

講義名	スポーツ文化論			授業形態	
担当教員	青山 将己	開講期・曜日・時限	後期 月曜日 4 時限		
		単位数	2	履修開始年次	2 年生

#### 主題と概要

スポーツは、世代から世代へと継承されてきた人類固有の文化である。スポーツは、運動能力の優れたアスリートや若者だけの活動だけでなく、ライフステージを過ぎて一人ひとりが楽しむことができる「生涯スポーツ」として世界中へと広がった。また、スポーツ文化は民族や地域、世代、ジェンダー、学校・大学、イベントなどで発展し、その多様性 (diversity) と包容性 (inclusion) が注目されている。

本授業では、特に「するスポーツ」、「みるスポーツ」、「ささえるスポーツ」というスポーツ文化の側面に着目する。「するスポーツ」においては、スポーツの楽しさや社会化過程に焦点を当て、スポーツクラブや生涯スポーツ、スポーツ・フォー・オールを考え方を解説する。「みるスポーツ」においては、オリンピックやパラリンピック、海外のスポーツを取り上げる。「ささえるスポーツ」においては、スポーツボランティアやスポーツイベントを取り上げ、文化的価値と地域振興への貢献を解説する。

#### 到達目標

本授業の到達目標は、以下のとおりである。

- 1) スポーツ文化の諸相に関する基礎知識を身に付けることができるようになる。
- 2) スポーツ文化の諸相に関する理解ができるようになる。
- 3) スポーツ文化の諸相の普及と発展を自ら考え、情報を的確に収集し、多面的な視点を習得できるようにする。

#### 提出課題

授業の終わりに、その日のポイント・動画の感想等のミニレポートをレスポンスにより、提出する。また、グループプレゼンや中間テスト、期末レポートを実施する。

#### 課題（レポートや小テスト等）に対するフィードバックの方法

毎回の授業において、前回授業の振り返りを行う（Kahoot!を使用）。

#### 評価の基準

各回のミニレポート（30%）、中間テスト（30%）、期末レポート（40%）。

#### 履修にあたっての注意・助言他

遅刻者は、開始後15分以内とし、静かに着席すること。講義中の質問は加点する。授業中の私語は厳禁で、使用を指示しない限り、スマホ使用を禁止とする。

#### 教科書

.使用しない。

#### 参考図書

.よくわかるスポーツ文化論。

#### その他

プリント資料は必要に応じて配布する。

#### 授業計画

1. オリエンテーション
2. 近代スポーツの成立と発展
3. マインドスポーツ
4. eスポーツ
5. 囲碁
6. マイナースポーツ・エクストリームスポーツ
7. スポーツとドーピング
8. 中間テスト
9. スポーツの応用文化
10. スポーツにおける暴力・ハラスメント
11. 子どものスポーツ
12. オリンピックの歴史
13. パラリンピックの歴史
14. スポーツと開発
15. 振り返り、まとめ

#### 授業形態（アクティブ・ラーニング）

ア：PBL（課題解決型学習）	イ：反転授業（知識習得の要素を授業外に済ませ、知識確認等の要素を教室で行う授業形態）
ウ：ディスカッション、ディベート	エ：グループワーク
オ：プレゼンテーション	カ：実習、フィールドワーク
キ：その他（A-L型であるけども、以上の項目のいずれにも該当しない場合）	

#### 準備学習（予習・復習等）の具体的な内容及びそれに必要な時間

予習：2時間（自習のシラバスを確認し、参考文献、ネット等でその内容を事前に把握する。）  
 復習：2時間（授業における配布資料に再度目を通り、学んだことの振り返りを行う。）

#### 卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目の関連

本授業を通して、子どもから高齢者までの広範囲にわたる健康分野に関する基礎知識を身につけ、健康・スポーツ関連産業の理解を深めることができることから、本学部のディプロマポリシーの達成に大きく貢献できる科目である。

#### 双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述

考える授業を導入する（例：Kahoot）。また、レスポンスの内容を吟味し、質問や疑問に対して、回答するようにする。

#### 実務経験の有無及び活用

実務経験あり  
 スポーツイベント（マスターズ甲子園）の運営、イベントにおける質問紙調査の実施と分析など。

#### 備考