# 佐賀県立唐津青翔高等学校

令和9年度入学生用

# 進学説明会

Ⅰ　全体説明

Ⅱ　eスポーツ学科について

参考　校納金等について

## Ⅰ　全体説明

1　総合学科（概要）について

2　eスポーツ学科（概要）について

3　カリキュラム等について

4　入学者選抜について

# 1. 総合学科について（概要）

定員 1学年60名（30×2クラス編成）
【県外生】3年生：2名　2年生：2名　1年生：2名

## 唐津青翔高校の
## 総合学科ってどんなところ？

「いろんなことにチャレンジしてみたい！」
そんなあなたにぴったりなのが、
総合学科です。
総合学科では、普通教科に加えて、
自分の興味や将来の夢に合わせて
科目を選ぶことができます。

たとえば

韓国語や韓国文化を学んだり
自然や海の生き物について学んだり
福祉や保育について地域の人とのふれあいの中から学んだり

オーダーメイドの時間割で
「好き」を得意に 「得意」を武器に
できる学校、それが唐津青翔高校です。

また、特別教室棟をリノベーションし、
ゲーム制作や配信、プログラミング、
デジタルアートが学べる施設が
完成しました。
大型モニター活用した国際交流、
玄海の自然を学ぶためのアクアリウムなど、
さまざまな体験的探究活動ができる
施設もあります。

- 少人数授業
- 習熟度別授業
- 複数教員制
- 学習支援員配置
- 実践的・体験的授業
- 地域連携探究授業

唐津青翔高校の
授業の特徴です♪



韓国文化系列

### Kカルチャーから始まる国際理解



韓国語や文化、日韓のつながりについて楽しく学びます。韓国の高校生や大学生と交流したり、実際に韓国を訪れて会話を楽しんだりするチャンスも！「話せた！伝わった！」という体験が、もっと学びたい気持ちにつながります。

**選択科目（例）**
韓国語・韓国文化・日韓交流史　など

自然環境系列

### 玄海から世界を考えるアースエコロジー

山や川、海に出かけて、地域の自然や生きものをじっくり観察！海の中の不思議や、ふるさとの自然の魅力を学びながら、「自然とどう生きていくか」を考える授業です。発見いっぱいのフィールドワークが待っています！



**選択科目（例）**
郷土の山川海・海洋生物と環境　など

生活福祉系列

### 福祉とビジネスで支える地域サポーター



人の心に寄りそい、支える力を学びます。
地元の施設での実習や資格取得を通して、
たくさんの「ありがとう」に出会える毎日。
就職にも進学にもつながる、未来の選択肢が広がる学びです。

**選択科目（例）**
社会福祉基礎・生活支援技術・保育実践など

### 興味や進路で選べる自由選択も豊富！

進学に備えて、より深い学びをしたい！



古典に親しむ、
錬成国語、
論理・表現Ⅰ・Ⅱ、
からだのしくみ　など

スポーツや調理、芸術など、好きな事をおもいっきりしたい！



ニュースポーツ、
フードデザイン、
ファッション造形基礎、
漢字の書　など

商業・情報関係やデジタルデザインなど、専門性を高めたい！



簿記、プログラミング、
eスポーツ講座、
情報メディアデザイン
映像表現　など

豊かな学びが魅力の学校です。

# 2. eスポーツ学科について（概要）

定員 1学年20名（20×1クラス編成）
【県外生】1年生：6名

令和8年度開設　全日制公立高校日本初！

## 学びの特徴

日本初の公立eスポーツ学科です。ゲームプレイだけでなく、ストリーミングや
イベントの企画・運営、デジタルデザインなど、未来をつくる力を育てます。

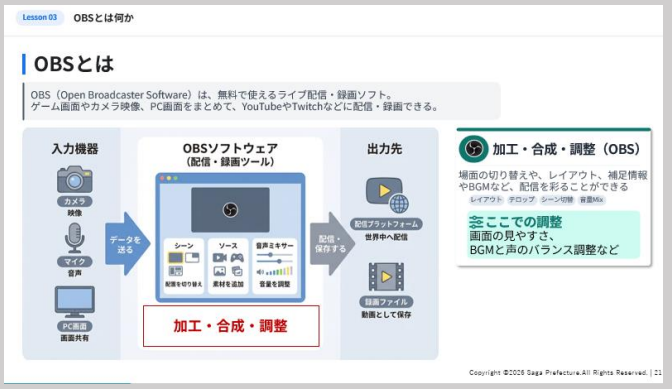
### スキルトレーニング分野




「好き」がスキルになる！　★★★

VALORANT *を教材にして、技術力や状況把握力、思考力、そしてコミュニケーション能力などを磨きます。（ *5対5のFPSゲーム）

### ストリーミング分野




世界に発信する力が身に付く！★★★

配信のやり方や実況のコツ、動画の編集方法まで。見る人をワクワクさせる力を養います！

### イベント運営分野




ゲームイベントを自分たちで　★★★

eスポーツ大会や配信イベントの企画・運営を体験。企画力・調整力・発信力など現代社会に求められる力が磨けます。

### Webデザイン分野




クリエイティブな力を磨こう　★★★

Illustratorを使用して、ウェブサイトやキャラクターデザイン、3Dコンテンツなど、見る人をひきつけるwebのデザインを学びます。

## 情報系の科目

1年次
eスポーツ講座A（6）
情報産業と社会（2）
情報処理（2）

2年次
eスポーツ講座B（6）
ビジュアルデザイン（4）
ソフトウェア活用（4）

3年次
eスポーツ講座C（6）
コンテンツの制作と発信（4）
メディアとサービス（4）
課題研究（3）

## 必履修科目＋α

3年間の合計
国語（7） 公民（2） 地歴（4） 数学（7）
理科（4） 体育（7） 保健（2） 芸術（2）
英語（8） 家庭（2）
総合的な探究の時間（3） HR（3）

