

科目名	スポーツ実技 I			英文表記	Fitness and Sports I		2016年3月22日	
科目コード	3009						作成	
教員名: 和多野 大								
技術職員名:								
対象学科/専攻コース				学年	必・選	履修・学修	単位数	授業形態
全学科				3年	必	履修	1単位	実技
科目目標 【MCC目標】	各スポーツの実践・基本ルール・戦術および基本技術・応用技術を習得する。運動スポーツへの動機づけを促し、生涯にわたり内発的にスポーツを実践・継続してスポーツや運動を行う習慣の基礎を身につける。スポーツのマナーとモラル、フェアプレーについて理解・実践できるようにする。							
総合評価	実技試験(スキルテスト)60%・振り返りカード30%・観察評価10%							
科目達成度目標とJABEE目標との対応	目標割合	科目達成度目標(対応するJABEE教育目標)		達成度目標の評価方法	ルーブリック			
					理想的な到達レベル(優)	標準的な到達レベル(良)	最低限必要な到達レベル(可)	セルフチェック
	60%	①	各スポーツの実践・基本ルール・戦術および基本技術・応用技術を習得する。	各種目によるスキルテストによる	スキルテスト課題を100%達成できる。戦術を理解し実践でき、高度な基礎的技術習得を習得し、さらなる技能向上を目指すことができる。	スキルテスト課題を75%達成できる。基礎技能および基本ルールを理解し実践に活かせる。	スキルテスト課題を60%達成できる。基礎技能および基本ルールを理解できる。	
40%	②	スポーツのマナーとモラル、フェアプレーについて理解・実践できるようにする。	振り返りカード記入と観察評価による	技術習得やゲームを通じて自己の安全面に考慮し、自分自身および周囲の学生の能力や立場を理解し、適切なプレイや行動をとることができる。	技術習得やゲームを通じて自己の安全面に考慮し、周囲へ気を配ったプレイや行動ができる。	技術習得やゲームを通じて自己の安全面に考慮した行動が取れる。		
本科・専攻科教育目標	1	2	3	4				
		○		◎				
評価方法と評価項目および関連目標に対する評価割合								
	目標との関連	定期試験	小テスト	レポート	その他(演習課題・発表・実技・成果物等)	総合評価	セルフチェック	
評価項目		0	0	30	70	100		
基礎的理解	①②	0	0	30	10	40		
応用力(実践・専門・融合)	①②	0	0	0	60	60		
社会性(プレゼン・コミュニケーション・PBL)						0		
主体的・継続的学修意欲						0		
授業概要、方針、履修上の注意	<p>【授業概要および方針】</p> <p>スポーツの技術習得およびゲームを通じて、スポーツの楽しさや実践方法、戦術などを学習する。自身で目標を設定し、立案と内省を通し、学習到達度の確認および授業密度の向上を狙う。</p> <p>【履修上の注意】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・半袖シャツと短パンまたはハーフパンツ・シューズを必ず着用すること。冬季は長袖長丈のトレーニング向けウェアの着用を認める。服装やシューズを忘れた場合は、実技受講を認めないことがある。 ・安全のため、金属・プラスチック製のアクセサリ(ピアスを含む)や腕時計などは外すこと。 ・見学を希望する場合は、理由に関わらず、授業開始前までに見学届けを提出すること。 							
教科書・教材	教員自作によるプリント・振り返りカードを用いる。							

授 業 計 画

週	授 業 項 目	時間	授 業 内 容	自学自習 (予習・復習)内容	セルフ チェック
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
期末					
16	フライングディスク(1)	2	バックハndsローの習得・キャッチングの習得		
17	フライングディスク(2)	2	フォアハndsローの修得		
18	フライングディスク(3)	2	アルティメットのゲーム		
19	フライングディスク(4)	2	スキルテスト		
20	バドミントン(1)	2	ダブルスのルールおよびローテーションの確認・ゲーム		
21	バドミントン(2)	2	攻撃的なサービスの習得・ゲーム		
22	バドミントン(3)	2	スマッシュの習得・ゲーム		
23	バドミントン(4)	2	攻撃的なサービス/スマッシュの技術向上・ゲーム		
24	バドミントン(5)	2	スキルテスト・ゲーム		
25	バスケットボール(1)	2	チーム分け・ボール慣れ・ゲーム		
26	バスケットボール(2)	2	シューティングの習得・戦術の理解・実践・ゲーム		
27	バスケットボール(3)	2	シューティングの習得・戦術の理解・実践・ゲーム		
28	バスケットボール(4)	2	シューティングの習得・戦術の理解・実践・ゲーム		
29	バスケットボール(5)	2	スキルテスト・ゲーム		
30	マルチスポーツ	2	選択種目によるゲーム		
期末	期末試験	[2]			
学習時間合計		30	実時間	22.5	
自学自習(予習・復習)内容(学修単位における自学自習時間の保証)				標準的所用時間	
備考欄					