

2025 年度前期 子ども健康・スポーツゼミ 実践報告

細川賢司

(名古屋芸術大学 教育学部 講師)

はじめに

今年で子ども健康・スポーツゼミは3年目を迎え、2～4年生合計14名で活動を行ってきた。2025年度前期は①車いすバスケットボール体験会(いちい信金アリーナB)、②デジタルバッティングセンター(バンテリンドームナゴヤ)、③留学生別科異文化交流授業スポーツ交流会(名古屋芸術大学東キャンパス11号館4階多目的室)に取り組んだ。本稿ではこれらの活動について報告する。

1. 車いすバスケットボール体験会

日時：2025年4月12日(土)、13日(日)

※両日とも12:00～14:00

場所：いちい信金アリーナB(一宮市総合体育館)

講師：ワールドバスケットボールクラブ(WORLD BBC) 竹内厚志選手、竹中久雄選手

1.1. 背景

本企画は、プロバスケットボールリーグであるB.LEAGUEと日本生命の連携事業「B.LEAGUE Hope×日本生命地域を元気に! バスケット ACTION^{注1)}」の一環として開催された。柳城女子大学こども学部教員から案内があり、名古屋芸術大学教育学部も子ども健康・スポーツゼミの学生が本企画にスタッフとして協力することとなった。

1.2. 内容

本企画はB.LEAGUE1部に所属するファイティングイーグルス名古屋対茨城ロボッツの試合前に行われ、事前応募者および試合観戦のための来場者が参加した。内容は以下のように40分コースと10分コースで分かれており、小学生～中学生を中

心に練習・試合形式で車いすバスケットボールの体験が行われた。



図1. スタッフ打ち合わせの様子

1.2.1. 40分コース(12:50～13:30)

①ドリブルの基本練習

スポーツ用車いすに初めて触れる学生も多く、最初はまっすぐ走行することすら難しく、思うように操作できない様子が見られた(図2、3)。車輪が進む方向やスピードの調整に戸惑い、壁にぶつかりそうになったり、ターンの際に思った以上に大きく回ってしまったりと、普段の生活では経験しない感覚に驚いていた。しかし、繰り返し挑戦する中で次第に感覚をつかみ、スムーズにストップやターンをこなせるようになっていった。イベ

ント時には、学生自身が経験して得た感覚を参加した子どもたちへわかりやすく丁寧に伝えていた。



図2. 本企画で使用したスポーツ用車いす



図3. 学生がスポーツ用車いすで移動する様子

②シュートの基本練習

車いすバスケットボールにおいては上半身の力を使ってボールをリングに届かせる必要がある。学生自身が体験した際もなかなかボールが遠くに

投げられずに苦勞していた（図4）。筋力の発達途上にある子どもたちにとってはより難しい課題であり、イベント時には身振り手振りを交えながら、背もたれを活用することやボールを投げる際にねらう場所をアドバイスしていた（図5）。



図4. 学生がシュート練習をする様子



図 5. 学生が参加者のシュート練習をサポートする様子



図 6. ミニゲームの様子

③ミニゲーム

40 分コースの最後のプログラムとして、実際の車いすバスケットボールに近いルールでミニゲームが実施された（図 6）。ミニゲームには参加者だけでなく、学生スタッフと講師も選手としてプレーした。参加者はこれまで練習したドリブルやシュートを活用し、同じチームの仲間と巧みにパスを交換しながらプレーしていた。シュートにより得点が入るたびに大きな歓声と拍手が会場に響いた。また、今回講師を務めたのは現役の車いすバスケットボール選手であり、間近で鮮やかなハンドリング、素早い移動など迫力あるプレーを観察することができたことは学生にとっても大きな学びであった。ゲーム終了後には、参加者全員で記念撮影が行われた（図 7）。



図 7. 40 分コース終了後の全体集合写真

1.2.2. 10 分コース（13:40～14:20）

10 分コースでは、主に試合観戦で来場した子どもたちが飛び入りで参加した。前半でドリブル、後半でシュートの基本練習が行われた。ミニゲームは実施されなかった。

1.2.3. 大学生同士のミニゲーム（14:20～14:30）

当初予定されていなかったが、余白時間を利用

して大学生同士のミニゲームが実現した。名芸大チームと柳城女子大チームにわかれ、お互いのプライドをかけ真剣にプレーしていた。試合後には共に集合写真を撮ることができ、本企画が子どもたちのサポートだけでなく、大学生間の交流の場にもなったことが感じられた（図8）。