（カリキュラムは変更の可能性があります）

# 3. カリキュラム　令和9年度入学生用　カリキュラム案　変更の可能性はあります。

## 1年次

※1【集中履修】　前期「産業社会と人間」／後期　系列①･･･10月から各系列別に履修します。

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 総合学科 | 現代の国語 | | | | 公共 | | 数学Ⅰ | | | | 科学と人間生活 | | 体育 | | 保健 | 美術Ⅰ 書道Ⅰ | | | 英CⅠ | | | | 家庭基礎 | | 情報Ⅰ | | HR | 産業社会と人間 ※1 | | 系列① ※1 | |
| eスポーツ学科 | 現代の国語 | | 公共 | | 数学Ⅰ | | | 科学と人間生活 | | 体育 | | 保健 | 美術Ⅰ 書道Ⅰ | | 英CⅠ | | | 家庭基礎 | | HR | 情報産業と社会 | | 情報処理 | | eスポーツ講座A | | | | | |

## 2年次

※2【選択履修】　生物基礎、ソフトウェア活用／物理基礎、物理、論理･表現Ⅰ

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 総合学科 | 現語文化 | | 歴史総合 | | 数学A | | 生物基礎 | | 体育 | | 保健 | 英CⅡ | | | 総探 | HR | 系列② | | 系列③ | | 系列④ | | 系列⑤ | | 自由選択① | | 自由選択② | | 自由選択③ | |
| eスポーツ学科 | 現語文化 | | 歴史総合 | | 数学A | | 生物基礎 / 物理基礎 ※2 | | 体育 | | 保健 | 英CⅡ | | | 総探 | HR | ソフトウェア活用 ※2 物理 | | 論理･表現Ⅰ | | ビジュアルデザイン | | | | eスポーツ講座B | | | | | |

## 3年次

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 総合学科 | 国語表現 | | | | 地理総合 | | 総合数学 | | 体育 | | | 英CⅡ | | 総探 | | HR | 系列⑥ | | 系列⑦ | | 系列⑧ | | 系列⑨ | | 自由選択⑥ | | 自由選択⑦ | | 自由選択⑧ | |
| eスポーツ学科 | 国語表現 | | | 地理総合 | | 課題研究 / 数学Ⅱ | | | 体育 | | | 英CⅡ | | 総探 | | HR | 総合数学 / 物理 | | メディアとサービス | | コンテンツの制作と発信 | | | | eスポーツ講座C | | | | | |

## 系列選択

1年次の前半で自分の将来について考え、実際にすべての系列の授業を体験し、ガイダンスや面談の後、9月までに系列を選択します。
卒業まで同じ系列の授業を履修します。

| | 系列① | 系列② | 系列③ | 系列④ | 系列⑤ | 系列⑥ | 系列⑦ | 系列⑧ | 系列⑨ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 韓国文化 | 韓国語Ⅰ | 韓国語Ⅰ | | 日韓交流史 | | 韓国語Ⅱ | | 韓国文化 | |
| 自然環境 | 郷土の山･川･海 | 実用数学 | 海洋生物と環境 | 環境調査 | 化学基礎 | 環境クラフト | | 環境の保全 | 自然観察実践 |
| 生活福祉 | 社会福祉基礎 | 社会福祉基礎 | ビジネスコミュニケーション | 保育基礎 | 生活支援技術 | 生活支援技術 | 保育実践 | 介護福祉基礎 | 介護総合演習 |

## 自由選択

興味関心や進路に応じて、自由選択①～⑥のそれぞれの中から、1つずつ選択し履修します。

| 自由選択① | 自由選択② | 自由選択③ | 自由選択⑤ | 自由選択⑥ | 自由選択⑦ |
|---|---|---|---|---|---|
| ファッション造形基礎 | 古典に親しむ | 論理･表現Ⅰ | からだのしくみ | 総合英語 | 錬成国語 |
| 美術表現 | ニュースポーツ | 漢字の書 | ファッション造形基礎 | 応用の書 | 書道表現 |
| 簿記 | 構成 | 情報メディアデザイン | スポーツⅡ | フードデザイン | 美術総合 |
| 情報Ⅱ | ビジネスコミュニケーション | プログラミング | ビジネス基礎 | 商業デザイン | プログラミング |
| | eスポーツ講座Ⅰ | | | eスポーツ講座Ⅱ | |

