

科目名	スポーツ実技Ⅱ		英文表記	Fitness and Sports II		2017年3月13日	
科目コード	4017						
教員名: 末吉 つねみ						作成	
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			4年	選	履修	1単位	実技
科目目標 【MCC目標】	各スポーツの実践方法、基本技術を習得する。生涯にわたり自発的にスポーツを実践し、継続して身体活動を行う習慣を身につける。【Ⅷ-A】コミュニケーションスキル,【Ⅸ-A】主体性,【Ⅸ-D】チームワーク力,【Ⅸ-E】リーダーシップ						
総合評価	各種目のスキルテストと小テスト70%+振り返りカード15%+各種目のグループ学習への取り組み状況15%						
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)	セルフチェック
	70%	① 各スポーツの実践方法、基本ルール、基本技術を習得する。	各スポーツのスキルテストと小テストで評価	各スポーツのルールを理解する。基本技術を習得する。審判ができる。	各スポーツのルールを理解する。基本技術を習得する。	各スポーツのルールを理解する。基本技術習得のための練習方法を知る。	
30%	② チームの戦術研究、作戦の立案、反省を通して、コミュニケーション能力を身につける。また、スポーツのマナーとフェアプレイについて理解する。	各種目のグループ学習への取り組み状況(学習カードの記入)と振り返りカード	仲間と協力し合い練習やゲームに取り組む。話し合いでは発言することができる。チームをまとめることができる。	仲間と協力し合い練習やゲームに取り組む。話し合いでは発言することができる。	仲間と協力し合い練習やゲームに取り組む。話し合いでは発言することができる。	仲間と協力し合い練習やゲームに積極的に取り組む。	
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	70	0	30	100	
基礎的理解	①②		70			70	
応用力(実践・専門・融合)	①②				30	30	
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	<b>【授業概要と方針】</b> 各スポーツのルールやマナー、安全対策について学習する。 各スポーツ種目の学習はグループ学習を基本とする。球技ではチーム戦術研究、作戦の立案と反省を通してコミュニケーション能力と自己学習能力を身につける。 <b>【履修上の注意】</b> ・実技では半袖シャツと短パン(ハーフパンツ可)を着用すること。 ・アクセサリや腕時計等は安全のため外すこと。 ・やむを得ない事情によって見学を希望する場合は、授業開始前に見学届を提出すること。						
教科書・教材	・各スポーツの基本ルールと技術についてのプリント(教員自作) ・作戦及び自己評価カード(教員自作) ・参考:「アクティブスポーツ」(大修館書店)						

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	授業ガイダンス・テニス(1)	2	授業ガイダンス・基本技術(フォア・バックハンドストローク、サービス)の理解・基本ルール確認		
17	テニス(2)	2	基本技術(フォア・バックハンドストローク、サービス)習得・基本ルールの理解		
18	テニス(3)	2	基本技術(フォア・バックハンドストローク、サービス)習得・基本ルールの理解		
19	テニス(4)	2	基本技術(フォア・バックハンドストローク、サービス)習得・基本ルールの理解		
20	テニス(5)	2	基本技術(フォア・バックハンドストローク、サービス)習得・基本ルールの理解		
21	テニス(6)	2	スキルテスト・ゲーム		
22	アルティメット(1)	2	基本技術(スローイング、キャッチング)を習得・ゲーム		
23	アルティメット(2)	2	基本技術(スローイング、キャッチング)を習得・ゲーム		
24	アルティメット(3)	2	基本技術(スローイング、キャッチング)を習得・ゲーム		
25	アルティメット(4)	2	基本技術(スローイング、キャッチング)を習得・ゲーム		
26	アルティメット(5)	2	スキルテスト・ゲーム		
27	バスケットボール(1)	2	シュートの技術習得・ゲーム		
28	バスケットボール(2)	2	シュートの技術習得・ゲーム		
29	バスケットボール(3)	2	スキルテスト・ゲーム		
30	バスケットボール(4)	2	スキルテスト・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					