図8. 大学生同士のミニゲーム後の集合写真

1.2.4. 試合観戦（15:30～）

締めくくりとして、参加者全員で「ファイティングイーグルス名古屋 vs 茨城ロボッツ」の試合を観戦した（図9）。試合はもちろんのこと、試合前・試合中にも様々な催し、セレモニーが行われ、B.LEAGUE ならではの演出を楽しんだ。



図9. 試合観戦時の様子

1.3. 総括

本企画を通じて、学生は自らの体験を通し、車いすバスケットボールの難しさと楽しさを実感し、その学びを参加した子どもたちへ伝えていた。車いすバスケットボールはパラリンピックの正式種目であり、2026年に開催される愛知アジア・アジアパラ競技大会でも実施される。そのため今回の体験は、学生にとって単なるスポーツ体験にとどまらず、障がいの有無にかかわらず互いを理解し合い、一緒に楽しむことができるスポーツの価値を再認識する機会となった。今後、学生がこの学びを将来の保育や教育の現場で生かすことで、共生社会への理解が深まり、誰もがスポーツを通して輝ける環境づくりへとつながっていくことが期待される。

2. デジタルバッティングセンター

日時：2025年6月8日(土) 12:00～16:30（中日ドラゴンズスポンサードゲーム時）

場所：バンテリンドームナゴヤ 2階中央入り口横ブース

2.1. 背景

前年度に引き続き、中日ドラゴンズスポンサードゲーム時にデジタルバッティングセンターを展示した。これまで教育学部（子ども健康・スポーツゼミ、子どもICTゼミ）と芸術学部（先端メデ

ィア表現コース）が協働した例はなく、デジタルバッティングセンターはその初めての事例となった。デジタルバッティングセンターの展示はこれで4回目となり、過去の実績や詳細な説明については、細川（2025a, b, c）；細川ほか（2025）で示してあるためここでは割愛する。

2.2. 内容

2.2.1. 事前準備

今年度は5月22日と6月5日の2日間で基礎演習・専門演習の時間を利用して運営のリハーサルおよび設営・解体の練習を行った（図10）。なお今回は子どもICTゼミの学生が集中授業で参加できなかったため、子ども健康・スポーツゼミの学生のみで運営できるよう入念なシミュレーションを行った。

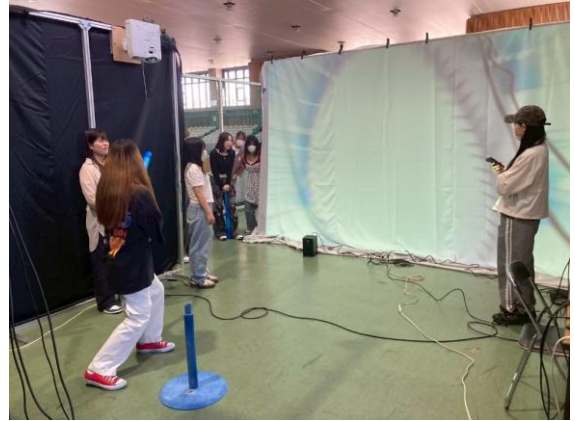


図10. 事前準備（リハーサル）の様子

2.2.2. 企画当日

当日は教員3名と子ども健康・スポーツゼミの学生11名、教育学部ボランティアスタッフ3名に加え、北名古屋市職員1名がサポートに加わり、合計18名で運営を行った。当日のスケジュールは以下の通りである。

- ① 8：00～集合、設営開始（図11、12）
- ② 12：00～運営開始（図13）
- ③ 16：30～運営終了、解体



図 11. 設営時の様子



図 13. 運営時の様子



図 12. 設営完了時の様子

なお、今回は前年度に課題となったスイングの捕捉精度について、よりフレームレートの高い赤外線カメラを導入し、改善を図った。その結果、主観ではあるが前年度よりもスイングの捕捉精度が向上し、それに伴い体験者の満足度も向上したように思う。また、今回は球速の変化に加え、ランダムで変化球が出力されるよう再設計した。これも体験者の満足度向上に寄与している可能性がある。

2.3. 総括

当日は、前年度と同様に 300 名程度の来場者に体験を楽しんでもらうことができた。今年度は子ども ICT ゼミが不参加であったため、設営や運営上の不安もあったが、芸術学部や北名古屋市からのサポートを受け、2 年連続でトラブルなく円滑に運営することができたことは大いに自信となった。また、前年度の課題を改善できるよう再設計し、それが有効に機能したことも確認された。次回に向けて、学生のアイデアをより活かしたアトラクションに改良していくことが課題である。