総合学科



韓国文化系列

eスポーツ学科





生活福祉系列



自然環境系列

## 時間割のイメージは？

| | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 |
|---|---|---|---|---|---|
| 朝 | 朝自習で学び直し | | | | |
| 1 | 国 | HR | 数 | 生 | 英 |
| 2 | 生 | 保 | 国 | 歴 | 数 |
| 3 | | 体 | 英 | 体 | |
| 4 | | 英 | 歴 | 総 | |
| 昼 | ファミリーマートがお昼を販売 | | | | |
| 5 | | | | | |
| 6 | | | | | |
| 掃除<br>終礼 | 放課後は部活動やアルバイト | | | | |

□は専門科目または選択科目

## 昭和バス通学フリー定期券

昭和バスでは佐賀県内どのバス停から乗車しても定額の『通学フリー定期券』があります。

### （1）販売券種：通用期間

1か月…15,000円
3か月…43,000円

### （2）対象エリア

佐賀県内および長崎県松浦市（鷹島）。
ただし、県をまたぐ利用（からつ号・いまり号）はできません。

| 大手口発 | 入野発 |
|---|---|
| 7:45 | 8:02 |
| ↓ | ↓ |
| 青翔着 | 青翔着 |
| 8:18 | 8:19 |

2026年10月1日現在




## 学校の日常は？

Instagramで随時更新

生徒さんや先生方の日常に
フォーカス

学校行事はもちろん
何気ない日常を
楽しくお伝えしています♪

フォロワー数3400人越え
の人気サイトです

# 4. 入学者選抜について（令和9年度入学生用）

【日程】

| 令和9年 | 特別選抜 | 一般選抜 |
|---|---|---|
| 出願期間 | 1月26日(火)、27日(水) | 2月15日(月)、16日(火) |
| 学力検査等 | 2月2日(火) | 3月2日(火)、3日(水) |
| 合格発表日 | 2月8日(月) | 3月10日(水) |
| 合格者登校日 | 3月11日(木) | z 3月11日(木) |

【定員】

| | 募集定員 | 特別選抜(2月) | 一般選抜枠(3月) |
|---|---|---|---|
| 総合学科 | 60名 | 24名 | 定員60名から特別選抜の<br>合格者数を差し引いた数 |
| eスポーツ学科 | 20名 | 8名 | 定員20名から特別選抜の<br>合格者数を差し引いた数 |

【定員内訳およびR8年度志願倍率など】

**特別選抜**

| | | | 募集人員(名) | （参考） R8 志願者数 | （参考） R8 合格者数 | （参考） R8 倍率 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| スポーツ推進指定校枠（総合学科） | 陸上競技（トラック・フィールド） | 男 | 1 | 0 | − | 0.5倍 |
| | | 女 | 1 | 1 | 1 | |
| 文化芸術推進指定校枠（総合学科） | 美　術 | | 6 | 6 | 6 | 1.0倍 |
| 特色ある教育課程推進指定校枠 | 総合学科 | | 16 | 10 | 10 | 0.63倍 |
| | eスポーツ学科 | | 8 | 24 | 8 | 3.0倍 |
| 合　計 | | | 32 | 41 | 25 | 1.28倍 |

**一般選抜**

| | （参考） R8 募集人員 | 志願者数 | 合格者数 | 倍率 |
|---|---|---|---|---|
| 総合学科 | 43 | 39 | 40 | 0.91倍 |
| eスポーツ学科 | 12 | 15 | 12 | 1.25倍 |
| 合 計 | 55 | 54 | 52 | 0.98倍 |

一般選抜では、志望学科を第2希望まで記載できます。

【入学希望状況調査結果 】

| | 募集人員(名) | R9 希望者数（R8.10.23現在） | R8 希望者数（R7.10.31現在） |
|---|---|---|---|
| 総合学科 | 60 | 40 | 53 |
| eスポーツ学科 | 20 | 11 | 20 |

## 【科目・配点等】

▶ 特別選抜

| 学力検査 | | | 面接 | 実技<br>検査等 | 調査書 | | 合計 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 国語<br>09:00<br>09:25 | 数学<br>09:45<br>10:10 | 英語<br>10:30<br>10:55 | （午前中予定） | 13:00-<br>（予定） | 学習の<br>記録 | 学習の<br>記録以外 | |
| 50 | 50 | 50 | 60 | 190 | 100 | 100 | 600 |

| 実技検査等 | | |
|---|---|---|
| ■スポーツ推進指定校枠（総合学科）<br><br>【陸上競技[トラック・フィールド]<br>・50m走<br>・立幅跳び<br>・メディシンボール投げ<br>・階段上り下り<br>・専門種目（1つ）※晴天時のみ | ■文化芸術推進指定校枠（総合学科）<br><br>【美術（6名）】<br>〇鉛筆による静物の写実表現（100分）<br>（モチーフ3点出題）<br>〇実績評価表<br>校内外の活動・表彰等 | ■特色ある教育課程推進指定校枠<br><br>【総合学科（16名）】<br>〇実技：作文<br>〇実績評価表：校内外の活動・表彰等<br><br>【eスポーツ学科（8名）】<br>〇実技：作文<br>〇実績評価表：　校内外の活動・表彰等<br><br>※作文は、600～800字を50分で、<br>与えられた題材に沿って作文する。 |

