

スポーツ医学について学ぶ

科目責任者 枝 伸 彦
学年・学期 1 学年・3 学期

I. 前 文

スポーツと医学は密接な関わりがあり、①スポーツ医学の基礎領域、②スポーツによる医学、③スポーツのための医学の3つに大別することができる。本講義を通して、スポーツにおける医師の重要な役割について考察し、スポーツドクターに求められるスキルや、直接スポーツに関わらなくても必要な知識等について理解を深める。

※実習を伴う講義のため、受講者数の上限を6名とする。

II. 担当教員

枝 伸 彦 (基本医学 基盤教育部門 健康スポーツ科学)

III. 一般学習目標

スポーツを支える医師の重要性について理解を深めると同時に、健康維持増進における運動の医学的価値を学び、実践できる能力を養う。

IV. 学修の到達目標

1. スポーツ医学の概要やスポーツドクターの役割について理解を深める。
2. 内科的スポーツ障害やスポーツ外傷の種類と対策について理解を深める。
3. スポーツ外傷時の応急処置を実践できる能力を養う。
4. 運動の健康効果について理解し、健康づくりのための運動を実践できる能力を養う。
5. アンチ・ドーピングについて理解を深める。

V. 授業計画及び方法 * ()内はアクティブラーニングの番号と種類

(1: 反転授業の要素を含む授業 (知識習得の要素を教室外で済ませ、知識確認等の要素を教室で行う授業形態。))

2: ディスカッション, デイバート 3: グループワーク 4: 実習, フィールドワーク 5: プレゼンテーション

6: その他)

回数	月	日	曜日	時限	講 義 テ ー マ	担 当 者	アクティブラーニング
1	10	8	水	4	スポーツと医学の関わりースポーツドクターとはー	枝 伸 彦	2
2		15	水	4	アスリートのコンディショニング	枝 伸 彦	2
3		22	水	4	スポーツ外傷とリハビリテーション	枝 伸 彦	2
4		29	水	4	運動による健康効果	枝 伸 彦	2
5	11	5	水	4	スポーツ医学実習	枝 伸 彦	4
6		12	水	4	スポーツとアンチ・ドーピング	枝 伸 彦	2
7		19	水	4	スポーツ医学に関するグループ発表	枝 伸 彦	3, 5

VI. 評価基準 (成績評価の方法・基準)

授業態度・出席 (60%), レポート課題 (40%)

Ⅶ. 教科書・参考図書・AV資料

必要な資料等は適宜配布する。

Ⅷ. 質問への対応方法

随時，受け付ける。

Ⅸ. 卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目の関連

*◎：最も重点を置くDP ○：重点を置くDP

ディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）		
医学知識	人体の構造と機能，種々の疾患の原因や病態などに関する正しい知識に基づいて臨床推論を行い，他者に説明することができる。	
	種々の疾患の診断や治療，予防について原理や特徴を含めて理解し，他者に説明することができる。	
臨床能力	卒後臨床研修において求められる診療技能を身に付け，正しく実践することができる。	
	医療安全や感染防止に配慮した診療を実践することができる。	
プロフェッショナリズム	医師としての良識と倫理観を身に付け，患者やその家族に対して誠意と思いやりのある医療を実践することができる。	
	医師としてのコミュニケーション能力と協調性を身に付け，患者やその家族，あるいは他の医療従事者と適切な人間関係を構築することができる。	
能動的学修能力	医師としての内発的モチベーションに基づいて自己研鑽や生涯学修に努めることができる。	◎
	書籍や種々の資料，情報通信技術（ICT）などの利用法を理解し，自らの学修に活用することができる。	
リサーチ・マインド	最新の医学情報や医療技術に関心を持ち，専門的議論に参加することができる。	○
	自らも医学や医療の進歩に寄与しようとする意欲を持ち，実践することができる。	
社会的視野	保健医療行政の動向や医師に対する社会ニーズを理解し，自らの行動に反映させることができる。	○
	医学や医療をグローバルな視点で捉える国際性を身に付け，自らの行動に反映させることができる。	
人間性	医師に求められる幅広い教養を身に付け，他者との関係においてそれを活かすことができる。	○
	多様な価値観に対応できる豊かな人間性を身に付け，他者との関係においてそれを活かすことができる。	

X. 課題（試験やレポート等）に対するフィードバックの方法

レポート課題について，適宜，フィードバックを行う。

XI. 求められる事前学習，事後学習およびそれに必要な時間

シラバス別冊に記載。

XII. コアカリ記号・番号

GE-04-01-04, RE-01-02-01, CS-02-04-07