料を作成し、プレゼン内容を考えることでスキルと自信を向上。イベントの魅力を確実に伝えることを考える。
L23 L24	保護者情報会準備 2 資料作成発表練習	資料を最終チェックし、実践練習と相互フィードバックを反復。本番に向けた改善を行う。	PP とポスターを完成させ、時間厳守の発表練習を習熟。相互フィードバックで質を向上。	資料を最終完成させ、他学年と協力し練習。自信を持ってイベントの魅力を伝える。
L25	保護者情報会 2	グループごとにイベント企画を保護者に説明し、質問に答える。 フィードバックを受けて改善点を整理する。	保護者に企画内容を分かりやすく伝え、理解を得る。 発表力と説明力を高め、チームの連携を強化する。	学生が主体的に保護者に説明することで責任感とコミュニケーション力を養う。 e スポーツを題材とした取り組みの意義を保護者に理解してもらう。 フィードバックを活かしてイベントの質を向上させる。
L26	私たちの地元の企業人 山口県における e スポーツの現在 山口県 e スポーツ連合代表理事金光様講話①	山口県 e スポーツ連合代表理事 金光様による講話で、県内の e スポーツの現状や特徴、最近の大会や活動事例を学ぶ。生徒は質疑応答を通じて、地域の e スポーツ事情への理解を深める。	山口県における e スポーツの現状や動向を理解する。 自分たちの学校での活動と地域の状況を比較・分析できる。	生徒が地域に根ざした e スポーツの活動を理解し、主体的な学びにつなげる。 地域との連携や地域課題への関心を高める。

回数	テーマ	授業内容	目　　標	目　　的
L27	私たちの地元の企業人 大会運営にあたっての注意事項・心構え 山口県ｅスポーツ連合代表理事金光様講話②	金光様による講話で、大会運営の心得や注意点を学ぶ。役割分担やトラブル対応、参加者への配慮など、実務に直結するポイントを具体的に確認する。	大会運営の基本的な心構えと注意点を理解する。 運営で求められる役割や責任を把握し、自分の行動に活かせる。 ｅスポーツイベント運営に向けて具体的なイメージを持つ。	・　生徒が実務感覚を養い、主体的に運営に取り組む準備をする。 ・　地域の専門家から学ぶことで、信頼性や安全性を考慮した運営意識を高める。
L28	マイルストーン 準備５	設備と電源、音響と照明、ショーの進行（ｅスポーツ連合様協力）	プロジェクトマネジメントスキルの向上 チームワークとコミュニケーションの強化 実際の現場経験を通じて成長し、キャリアに活かせるスキルを身につける	
L29	マイルストーン 準備５	設備と電源、音響と照明、ショーの進行（ｅスポーツ連合様協力）		
L30	マイルストーン イベント実施	ライブイベント	実務的なイベント運営の経験獲得実際のイベントの準備や運営のプロセスを学び、実践的なスキルを身につける	
L31	マイルストーン イベント実施	ライブイベント		
L32	ベント振り返り・レジリエンス学習　/　自己評価書作成	イベント運営の成功と課題を振り返り、自己評価書を作成する	イベント運営を振り返り、成功点と改善点を客観的に整理できる。 自分がどのように成長したか言語化できる。 失敗や課題を前向きな学びに変えるレジリエンスの考え方を理解する。	成功と失敗を整理し、自分の成長を実感することで 自己肯定感を高める。 問題や困難を整理し、改善策を考えることで 課題解決力とレジリエンスを養う。 自分の役割を客観的に振り返ることで 社会的スキルと責任感が向上する。
L33	イベントフィードバック（反省会）	自己評価書をもとに小グループで振り返りを共有し、互いの経験から学ぶ	他者の視点や経験を知ることで、自分では気づけなかった学びを発見する。 互いにフィードバックを行い、建設的な意見交換ができる。 自己評価書の内容を言語化して伝える。	他者の視点から学ぶことで 振り返りの質を高める。 フィードバックを言語化することで コミュニケーション力・批判的思考力が向上する。