▶ 一般選抜選抜

| 学力検査 | | | | | 選考順<br>Ⅱ→Ⅰ | 面接<br>2日目・午後 | 調査書 | | 合計 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1日目 | | | 2日目 | | | | 学習の<br>記録 | 学習の<br>記録以外 | |
| 国語<br>09:20<br>10:10 | 理科<br>10:30<br>11:20 | 英語<br>11:40<br>12:30 | 社会<br>09:20<br>10:10 | 数学<br>10:30<br>11:20 | | | | | |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 選考Ⅱ | 15 | 45 | 40 | 350 |
| | | | | | 選考Ⅰ | 30 | 90 | 80 | 450 |

# Ⅱ　eスポーツ学科について

１　eスポーツ学科の目的と意義
２　eスポーツ学科のポイントまとめ
３　機器・設備等について

# 1　eスポーツ学科の目的と意義

## ① eスポーツ学科って何を学ぶところ？

eスポーツ学科とは、eスポーツをうまくなるための学科ではありません。もちろんスキルの上達は目標の1つですが、最も大きな目標は、eスポーツを教材として、将来eスポーツ産業を支えられる人材を育てることです。3年間のeスポーツ講座で取り組むVALORANTというゲームにおいて、コミュニケーション能力や協調性、高度な思考力などは絶対に必要です。全力でeスポーツに取り組みながら、それらの能力を身に付けることも目標としています。実際に授業で使用しているスライドやワークシートの中には、例えばコミュニケーション能力の向上に特化したもの[1]や、思考力・分析力を高めるためのもの[2]などもあります。

eスポーツ産業は、様々な分野の専門的な知識・技術を持った人たちによって支えられています。プレイヤーだけでなく、ゲームを作るためのデザイナー、プログラマー、コンポーザーなど。そしてイベントを実施するためには、そのイベントを企画・立案する人や、映像を制作する人、プロモーションを行う人など、たくさんの専門家が関わっています。自治体が関わっていることも多くあります。本校のeスポーツ学科では、そうした専門的な仕事の断片を授業内で実際に体験し、専門家からの指導を受け、自分の興味や適性を見定める機会を提供しています。

すなわち、eスポーツに取り組むことによって社会人として必要不可欠な汎用的スキルを身に付けるとともに、各分野における専門的な仕事を実体験することによって、eスポーツ産業を支えるという将来への具体的な見通しを持つことができる。それが、唐津青翔高校eスポーツ学科の学びです。

## ② なぜ今、eスポーツ学科なの？

唐津青翔高校は、日本の全日制公立高校で初めて、eスポーツ学科を立ち上げました。私立の学校を含めたとしても、大変珍しくて先進的な取り組みです。なぜ今、eスポーツ教育を始めたのでしょうか。

eスポーツの市場規模は世界的に拡大の一途を辿っています。「世界のeスポーツ市場規模は、2025年には日本円で4,000億円を超えた」と評価する見方*もあり、大きな産業へと成長を遂げつつあります。*“eスポーツ市場規模、シェア、トレンド分析レポート”. Straits Research. 2026-09-17. https://straitsresearch.com/jp/report/esports-market, (参照　2026-09-29).

また、NTTeスポーツ社の推定では、世界のeスポーツ競技人口は1億3,000万人を超えているとされており、これは野球やゴルフ、テニスよりも多いと考えられています。

このように市場規模が拡大し続けている一方で、産業を支える人材は不足しています。比較的新しい分野であるため、中心となって働ける人材が育っていないという課題を抱えています。唐津青翔高校のeスポーツ学科は、そうした課題を克服できるような人材の輩出を目指し、創設されました。

## ③ eスポーツ学科に入ると何ができるようになる？

eスポーツ学科に入ると、まずは汎用的なスキルが身に付きます。eスポーツ講座で実施しているeスポーツスキルトレーニングでは、「自分はどうすればVALORANTがうまくなるのか」「チームとしてどのようなことに取り組むべきなのか」を考える時間を多く用意しています。練習計画を立ててそれを実践し、課題を洗い出して改善を目指すというPDCAサイクルを回すことが、授業を通しての設計目標になっています[3]。このサイクルを繰り返すことによって、課題解決能力を身に付けるとともに、仲間と一緒にチームとして改善を目指すことによって、コミュニケーション能力も高めることができます。SNSや配信の授業では、マーケティングのターゲット層を設定するところから始めます。「どのような人たちに訴えかけるのか」「そのためにはどのような工夫が必要なのか」を整理して、実際の投稿や配信内容を計画していきます。こうした活動を通して、情報収集力や思考力を身に付けることができます。このように、各分野において汎用スキルを高めるための設計を行っているため、社会で生きるための力を身に付けることができます。

また、各分野において必要となる専門的な知識・技能についても知ることができます。eスポーツ学科では、体験入学やクラスマッチ、町内でのeスポーツ交流会などを自分たちで企画・運営します。その中で司会や実況、解説、音響、機材など全ての役割を生徒たちが担当します。外部講師の先生に専用の機材を貸していただき、専門的な体験をすることによって、将来について具体的に考える機会を得ることができます。

