

科目名	スポーツ実技Ⅲ		英文表記	Fitness and Sports III		2017年3月13日	
科目コード	3022					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	授業期間	
全学科	3年	必	履修	1単位	実技	後期	
科目目標【MCC目標】	各スポーツの実践・基本ルールおよび基本技術を習得する。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。 【Ⅷ-D】課題発見【IX-A】主体性【IX-B】自己管理能力【IX-D】チームワーク力						
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	目標割合	科目達成度目標		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)
	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	安全面に考慮し、自身および他者の能力を理解し、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ることができる。	
本科・専攻科教育目標	1	2	3	4	(4)広い視野と倫理観を備えた人材を育成する		
		○		◎			
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	【授業概要および方針】 スポーツの技術・戦術の修得およびゲームを通じて、運動技能修得の方略とその楽しさを学習する。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。 【履修上の注意】 ・運動に適したウェアとシューズを着用すること。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、アクセサリ類はできる限り外すこと。 ・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	教員自作による資料・動画・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	期末試験	[2]			
16	フライングディスク(1)	2	バックハントスローの修得・キャッチングの修得		
17	フライングディスク(2)	2	フォアハントスローの修得		
18	フライングディスク(3)	2	スローイング技術の向上・イーゼーアルティメット		
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理解と修得・ゲーム		
22	バドミントン(3)	2	スマッシュ・ドロップ・カット・ハイクリアの理解と修得・ゲーム		
23	バドミントン(4)	2	攻撃的なサービスノストロークの技術向上・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(1)・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(2)・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(3)・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					