

## 宇治市スポーツ推進計画改定における見直し要素（計画に関わる国等の動向含む）

## 1 スポーツ庁の創設（H27.10）

- ・スポーツ施策を総合的に推進するため、文部科学省の外局として発足。
- ・第2期まち・ひと・しごと創生総合戦略「スポーツ・健康まちづくり」
- ・「地域スポーツコミッション」

## 2 「第2期スポーツ基本計画」（H29.03）

- ・スポーツ参画人口を拡大し、人々がスポーツの力で人生を楽しく健康で生き生きとしたものとし、活力ある社会と絆の強い世界を創るという「一億総スポーツ社会」の実現に取り組むことを基本方針として提示

## 【目指す方向性】

スポーツで「人生」が変わる、「社会」を変える、「世界」とつながる、「未来」を創るという4つ ※

計画期間が平成29～令和3年度より今年度見直し

## 3 スポーツ実施率向上のための行動計画

## ～「スポーツ・イン・ライフ」を目指して～（H30.09）

- ・スポーツをすることを特別なことととらえず、日常生活の中で自然にスポーツに親しむ「スポーツ・イン・ライフ」を実践することにより、スポーツの価値の享受、健康増進、健康寿命の延伸を図り、健康長寿社会を実現していく

## 4 障害者活躍推進プラン⑤「障害のある人のスポーツ活動を支援する～障害者のスポーツ活動推進プラン～」（H31.03）

- ・障害の有無にかかわらず身近な場所でスポーツに親しめる環境づくりを加速させるとともに、障害のある人がスポーツに関心を持つ機会やスポーツをするきっかけを妨げない社会づくりを進め、障害のある人々の日常的なスポーツ環境を確保し、共生社会の実現を図る

## 5 近年の大規模な国際スポーツ大会の開催

- ・東京2020オリンピック・パラリンピック
- ・ワールドマスターズゲームズ2021 関西 等

## 6 eスポーツ（エレクトロニック・スポーツ）等の多様で新しいスポーツ種目の増加

## 7 SDGs（持続可能な開発目標）の採択

- ・スポーツ SDGs スポーツの持つ、人々を集める力や人々を巻き込む力を使って、SDGsの認知度やスポーツの価値のさらなる向上を目指す

## 8 新型コロナウイルス感染症の拡大を契機とした、市民のスポーツ活動の変化

## 9 Society5.0

- ・サイバー空間とフィジカル空間を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会課題の解決を両立する、人間中心の社会のこと

## 10 DX（デジタルトランスフォーメーション）

- ・ビジネス環境の激しい変化に対応し、データとデジタル技術を活用して、顧客や社会のニーズを基に、製品やサービス、ビジネスモデルを変革するとともに、業務そのものや、組織、プロセス、企業文化・風土を変革し、競争上の優位性を確立すること

## 11 スポーツ版「STEAM教育」

- ・今後のIT社会に順応した競争力のある人材を育てていくための教育方針