## ④ 卒業後はどうするの？

eスポーツ学科を卒業した後、eスポーツ産業を支える人材になって欲しいと思って思います。プレイヤーとしての活躍はもちろん、プレイヤーを支える人材やゲームを制作する人材、イベントを企画・運営する人材などを育てることが、eスポーツ学科の最終的な目標です。直接eスポーツに関わることがなかったとしても、教育や行政などで産業を支える人材も必要とされています。

eスポーツ学科での学びを通して、皆さんは自分の未来を自分の言葉で語ることができるようになります。例えば「私は高校のイベントで音響を担当し、それ以来音響の仕事を目指すようになりました」などです。自分の経験を土台にして将来を見据えることができる、それがeスポーツ学科の魅力です。

資料１

# コミュニケーション

「声」はチームの最強の武器です。試合中の声かけはどうだったか思い出そう。

## 情報の「質」

敵の場所、人数、キャラ名、与えたダメージなどを正確に素早く伝えられていたか？

## 情報の「量」

集中しすぎて無言になっていなかったか？逆にパニックで不要な情報を言いすぎていなかったか？

## 声の「雰囲気」

負けたラウンドでも「ドンマイ(NT)」と言えたか？ため息や暴言で空気を悪くしていなかったか？

Copyright ©2025 Saga Prefecture.All Rights Reserved. 

資料２

【VALORANT】チームワーク振り返りワークシート

番号（　）氏名（　　）

○実施日： 2026年　月　日　　○マップ：
○結　果： 勝ち / 負け（スコア：－）　　○ロール：

### 1. チームワーク自己評価（5段階）

| 評価項目 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 具体的なシーン・反省点 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| トレード（カバー）の意識 | □ | □ | □ | □ | □ | |
| スキルの合わせ・セットアップ | □ | □ | □ | □ | □ | |
| 報告の速さと正確さ | □ | □ | □ | □ | □ | |
| ミッドラウンドの意思決定 | □ | □ | □ | □ | □ | |
| ポジティブな声掛け・雰囲気 | □ | □ | □ | □ | □ | |

### 2. 戦術的・コミュニケーションの振り返り

① 連携がうまくいった「ベスト・プレイ」

・シーン：（例：Aサイトのリテイク時、イニシエーターのフラッシュに合わせてエントリーできた等）
・なぜ成功したか：（例：事前のコミュニケーションがあった、ミニマップを見て位置を確認できた等）

② 連携が崩れてしまった「要改善シーン」

・シーン：（例：人数有利だったが、バラバラに勝負して逆転された等）
・何が足りなかったか：（例：誰が先に勝負するかの優先順位、スキルの温存、生存意識の共有等）

③ 情報共有（コール）の質

・良かったコール：（例：「Bサイト人数有利だからスキル使って攻め切ろう」等）
・足りなかったコール、または不要だったコール：（例：与えたダメージや敵エージェント名等）

### 3. メンタル・チーム状況

・ラウンドを落とした際の雰囲気はどうだったか？：（例：落ち込んでしまい反省できなかった等）
・仲間の良いプレイを称賛できたか？：（例：見方がクラッチした時にみんなで褒めることができた等）

### 4. 次回への具体的な改善案

- 個人として取り組むこと：
- チームとして次に試したいこと：

資料３

【VALORANT】PDCA 自己分析・課題解決ワークシート

目的：課題を感覚で終わらせず、具体的な練習メニューを作り、実行・記録・見直しまで行う

| 氏名 | | 実施日 | 2026 年　月　日 |
|---|---|---|---|
| 現在のロール | | 現在のランク/経験 | |

## P：Plan（1 コマ目）現状把握 → 課題抽出 → 練習メニュー作成

### 1. 現状を数値・行動で確認する

※分からない項目は「未計測」で OK。次回から測れるようにすることも PDCA の一部です。

| 項目 | 現在の記録 | 目標値 | 差・メモ |
|---|---|---|---|
| 100 体 BOT | 例：125 秒 | 例：110 秒 | あと 15 秒 |
| ノーマル BOT | 例：18/30 | 例：22/30 | あと 4 体 |
| ハード BOT | 例：8/30 | 例：12/30 | あと 4 体 |
| デスマッチ | 例：K/D 0.7 | 例：K/D 1.0 | 撃ち負けが多い |
| 試合中の報告 | 例：1 試合 3 回 | 例：1 試合 10 回 | 少ない |

中略

## D：Do（2 コマ目）決めた練習を実行する

※上達したかではなく、まず「決めた練習を目的を持って実行できたか」を記録します。

| メニュー | 実施状況 | 実際に行った回数・時間 | 練習中に意識したこと | 気づいたこと |
|---|---|---|---|---|
| 1 | □できた □一部できた □できなかった | | | |
| 2 | □できた □一部できた □できなかった | | | |
| 3 | □できた □一部できた □できなかった | | | |

## C：Check（授業後・次回前）結果を確認する

短時間で大きく上達する必要はありません。実施量・記録・気づきから、次に続けるか変えるかを判断します。

| 確認項目 | 自分の記録・判断 | 記入例 |
|---|---|---|
| 予定した練習は実行できたか | | 例：100 体 BOT は 3 回できたが、デスマは 1 戦しかできなかった。 |
| 記録した数値はどうだったか | | 例：100 体 BOT は 125 秒→121 秒。まだ安定していない。 |
| やってみて難しかったこと | | 例：敵を見た瞬間に動いて撃ってしまう。 |
| 練習メニューは自分に合っていたか | | 例：100 体 BOT は続ける。デスマは目的を決めないと流れ作業になった。 |