3. 留学生別科スポーツ交流会

日時：2025 年 7 月 10 日(木)10：40～

場所：名古屋芸術大学東キャンパス 11 号館 4 階多目的室

3.1. 背景

これまで、教育学部と留学生別科との積極的な交流が見られなかったことを背景に、前年度からこの取り組みが開始され、今年度で 2 回目の実施となった。今回も、異文化交流や多様性の理解をテーマとして、子ども健康・スポーツゼミの学生がプログラムを考案・企画し、スポーツ交流会が実施された。

3.2. 実践

教育学部からは、子ども健康・スポーツゼミ 12

名（教員 1 名、3 年生 8 名、2 年生 3 名）、国際ゼミ 4 名（教員 1 名、2 年生 3 名）が参加した。また留学生別科からは 15 名（教員 2 名、2 年生 13 名）が参加した。以下はスポーツ交流会におけるプログラムを示す。

- 10：40～10：55…開会式、自己紹介
- 10：55～11：25…「他のチームより多く集める！」カラーボール集めゲーム
- 11：25～12：00…「チームで協力して揃えろ！」ミニコーンビンゴゲーム
- 12：00～12：10…表彰・閉会式

(1) 開会式

まず参加者は多目的室に集合し、教員から本企画の説明、学生からプログラムの説明が行われた（図 14）。次に、前回と同様、赤・黄・緑・青の 4 チームに分かれ、それぞれの色のビブスを着用した。最後に、チームごとに簡単な自己紹介が行われた（図 15）。



図 14. 開会式（学生挨拶）



図 15. 開会式（自己紹介）

制限時間内に自チームの色のボールを多く集めることを競うというルールで行った（図 16、17）。このプログラムはルールが単純で理解しやすく前年度も好評であったため、今年度も引き続き行われた。前年度に比べてルール説明を丁寧に行ったことで、よりスムーズな理解・実践につながった印象であった。



図 16. カラーボール集めゲーム（実践中）



(2) スポーツ交流① カラーボール集めゲーム



図 17. ボールギャザー（結果発表）



図 18. ミニコーンビンゴゲーム（実践中）

(3) スポーツ交流② ミニコーンビンゴゲーム

チームごとにリレー方式で、指定されたミニカラーコーンを取りに行き、縦5マス×横5マスのミニマットの上に置いて、先に直線で5つのコーンをそろえたチームの勝利というルールで行った。カラーボール集めゲームよりもルールが複雑であり、また留学生別科生の中にはビンゴを経験したことがない者もいたため、ゲーム内容の理解が難しい場面もみられた。しかし、教育学部生がジェスチャーを交えつつわかりやすい言葉で説明したことに加え、実際のゲームの様子を観察することによって、最終的にはルールを理解し、共にゲームを楽しむ姿が見られた（図 18）。

(4) 表彰・閉会式

4チームの順位発表を行い、優勝チームには記念品が手渡された（図 19）。また、本企画を主催した学生および教員からの挨拶があり、その後はグループごと、および参加者全員で記念撮影を行った（図 20）。



図 19. 表彰・閉会式





図 20. 記念撮影



3.3. 総括

前年度は現4年生がプログラムの考案・企画を行い、今年度は現3年生がそれを確実に引き継いだことで、前回と同等、あるいはそれ以上の盛り上がりを見せた交流会となった。改めて、スポーツを通じて得られる学びや交流の価値は大きく、教育学部の学生にとっても異文化理解を深める貴重な機会となった。

