

| 開講期間 | 配当年 | 単位数 | 科目必選区分 |
|-----------------------------------|-----|-----|----------|
| 1年前期 | 1 | 1 | 必修（教職必修） |
| 担当教員 | | | |
| 富田 寿人・滝本 厚子・鈴木 満也・平川 猛・村野 直弘・館 俊樹 | | | |
| 添付ファイル | | | |

| | |
|--------------|---|
| 講義概要 | <p>生涯スポーツがさけばれているが、一般社会人の中で運動習慣を実際に持っている人はわずかで、ほとんどの人は運動をしていないのが現実である。また、生活習慣病の検診の結果、要注意となつた人の大半は日頃運動習慣のない人である。このように運動習慣を持つことは体力的ばかりでなく、予防医学の観点からも重要であることは周知の事実である。</p> <p>本授業ではスポーツの楽しさを知り、運動することを身近なものにすることを目的とする。さらに、総合的な体力の向上も図る。</p> <p>授業は、2名の教員で担当する。1時間目のガイダンス時に、学生はそれぞれの教員が担当するグラウンドクラスか体育館クラスのいずれかを選択する。原則、途中でのクラス変更は認めない。</p> |
| 授業計画 | <p>1 ガイダンス グラウンド・クラスか体育館・クラスのいずれかを選択し、クラス分けを行う</p> <p>2 サッカー ① ユニホッケー ① 基本的動きとルール 動きの確認について A L①を行う</p> <p>3 サッカー ② ユニホッケー ② 連係プレー 動きの確認について A L①を行う</p> <p>4 サッカー ③ ユニホッケー ③ ゲーム ① ゲームの評価について A L①を行う</p> <p>5 サッカー ④ ユニホッケー ④ ゲーム ② ゲームの評価について A L①を行う</p> <p>6 サッカー ⑤ ユニホッケー ⑤ ユニホッケー ⑤ ゲームの評価について A L①を行う</p> <p>7 サッカー ⑥ ユニホッケー ⑥ ゲーム ④ ゲームの評価について A L①を行う</p> <p>8 サッカー ⑦ ユニホッケー ⑦ 実技テスト</p> <p>9 ソフトボール ① バスケットボール ① 基本的動きとルール 動きの確認について A L①を行う</p> <p>10 ソフトボール ② バスケットボール ② 連係プレー 動きの確認について A L①を行う</p> <p>11 ソフトボール ③ バスケットボール ③ ゲーム ① ゲームの評価について A L①を行う</p> <p>12 ソフトボール ④ バスケットボール ④ ゲーム ② ゲームの評価について A L①を行う</p> <p>13 ソフトボール ⑤ バスケットボール ⑤ ゲーム ③ ゲームの評価について A L①を行う</p> <p>14 ソフトボール ⑥ バスケットボール ⑥ ゲーム ④ ゲームの評価について A L①を行う</p> <p>15 総括と実技テスト 総括と実技テスト</p> |
| 授業形態 | 実技 アクティブラーニング：①:12回, ②:0回, ③:0回, ④:0回, ⑤:0回, ⑥:0回 |
| 達成目標 | 1. スポーツ種目の基本的な知識と技術の習得をしている 2. ルールとチームワークを尊重する姿勢を持っている 3. 体調を整え、スポーツ活動に参加する体力を獲得している |
| 評価方法・フィードバック | 実践活動50点、取り組み20点および実技テスト30点として評価する。 フィードバックとしては、実技中または実技後に技術指導を行う。 |
| 評価基準 | 評価点が100～90点で目標3項目達成であれば「秀」、89～80点で目標3項目達成であれば「優」、79～70点で目標2項目達成であれば「良」、69～60点で目標2項目達成であれば「可」、59点以下であった場合は「不可」とする。 |

| | |
|---------------------|---|
| 教科書・参考書 | 教科書：特になし 参考書：特になし |
| 履修条件 | なし |
| 履修上の注意 | 持病を持っていたり、長期にわたる運動制限がある場合は、必ず担当教員に申し出ること。必要に応じて、診断書などを提出してもらうこともある。 |
| 準備学習と課題の内容 | 事前にルールなど、実技に関する知識を学習しておくこと。（予習復習それぞれ1.5時間程度） |
| ディプロマポリシーとの関連割合（必須） | 知識・理解: 10%, 思考・判断: 20%, 関心・意欲: 30%, 態度: 10%, 技能・表現: 30% |
| DP1 知識・理解 | |
| DP2 思考判断 | |
| DP3 関心意欲 | |
| DP4 態度 | |
| DP5 技能・表現 | |