

別紙2 【活動計画】〔 ゲーム研究 〕同好会

◇ 年間目標						
<ul style="list-style-type: none"> ・高い目的意識と自ら実践する強い行動力をもち、各自の技術力の向上を図る。目標を明確にもち、努力を重ねる。部員間のコミュニケーションを図り、様々なゲームを通して対戦時のマナーを身に着ける。 ・本校文化祭において、展示発表を行い、来ていただいた方々に喜んでもらえるようなゲームを用意する。生徒自身がオリジナルで作成したゲームを発表する。 						
◇ 部員数				◇ 顧問名・部活動指導員名		
	男子	女子	合計	大宮 理明		
1年	1	1	2	丸山 裕亮		
2年	7	0	7			
3年	5	0	5			
合計	13	1	14			
◇ 活動日と活動場所						
【活動日】						
【休養日】 毎週 月 曜日 と 水 曜日						
【活動時間】						
(平日) 放課後～16:50						
(土曜授業日) なし						
(週休日等) なし						
【活動場所】 社会科教室						
◇ 大会等の主な記録				◇ 今年度の参加予定大会		
令和2年度	令和3年度	令和4年度	○ (月 日)			
			○ (月 日)			
			○ (月 日)			
◇ 年間(月別)活動計画						
4月	5月	6月	7月	8月	9月	
(週休日の活動日数) 0日	(週休日の活動日数) 0日	(週休日の活動日数) 0日	(週休日の活動日数) 0日	(週休日の活動日数) 0日	(週休日の活動日数) 0日	
ゲームを通して、研究開発を行う	ゲームを通して、研究開発を行う	ゲームを通して、研究開発を行う	ゲームを通して、研究開発を行う	文化祭に向け、発表展示の準備を行う	文化祭に向け、発表展示の準備を行う	
10月	11月	12月	1月	2月	3月	
(週休日の活動日数) 0日	(週休日の活動日数) 0日	(週休日の活動日数) 0日	(週休日の活動日数) 0日	(週休日の活動日数) 0日	(週休日の活動日数) 0日	
文化祭に向け、発表展示の準備を行う	ゲームを通して、研究開発を行う	ゲームを通して、研究開発を行う	次年度の文化祭に向け、発表展示の準備を行う	次年度の文化祭に向け、発表展示の準備を行う	次年度の文化祭に向け、発表展示の準備を行う	