3.3.1. 教育学部生からの反応

(1) 教育学部生からのコメント

イベント終了後には運営をサポートした学生で反省会を行い、運営方法に関する評価点や改善点、異文化交流の内容に関する気づきやエピソードが話し合われた(表1、2)。

表 1. 教育学部生からのコメント（運営方法に関して）

1. カラーボール集め！		2. ビンゴ！		3. その他
評価点	改善点	評価点	改善点	評価点・改善点
最後にボールを数えるときがワクワクして競ってる感じがしてよかったと思う	他の人とぶつかるリスクがあって少し危ない	頭を使ってチームで協力しながらゲーム出来ること	コーンを置く時に倒れてしまうことがあったので敷くものを滑りにくいものにするのが良いと思った	景品があるおかげで本気でゲームできて、楽しめた。
ルールも分かりやすく、また体力も使うし、自分は遠くへ行く、近くを取るなどとゲームが始まる前に作戦会議などをしてコミュニケーションも取れたため楽しく遊ぶことが出来ました！	ぶつかったりしている人達をよく見かけたので、場所も広い場所でやったり、狭いのなら人数を減らしたりしても良いのかなと思いました！	足の速さや、頭を使ったりしてみんなとコミュニケーションが取れたり、大盛り上がりですごく楽しかったです！！またビンゴのマスを増やしたり逆に減らしたりして遊んでみたいです	重ねるというルールや妨害するというルールの他にもっとわかりやすい相手チームを妨害するやり方を考えたかったなと思いました！	順位を書いたり発表する時にドラムロールなどの音があったりしたら楽しかったなと後から思いました
しっかりと体を動かして楽しい	ボールが近くにたくさんあるグループと少ないグループがあった	みんなできごとか指示を出しあったり、接戦になって盛り上がる事ができた	みんなが必死になってぶつかっている人がいた	ゆっくりと話していて聞きやすかった
応援や作戦を一緒に行うことで、合流ができ、仲が深まったと思う。	かごに入れようとする人と入れ終わった人がぶつかりそうになっている人がいて、そこが少し危ないと感じたので、そこが改善できるといいのかなと思いました。	足の速さや頭の回転のスピードとの両方が試されるゲームで良かったと思います。	走る距離を長くしたら、もっと楽しくなると思った。例えば、2往復にする。他は、障害物をつける。リフティングかバウンドを5回やるなど。	好きなものや食べ物が書かれたボード（画用紙にイラスト付きで書いたもの）を持ってやるより伝わりやすいと思った。
場所が広ければ皆んなで遊べて良い。 数える時にハラハラ感があってチームで楽しめる。	より広い場所で、少し違うアレンジをするなど 狭すぎてぶつかり合っていた	皆んなで協力できる所。 走る順番を話したり、置く場所を教えあったり話す場面が作れる。	すぐに終わってしまう場合がある。	分かりません。
狭い範囲だったけれどたくさん動けたところ	特になし	壁をタッチするルールがあることで、平等に戦うことができた	重ねなしのルールで6×6もおもしろかったと思う	応援し合ってたたくさんコミュニケーションがとれた 留学生同士での会話が早く、日本人学生がもっと積極的に間に入っていくべきだったと思う
みんなが一斉懸命動いていたのがすごくいいと思った。	場所がもう少し広いと楽しいと思う	チームの仲が深まって話すことが増えたのでいいと思った	特になし	時間が長くてどうすればいいかわからない時間があった
協力してできた。コミュニケーションをしっかりとることが出来る。	ぶつかりそうになるので、もう少し広いとこでやったらもっと楽しそう。	ハイタッチが入っているので、親睦が深まると思った。	ルールをもう少し簡単にすればいいと思った。	早く自己紹介が終わると、気まづい時間が生まれた。
実践してみせていたから、留学生の人たちも理解しやすいように感じた。	特になし	勝負をとっても楽しめていたと思う。	反則が理解していない人がいたため、チームでのルール確認の時間を取った方が良かったのかなと思った。	グループでの会話が盛り上がっているところが多く見受けられた。
協力して集めることで自然にコミュニケーションが取れる点	夢中になり、ぶつかって怪我をする可能性があった	運動だけでなく、頭を使ってやるので逆転する要素があつてよかった	1人ミスをするとなげてしまう確率が増えるので負担が大きい	優勝チームを前に呼び一人一人景品を手渡しするのがよかった。