## A：Act（次の行動）継続・修正を決める

| 項目 | 記入欄 | 記入例 |
|---|---|---|
| 次回も続ける練習 | | 例：100 体 BOT を毎日 3 回。 |
| 内容を変える練習 | | 例：デスマは「頭の高さだけ意識」などテーマを 1 つに絞る。 |
| 次回の目標数値 | | 例：100 体 BOT を 120 秒以内にする。 |
| 講師に相談したいこと | | 例：動きながら撃つ癖を直す練習方法を知りたい。 |

# 2 eスポーツ学科のポイントまとめ

### ① 全国でも珍しい情報科の学校！

・情報科を設置している高校は全国で増えているものの、まだ少ない
・eスポーツについて学ぶだけでなく、情報科としてITパスポートや
　基本情報技術者試験などの資格試験にも挑戦
・OBSやIllustrator、Blenderなどのソフトも授業で活用
・さまざまな授業においてAIの活用も推進

### ② 全日制公立高校初のeスポーツ学科！

・学科としての学びを通して、eスポーツ産業を支える人材に育つ
・全日制公立高校だからこそ、規則正しい生活で普通教科にも取り組む
・地域に根差した学校であるため、社会と繋がる機会がたくさん
・公立高校のため家庭への負担が少なく、安心感が強い
・体育祭や文化祭、修学旅行、クラスマッチなど行事が目白押し

### ③ “学ぶ”が変わる、eスポーツ学科の授業！

・eスポーツを教材として、汎用スキルを身につけられる
・eスポーツ産業に関わるさまざまな分野に関する学びが得られる
・各分野の専門家から専門的な指導を受けることができる
・各分野の仕事を実体験することにより、将来を見据えられる
・eスポーツを通して、地域や社会に貢献することができる

### ④ こんな君に来て欲しい！

・eスポーツを通してさまざまなスキルを身につけたい君
・将来eスポーツ産業を支える人材になりたい君
・eスポーツが好きで、それを武器にしていきたい君
・eスポーツを学びながらも、学校生活を大事にしたい君
・デジタルの知識や技術を生かして社会に貢献したい君

### ④ カリキュラム

※(　)内の数字は1週間当たりの授業時間数です。カリキュラムは変更の可能性があります。

**[1年次　時間割イメージ]**

| | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 |
|---|---|---|---|---|---|
| 朝 | 朝自習で学び直し | | | | |
| 1 | eスポ講座 | HR | eスポ講座 | 保健 | eスポ講座 |
| 2 | | 数 | | 数 | |
| 3 | 英 | 国 | 英 | 国 | 家庭 |
| 4 | 公共 | 体育 | 公共 | 体育 | 家庭 |
| 昼 | | | | | |
| 5 | 科人 | 情報産業と社会 | 芸術 | 情報処理 | 科人 |
| 6 | 数 | | 芸術 | | 英 |

現代の国語(2)　公共(2)　数学Ⅰ(3)
科学と人間生活(2)　体育(2)　保健(1)
美術Ⅰ・書道Ⅰ(2)　英語コミュニケーションⅠ(3)
家庭(2)　HR(1)
情報産業と社会(2)
情報処理(2)
eスポーツ講座A(6)

**[2年次　時間割イメージ]**

| | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 |
|---|---|---|---|---|---|
| 朝 | 朝自習で学び直し | | | | |
| 1 | 国 | HR | 歴史 | ソフトウェア | 英 |
| 2 | 保健 | 数 | 国 | | 数 |
| 3 | eスポ講座 | 生物 | eスポ講座 | 生物 | eスポ講座 |
| 4 | | 体育 | | 体育 | |
| 昼 | | | | | |
| 5 | 英 | ビジュデザ | 英 | ビジュデザ | ソフトウェア |
| 6 | 歴史 | | 総 | | |

言語文化(2)　歴史総合(2)　数学A(2)
生物基礎(2)または物理基礎(2)
体育(2)　保健(1)
英語コミュニケーションⅡ(3)
総合的な探究の時間(1)　HR(1)
ビジュアルデザイン(4)
ソフトウェア活用(4)または物理(2)＋論理表現(2)
eスポーツ講座B(6)

**[3年次　時間割イメージ]**

| | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 |
|---|---|---|---|---|---|
| 朝 | 朝自習で学び直し | | | | |
| 1 | 国 | HR | 国 | 数 | 国 |
| 2 | 体育 | 英 | 体育 | 課/数 | 地理 |
| 3 | メディア | 数 | 総 | 課/物 | 英 |
| 4 | | 地理 | 総 | 課/物 | 体育 |
| 昼 | | | | | |
| 5 | eスポ講座 | コンテンツ | eスポ講座 | コンテンツ | eスポ講座 |
| 6 | | | | | |

国語表現(3)　地理総合(2)
総合数学(2)または数学Ⅱ(2)
体育(3)　英語コミュニケーションⅡ(2)
総合的な探究の時間(2)　HR(1)
コンテンツの制作と発信(4)
メディアとサービス(2)
課題研究(2)または物理(2)
eスポーツ講座C(6)

