

学科名	マンガ・アニメーション科四年制
コース名	共通
授業科目	スポーツ実習B
必選	選
年次	2年次
実施時期	通年
種別	実習
時間数	60
単位数	2
担当教員	馬場定雄
実務経験	有
実務経験職種	映像編集
授業概要	スキー研修などに参加し、運動能力を養います。
到達目標	A. 体育祭やeスポーツを含む様々なスポーツにおける基本技術と戦略の理解 B. 体力と協調性の向上、チーム内での役割認識 C. 競技における判断力とリーダーシップの発揮 D. デジタルスポーツと現実スポーツの相違点と相互作用の理解 E. 安全意識の高揚とスポーツにおける健康管理の重要性の理解
授業方法	
成績評価方法	授業内容の理解度をレポートを提出して評価する。また積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。
履修上の注意	スポーツ実習では、身体活動だけでなくデジタルスポーツも含まれるため、多様な運動形式に対応する柔軟性が必要です。安全に対する意識を常に持ち、身体への過度な負荷を避けることが重要です。チームワークを大切にし、異なる種類のスポーツに対して積極的に参加し、楽しみながらも責任感を持って取り組む姿勢が求められます。
教科書・教材	参考書・参考資料等は授業中に指示する

授業計画

第1回	スポーツ実習の全体像理解
第2回	体育祭競技の基礎知識習得
第3回	eスポーツの基本理解と技術習得
第4回	チーム協調性の向上
第5回	体力増強のためのトレーニング
第6回	体育祭競技の応用技術習得
第7回	eスポーツでの高度な戦略習得
第8回	チーム内リーダーシップの強化
第9回	スポーツ後の体のケア
第10回	体育祭競技の総合的な実践
第11回	eスポーツの実践と応用
第12回	チーム内のダイナミクス理解
第13回	健康管理とフィットネスの重要性
第14回	競技の振り返りと評価
第15回	コースの総括と今後の目標設定