表 2. 教育学部生からのコメント（異文化交流の内容に関して）

交流に関する気づき	全体的な感想や印象に残ったエピソード	今後の異文化交流のアイデア
こういうイベントがないと関わる機会がないから、このイベントで関わって良かったと思う	スポーツを通して留学生の人の笑顔を見ることが出来てよかったと思う	異文化の人たちの食を体験するなど
なかなか関わる事が出来ない人達だったのでこれから多くの人たちと関わってみたいと思ったし、逆に相手の国などの伝統的なゲームや遊びも知ってみたいしやってみたいと思った	初めてでお互いあまり上手く話せなかったりコミュニケーションが取れなかった部分があったけれど、行ったゲームがコミュニケーションを取らないと難しかったり自然とコミュニケーションが取れるようなゲームだったのですぐ自然と会話が出来るようになってすごく楽しかったです！！	もっと広い場所で今回行ったゲームをもう一度ルールを変えてやってみたいし、障害物リレーなどもやってみたいと思いました
普段関わる事の出来ない人たちと交流ができた	ビンゴの時に全勝ができてみんなとハイタッチをすることができてなかに深めることができてよかった	留学生別科の人たちの国で有名なスポーツをする
応援する時に、一緒に盛り上がれて良かった。	ネパール留学生の人たちが、楽しんでいる姿が印象に残っています。	ネパールの人たちの遊びをやってみたいです。
よりコミュニケーションが取れる遊び。お互いの文化的な遊びができたより深い交流が出来るようになるのかなと思います。今回は最初の交流として競争遊びができて良かったと思います。	ボールと一緒に数える、喜ぶ。別科の人が楽しそうに走っていて良かったと思いました。	お互いの文化遊び、紹介などなど。遊びの融合などなど
授業も被ることはないし棟も違うため、関われるきっかけが作れて良かったと思った	言葉がなくても、ゲームを通して応援して競い合って一緒に喜んだり悔しがったりして楽しかった	各国のお祭りを再現して招待する
去年とはまた違った人と関わってよかった。留学生同士で話してた時に何を話せばいいかわからなかった	スポーツ交流会を通して自分も話し方の工夫をしたり遊びを通して仲良くなれてよかったです。	文化クイズ
積極的に関わっていった。ルールをチーム内で教え合うことが出来ていた。チームが勝った時、ハイタッチやグータッチなどが自然にできていた。	ボールを最後集める時にゼミ生だけで集めていたら、ネパールの人も自主的に手伝ってくれて嬉しかった。	カラーボール集め
一人一人と話すタイミングが多く、とても協力的で楽しく交流出来たと思った。	勝負事に本気で挑んでくれると感じた。	留学生の地域の遊びを知りたい。
チームで分けることで結局別科の人は別科の人、日本人学生は日本人学生と話することが多かったのが1対1のペアにするともっと交流が深まったかなと思った	普段関わりのない人と同じグループになることで自然とコミュニケーションを取ることができてよかった	留学生の人と1対1のペアを組んで競技する

（2）異文化理解に関するアンケート

今回は交流会の前後で子ども健康・スポーツゼミの学生10名に対し「文化の知能指数（Cultural Intelligence Scale : CQS）（Ang et al., 2007）」を参考とした異文化理解の深まりに関するアンケートを実施した。アンケートの主要な内容は表3に示す10項目であり、①全くあてはまらない～⑦非常にあてはまるの7件法で回答された。分析においては、アンケートの各項目について全体平均を算出した。

分析の結果、項目3を除いたすべての項目で数値の増加がみられ、特に項目1、2、7、9、10で変

化が大きかった（表4）。これは、交流会の実施を通じて、教育学部生の異文化理解に関わる「明るく、社会的に交流を楽しむこと」や「ジェスチャーや表情の変化を含む非言語的メッセージを交えてコミュニケーションを図ること」などの心理的側面に変化が生じたことを示唆している。今後は、教育学部と留学生別科の交流にとどまらず、全学的な交流に発展していきたい。

3.3.2. 留学生別科教員・学生からの反応

イベント終了後には、留学生別科教員からのコメント、および留学生別科の学生から手紙が届いた（表5、図21）。

表 3. 異文化理解に関するアンケート項目

番号	内容
項目 1	異文化の人と関わることを楽しんでいる。
項目 2	知らない文化の人々とも社会的に振る舞える自信がある。
項目 3	新しい文化に適応したり、ストレスにも対処できたりする自信がある。
項目 4	知らない文化の中で生活するのを楽しめる。
項目 5	異文化での買い物環境にも慣れられる自信がある。
項目 6	異文化交流があるときは、話し方（口調やアクセント）を変えている。
項目 7	異文化の状況に応じて、間や沈黙の使い方を変えている。
項目 8	異文化交流のとき、話すスピードを調整している。
項目 9	異文化交流のときに、身振りや表情を変えている。
項目 10	異文化交流の状況に応じて、顔の表情を変えている。

表 4. 異文化理解に関するアンケート結果

	項目 1	項目 2	項目 3	項目 4	項目 5	項目 6	項目 7	項目 8	項目 9	項目 10
事前	4.9	4.6	4.2	3.8	3.8	5.4	4.4	6.0	5.4	5.2
事後	5.8	5.2	4.2	4.2	3.9	5.7	5.0	6.3	6.3	5.8
事後-事前	0.9	0.6	0.0	0.4	0.1	0.3	0.6	0.3	0.9	0.6