**eスポーツ講座で取り組むゲームタイトル**

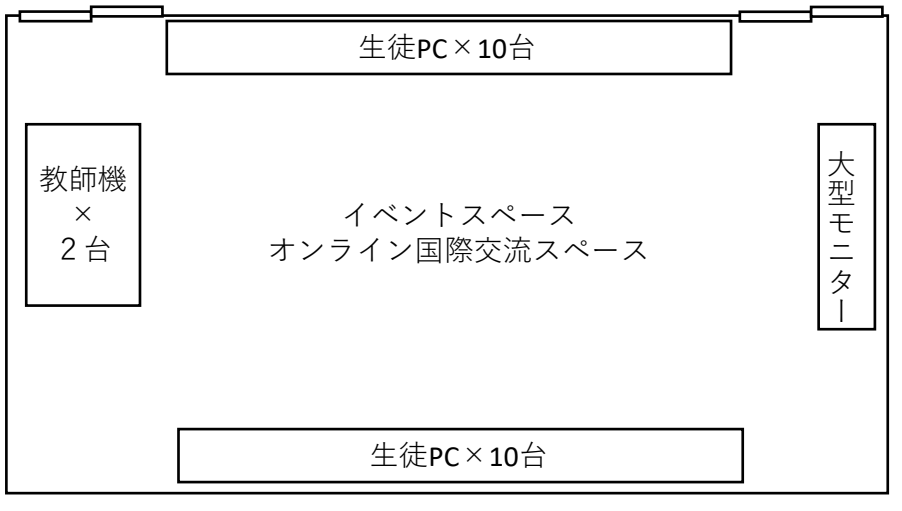
VALORANT

**eスポーツ部で取り組むゲームタイトル**

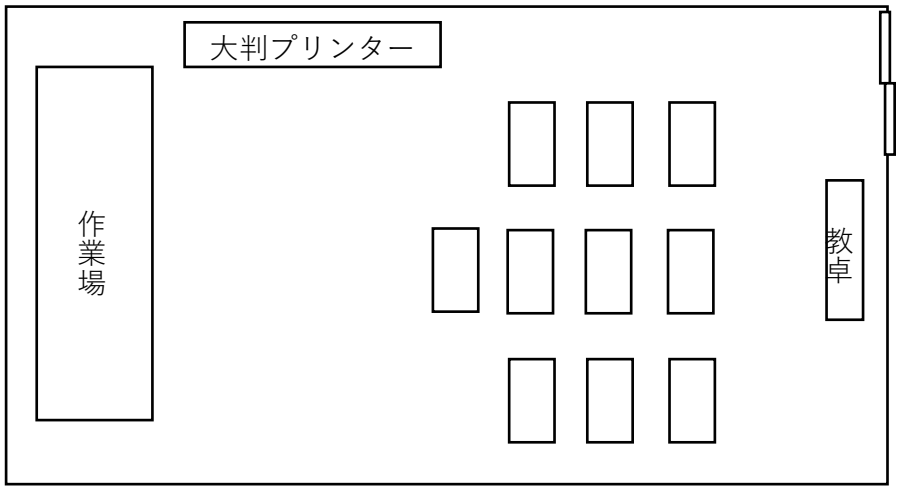
APEX LEGENDS　FORTNITE　LEAGUE OF LEGENDS

# 3　機器・設備・講師等について

DXルームイメージ




デジタルアートスタジオ　イメージ



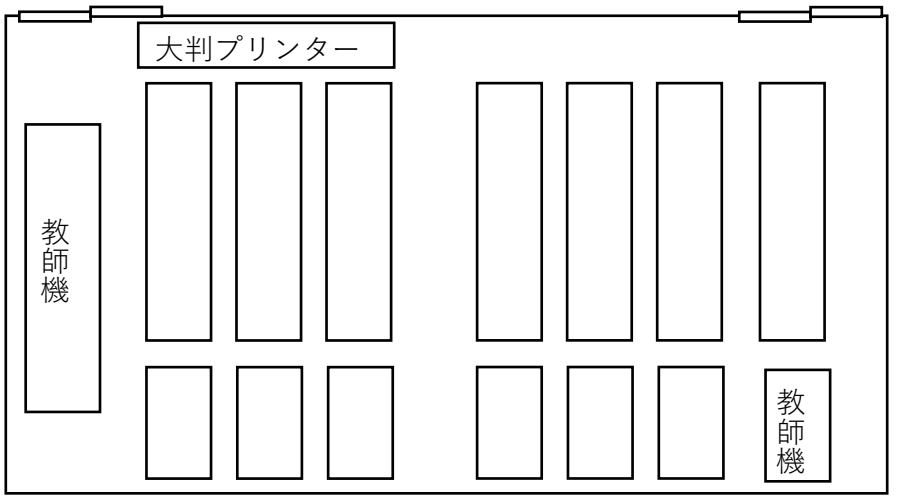

機器

| ゲーミングPC仕様等 |
| --- |
| OS：Windows 11 Pro |
| CPU：AMD Ryzen7 9700X 8-Core |
| GPU：GeForce RTX5070　12GB　GDDR7 |
| メモリ：DDR5（16GB）× 2 = 32GB |
| ストレージ：NVMe M.2 SSD 1TB |
| 冷却：240mm水冷CPUクーラー |
| その他 |
| Webカメラ　22　台 |
| Meta Quest 3（512GB）　22台 |
| マイク　5本 |
| Adobe各種ソフト、Blender、Unity 使用可能 |