回数	テーマ	授業内容	目　　標	目　　的
L34	ダイジェスト映像作成 1	イベントの学びと成果を振り返り、ダイジェスト動画の構成・素材・BGM をチームで企画する。	動画の目的と伝えたいメッセージを明確化できる。 使用する素材（写真・映像・音声・コメント）を整理し選択する。 ストーリーボード(構成台本)を作成し、役割分担を確定する。	映像制作に必要な企画力・構成力・情報整理力 を身につけられる。 チームで役割を分担することで、協働的学習が促進される。 編集前の設計時間を確保することで、完成度が高まる。
L35	ダイジェスト映像作成 2	構成案と素材を基に、チームでダイジェスト動画の編集を行い、完成させる	ストーリーボードに基づき、動画編集ソフトを正しく使う。 チームで役割分担し、協働して作品を制作する。 完成に向けた時間管理・作業調整を行う。	実践的な編集作業を通してデジタル制作スキルが身に付く。 チームで役割分担して進めることで協働的問題解決力が養われる。 「伝わる動画」とは何かを考えるメディアリテラシーを育む。
L36	私たちの地元の企業人？ （11/27）	札幌国際大学　坪山先生講話①	コミュニケーション	
L37	私たちの地元の企業人？ （11/27）	札幌国際大学　坪山先生講話①	コミュニケーション	
L38	未来にむけて 未来に向けたイベント構想	来年度に開催する e スポーツイベントを想定し、どのようなイベントにしたいか、持続可能な運営のために必要な要素を考える。	自分のアイデアを基に次年度イベントの構想を具体化できる。 継続的に運営できるための課題（資金・スポンサー・人員など）を整理・理解する。	次年度のイベントをイメージすることで、企画力・発想力が向上する。 継続運営の課題を考えることで、計画力・現実的思考が養われる。 チームでアイデアを出し合うことで協働力・意見交換力が強化される
L39	未来にむけて 次年度イベントプラン作成	L38 で出したアイデアを基に、具体的なイベントプラン・プレゼン資料を作成する。	イベント概要・スケジュール・役割・予算案・スポンサー案を含むプランを作成できる。 チームで役割分担し、効率的にプランを作成できる。 プレゼン用に資料を整理できる。	アイデアを現実的な計画に落とし込む能力が向上する。 チームで協力しながら、作業を分担する力が養われる。 次回プレゼンに向け、論理的に整理する力が高まる。

L40	イベントプラン発表会	L39で作成したプランをチームごとに発表し、相互評価を行う。	作成したプランをわかりやすくプレゼンできる。 他チームのプランを聞き、フィードバック・質問ができる。 イベント企画に必要な要素や改善点を理解する。 総合的な学びとして、年間カリキュラムの集大成とする。	発表を通して論理的思考力・表現力が向上する。 他者のプランから学び、創造力や改善力を養う。 年間カリキュラムを通じて、企画・運営・協働・自己評価の総合力を確認できる。

目的

1. **実社会での課題解決力を養成する**
   eスポーツを活用して地域や社会の課題に取り組むことで、実際の仕事における役割や必要なスキルを理解し、さまざまな職業に対する視野を広げる。実社会で求められる課題解決能力とキャリア形成に必要な意識、自分のキャリアパスを具体的にイメージする力を育成する。
2. **チームワークとコミュニケーション能力を強化する**
   チームで協力してプロジェクトを進める中で、意見を出し合い、役割分担しながら効率的に成果を上げる能力を養う。
3. **社会とのつながりを意識させる**
   実際のイベント運営や、動画作成・公開を通じて、社会とのつながりや影響力を実感し、社会的責任を意識させる。
4. **プロジェクトマネジメントと計画力の向上**
   イベントを計画・運営し、その後のフィードバックを行う過程で、プロジェクトの進行管理や改善点を見つける力を養う。
5. **デジタルメディア活用による社会への発信力を高める**
   動画を作成してネットで公開することで、デジタルメディアを活用し、社会に向けて自分たちの活動を発信する力を身につける。

目標

1. **課題発見と解決策の提案**
   地域や社会に関連する課題を見つけ、eスポーツを活用した解決策を提案できるようになる。具体的なアクションプランを作成し、実行に移す力をつける。
2. **チームでの協働とリーダーシップを実践する**
   チーム内での役割を理解し、協力しながらイベントを進行させる中で、リーダーシップやフォロワーシップを実践するとともに、プロジェクトの進め方やチ

ームとしての在り方を学ぶことで、実践的なチームワークとマネジメント能力を養う。
イベントの企画・運営を通じて、計画性や組織力を高め、予測される問題に対応する柔軟性を学ぶ。

3. **フィードバックと改善提案を行う**
   プロジェクト後の振り返りを行い、フィードバックを受けて次の改善策を考え、自己評価や他者評価を通じて成長する力を養う。
4. **社会へ向けた発信スキルを高める**
   完成した動画を作成し、インターネットを活用して公開することで、自分たちの活動を広め、社会に対して影響を与える力を強化する。

この授業を通じて、生徒は**実社会で起こりうる課題に対して、自分たちで主体的に考え、解決案を出し、それを実行に移す**力を身につけ、社会とのつながりや影響を実感しながら、プロジェクトマネジメントやチームワークの重要性を学ぶことが期待される。

授業名
「**イノベーション・ラボ：eスポーツでつなぐ未来の地図**」
　この名前には、**イノベーション（革新）**、**eスポーツ**、**未来の地図**という要素を組み合わせ、生徒たちが新しい視点で地域課題を解決し、キャリアや社会貢献を考える授業であることを伝えています。
　イノベーション・ラボという言葉は、実験的な思考や新しいアイデアを試す場であるという意味で、生徒にとってワクワクするような挑戦的な授業であることを示唆しています。また、**未来の地図**という表現で、授業の先進的で広い視野を感じさせ、キャリアや社会的な影響を意識した学びを強調しています。