表 5. 留学生別科教員からのコメント

教員 A	今日は別科生に貴重な経験をさせていただきありがとうございました。いつもあまり運動できないので、久しぶりに動けて生き生きとしておりました。教育学部の学生さんたちの企画運営もすばらしくスムーズな進行で、どれだけ準備に時間をかけたのだろうと思い、学生さんたちの熱意を感じました。本当にありがとうございました。
教員 B	こちらこそ貴重な体験をありがとうございました。学生たちの顔をずっと見ていましたが、終始ニコニコしており、皆この会を楽しんでいる様子が伝わってきました。本当に、その名の通りスポーツを通して交流ができた会だったなと思います。 また、企画した学生さんの指示や説明がとてもわかりやすく、声もよく通っていて、学生たちもよく理解できていたと思います。ルールや時間など、皆が楽しめるようにいろいろと工夫されていることもよくわかりました。 最後のビンゴゲームは予期せぬどんでん返しの連続で、動画を何度見返してもおもしろいです！学生の中には「またやりたいです」と私に言う子もいました。これを機にさらに交流が深まるといいですね。今後ともよろしくお願い致します。

孝久育字部のみなさまへ

おはようございます、7月10日のスポーツは とても
おもしろいです。みなさんと一緒に スポーツ を
しました。とても楽しかったです。カラーボールをあつめ
るゲームをしました。赤いチームと黄色チームと
青チームと緑チームは一緒にニッゲームをしました。
赤のチームは緑です。カラーボールあつめゲームの
方ははじめてははじめて四つ色のカラーボール
をつらつたりみなさん自分のチームの色のカラー
ボールは自分のチームのほかにいれて、一番タリ
チームはかちます。赤のチームはさいごにかりました。
ですからちってはいちかりましたです。

つぎのゲームはビンゴをしました。ビンゴゲームの
方は自分のチームの色のコシをつかりました。赤
たちははじめにかりました。ビンゴゲームは赤たち
はかりました。とてもうれしかったです。赤の
このゲームははじめてあるのでとてもおもしろくてうれし
かったです。孝久育字部のみなさん、本当にありがとうございます。
さようなら。

へりより

教育学部のみなさまへ

こんにちは、2025年7月10日のスポーツ交流会は
ありがとうございます。みんな楽しかったのてうれし
かったです。皆の日本語は分かりやすくてその時私たちと
教育学部の学生と一緒に2つのゲームをしました。赤の
チームは赤チームです。赤チームのメンバーと自己紹介した時
恥づかしかったです。メンバーと一緒に「けんご」をしたり
カラーボールを集めたりほかに入れました。このゲームは
とても楽しかったです。私のチームがかりました。その係
ビンゴをしました。ビンゴの時走りました。走るのは私に
とて大変でした。でもとても楽しかったです。ビンゴも
私のチームがかりました。全休は私のチームがかったので
うれしかったです。その後閉会式をしたりおかしをもら
いました。おかしをありがとうございます。もう一度一緒にゲームをしたい
と思います。本当にありがとうございます。最近ではとても
暑いです。気を付けてください。たくさん水を飲んで
ください。また、会いましょう。さようなら。

タナ シリジナより

孝久育字部のみなさまへ

7月10日木曜日 スポーツ交流会は
とても楽しかったです。まずはカラーボールを
初めてしたかとてもおもしろかったです。
皆でチームを作ってがんばってあやしました。
それからビンゴをしました。コシを作って
ビンゴをしました。赤たちはよくがんばって
かりました。うれしかったです。ひさびさに

このゲームをして、とても楽しかったです。
でも、すこしつかれました。いつかまた皆と
一緒にスポーツをしたり、あそびたい
です。つぎはバドミントンをしたいです。

本当にありがとうございます。暑
いので体に気を付けてください。
さようなら。じ

キリ サルニより

教育学部のみなさまへ

こんにちは7月10日木曜日のスポーツ交流会
はありがとうございます。私は行きませんでした。
目かあるから、かた病院へ行きました。
すこしくなりました。この日は私はスポーツか
出来ませんでした。ごめんね。スポーツは
出来ませんでした。かた、ごんねんです。

私は写真を見ました。たのしそうでした。
つぎは私はほかにやりたいです。カラーボール
あつめをしたいです。

本当にありがとうございます。
暑いですが、体に気を付けてください!!
さようなら!!