機器・ソフト等

| デザイン・コンテンツ制作用PC仕様等 |
| --- |
| MINISFORUM AI X1 Pro-370 |
| OS：Windows 11 |
| CPU：AMD Ryzen AI 9 HX 370 |
| グラフィック：AMD Radeon™ 890Mグラフィックス |
| メモリ：DDR5（16GB）× 2 = 32GB |
| ストレージ：M.2 2280 PCIe4.0 SSD 1TB |
| |
| その他 |
| 液晶タブレット　12台 |
| 大判プリンター　1台 |
| Adobe各種ソフト、Blender、Unity 使用可能 |

メディア室




| ソフトウェア活用・プログラミング　等 |
| --- |
| Windows　PC |
| 教師機　3台　　生徒機　40台　　中間モニター　20台 |

**外部講師**

eスポーツ講座（6コマ/週）のうち、
プレイスキルトレーニングやイベントの企画・運営など、約4コマ/週を外部講師が指導しています。

# DXルーム

～ eスポーツ学科の授業をはじめ韓国文化系列の国際交流などに活用～

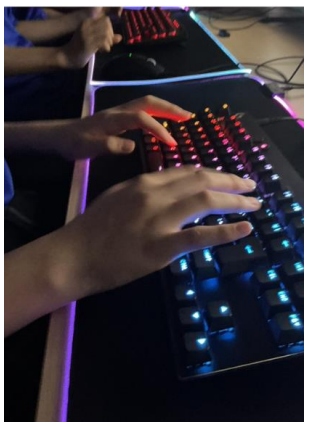









ゲームプレイ
プログラミング
3Dモデリング
動画編集
クロマキー撮影
オンライン国際交流
など



# デジタルアートスタジオ

～ 美術や eスポーツ学科の授業、部活動、広報資料作成などで活用 ～






Adobe
クリエイティブ
制作ソフト:
Photoshop
Illustrator
Premiere　など






# ＜参考＞　校納金等について　～令和8年度実績より～

令和8年度　総合学科実績　※2

| 項　目 | 4月分<br>【現金納入】 | 5月分～1月分<br>【口座振替】 | 2月･3月分<br>【口座振替】 | 合　計 |
|---|---|---|---|---|
| 授業料　※1 | | | | 118,800 |
| 入学手数料(佐賀県へ) | 5,550 | 0 | 0 | 5,550 |
| 教育振興会費 | 720 | 720 | 0 | 7,200 |
| 生徒会費 | 780 | 780 | 0 | 7,800 |
| 教育活動後援会費 | 1,020 | 1,020 | 0 | 10,200 |
| 修学旅行積立金 | 15,450 | 8,200 | 0 | 89,250 |
| 空調設備負担金 | 480 | 280 | 0 | 3,000 |
| 教材費等一括納付金 | 26,000 | 0 | 0 | 26,000 |
| 口座振込手数料(金融機関へ) | 0 | 55 | 0 | 495 |
| 合　計<br>(※就学支援金有) | 50,000 | 11,055 | 0 | 149,495 |

※1　就学支援金制度により授業料は実質無償化となっています。申請をされなかった場合は、年間で授業料が118,800円が必要となります。
（9,900円×12月）

※2　eスポーツ学科は左記の表において、4月の教材費等一括納付金に5,000円が加算されます。

※令和8年度の総合学科の実績として
2年次の校納金は約75,000円/年
3年次の校納金は約70,000円/年
です。

② 購入品

令和8年度　実績

| 項目 | | | 金額 | 申し込み　※3 | 採寸 | 購入 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 制服 | A | 詰襟制服<br>(夏･冬)  | ￥41,100～<br>冬服　￥29, 800～<br>夏服　￥11, 300～ | 合格者登校日 | 合格者登校日 | 入学式前 |
| | B | ブレザー･<br>スカート型制服<br>(夏･冬)  | ￥73,080～<br>冬服　￥52,550～<br>夏服　￥20,530～ | 合格者登校日 | 指定日<br>(3月中旬) | 入学式前<br>夏服は5月 |
| | C | ブレザー･<br>スラックス型制服<br>ユニセックスタイプ<br>(夏･冬)  | ￥54,900～<br>冬服　￥37,300～<br>夏服　￥14, 600～ | 合格者登校日 | 指定日<br>(3月中旬) | 入学式前 |
| 体操服(夏･冬)<br>上履き | | | ￥20, 000程度 | 合格者登校日 | 合格者登校日 | 入学式 |
| 教科書･副教材 | | | ￥20,000程度 | 合格者登校日 | | 入学式 |
| 通学カバン | | | ￥6,600 | | | 入学式 |
| そのほか、昭和バスは、通学フリー定期券(紙またはスマホ)があります。<br>金額は1か月　￥15,000、 3か月　￥34,000　です。 | | | | | | |

※3　地域みらい留学生の申し込み･採寸日等については別途相談