ギタより

孝教育学部のみなさまへ

おはようございます。2025年7月10日 木曜日 スポーツ
交流会 へ 来ました。その日 二つ ゲーム へ 来ました。ビンゴ
と カラボール あつめ へ 来ました。その日 は とても
あつめた けど たのしかったです。おもしろい は とても
やさいやさい です。わたり やすい 日本語 へ つないました
です。わたり やすい わりやさい。たのしい が あつ
たら 日本語と かわり ありました。やさい です。
スポーツ 交流会 へ もういちど 来たいです。今度は サッカー
へ 来たいです。サッカー の ゲーム も おもしろいです。みんな
へ やさいです。

本当に ありがとうごさいました。暑いですが、体に
き へ つけてください。さようなら。

ハルヒ サツシイ トリ

孝教育学部のみなさまへ

こんにちは 7月10日の スポーツ交流会 へ ありがとう
ごさいました。みなさま は とても やさしく した ので うれ
しかったです。みんな は あいチーム です。はじめの とき あい
チーム の メンバーと じょうご しました。この とき
は すご かったです。二つの ゲーム へ 来ました。
カラボール へ あつめて お互い に しました。この
ゲーム は とても よかった です。この ゲーム は
きいろ チーム と あい チーム が わちました。この チーム
に みんな の 友だち が いました。からう かった です。
あとで ビンゴ ゲーム へ 来ました。この ゲーム で
走りました。みんな は 走る の が 好き ですから この
ゲーム は とても 好き でした。でも あい チーム が
わちました。あい チーム が 負けました。あい チーム
あつめて すご かったです。あい チーム ごめんねさ。☹
本当に ありがとうごさいました。暑い です。がら 体
に きをつけて ください。さようなら。もう一回 いらはに
やりたし です。

ラハル フリヤンナ より

孝教育学部のみなさんへ

7月10日の交流会は とても 楽しかったです。

ありがとうごさいました。みんなの チームは 黄色の チーム
です。その日に カラボール を 集めると ビンゴ ゲーム
を しました。はじめに この ゲーム を したのて いく
で かなかったです。みんなの チームの 学生さんたちは とても
上手 ですから、二番目 でした。今は ビンゴ ゲーム
か 一番 楽しい と思います。それは、自分の チームの
コートの上に 木目地の コートを のせること か できて、
たかたか 月まつ こと か できないから おもしろかった
ゲームに なりました。孝教育学部の 学生さんたちは
みんな 優しかったです。ゲーム を した ときに みんなは
できない と思ったけど、「できるよ」と はげました
くれました。孝教育学部の みんなさんの おかげで
上手に できました。

ほんとに ありがとうごさいました。

タロノズリ

孝教育学部のみなさんへ

7月10日の スポーツ交流会 は 楽しかったです。ありがとう
ごさいます。はじめに チームと 自己紹介 しました。
私は 赤色の チーム です。はい。は カラボール へ
しました。3人 チーム 1お 分、4人 チーム は 45秒 まで 自分
の チームの 色の ボール へ できると たくさん 集める ゲーム でした。
そのあと チームで 協力して 3人 ずつ ビンゴ ゲーム へ しました。
自分の チームの コート へ 走って 取りに 行く とき 走って の
上に 5つ 早く 並べた チーム が 月まつ ゲーム でした。
みんな 一番 心に 残った ゲーム は ビンゴ ゲーム でした。
たかたか、ビンゴ ゲーム は もうすぐ 月まつ ゲーム できると
なのに、まちがえで 木目地の コート へ 入ってしまったと ころが
おもしろかったです。孝教育学部の 学生さんたちは 3人 ずつ
残った 20秒 まで 集める ことができました。ゲーム した ときに
みんなは できない と思ったけど 「できるよ」と はげました
本当に ありがとうごさいました。

カチンカチン スム

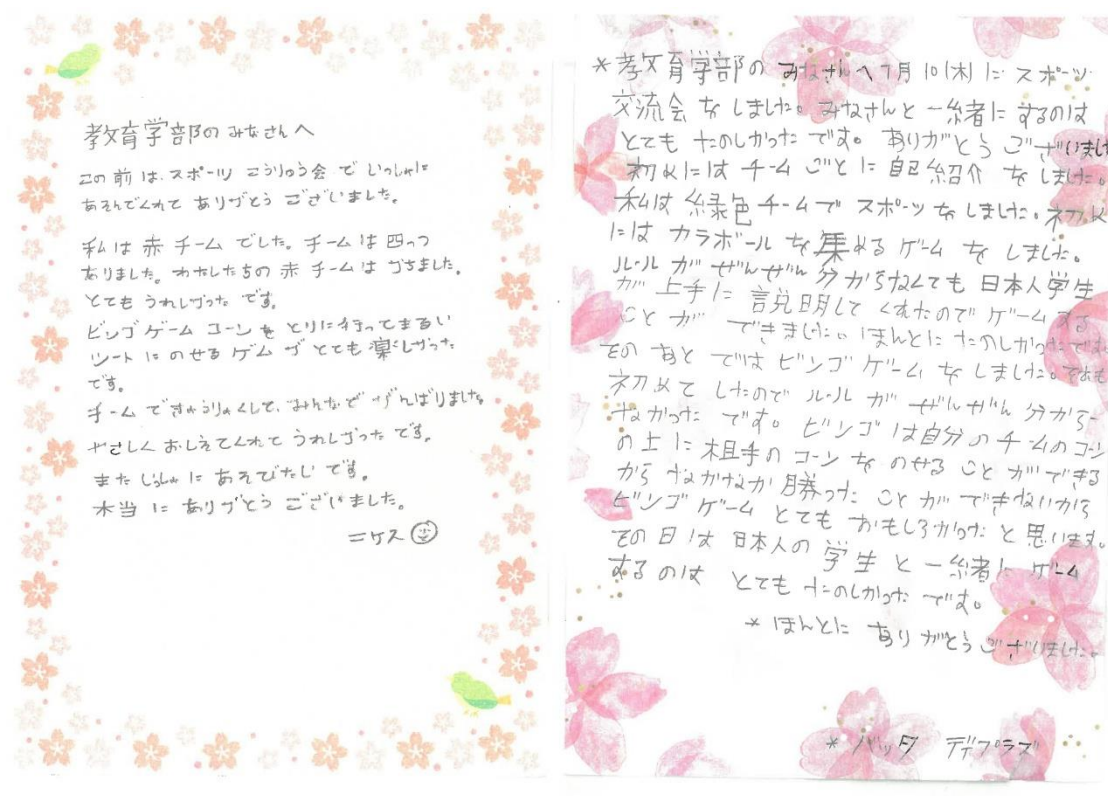


図 21. 留学生別科の学生からの手紙

3.3.3. その他

なお余談ではあるが、前年度および今年度の交流授業の様子は、第 20 回アジア・アジアパラ競技大会（2026/愛知・名古屋）の企画展「スポーツ SDGs と国際協力のチカラ～Aichi-Nagoya2026 がつなぐ未来～」で取り上げられ、2025 年 9 月 16～28 日の期間で地下鉄久屋大通駅南改札口横セントラルギャラリーに展示された（図 22）。本学においては教員が学部を横断して所属しているため、学部間の密な交流が可能である。この環境は多文化共生が重要視される今日において、異文化交流における先進的な取り組みにつながる可能性を秘めている。したがって、上述したような全学的な取り組みに加え、愛知県内の大学間や東海地域へと活動の広がりも視野に入れた取り組みにしていきたい。



図 22. 企画展における展示の様子

謝辞

デジタルバッティングセンターの改良・展示・運営にご協力いただきました芸術学部先端メディア表現コース加藤良将先生、大久保拓弥先生、名古屋市職員の加藤智樹様、スポーツ交流会に協力いただきました留学生別科の桑山理子先生、土田敏子先生、教育学部国際ゼミの谷口征子先生にこの場をお借りして感謝の意を表します。

注記

1) 当該 Web サイト (<https://www.bleague.jp/b-hope/chiiki-genki/2024-25/>) では次のように事業主旨が説明されている。『地方創生への貢献を目指す B.LEAGUE と、全国各地にネットワークを有する日本生命。両者が協力し、地域社会の活性化に向けた活動を各地域で展開・サポートしていく共同事業です。全国に広がるクラブと連携し、各クラブが「人」「地域社会」「地球環境」の3領域のサステナビリティ向上に資するアクションを策定し、地域を元気にすることを目指して活動していきます。』

文献

細川賢司 (2025a) 2024 年度前期 子ども健康・スポーツコース 実践報告. 名古屋芸術大学人間発達研究所年報, 13(1), 1-8.

細川賢司 (2025b) 2024 年度後期 子ども健康・スポーツコース 実践報告①. 名古屋芸術大学人間発達研究所年報, 13(1), 9-17.

細川賢司 (2025c) 2024 年度後期 子ども健康・スポーツコース 実践報告②. 名古屋芸術大学人間発達研究所年報, 13(2), 41-56.

細川賢司, 大久保拓弥, 加藤良将, 真弓英彦 (2025) プロジェクションマッピング技術を使用した体験型メディアアトラクション「デジタルバッティングセンター」の仕組みと原理. 名古屋芸術大学人間発達研究所年報, 13(2), 61-67.

Ang, S., Van Dyne, L., Koh, C., Ng, K. Y., Templer, K.

J., Tay, C., & Chandrasekar, N. A. (2007) Cultural intelligence: Its measurement and effects on cultural judgment and decision making, cultural adaptation and task performance. *Management and Organization Review*, 3(3), 335–371.