

# 愛知東邦大学 シラバス

開講年度(Year)	2024年度	開講期(Semester)	前期
授業科目名(Course name)	スポーツ実技 (球技)		
担当者(Instructors)	竹田 安宏	配当年次(Dividend year)	2
単位数(Credits)	1	必修・選択(Required / selection)	選択

## ■授業の目的と概要(Course purpose/outline)

本講義では、主に「スポーツの楽しさ」を実習形式を通じて学ぶ。「スポーツを楽しむこと」の経験は、生涯にわたって自らスポーツに親しむ素地となり、また、運動やスポーツの指導者として重要な経験となる。授業では、集団で行動すること、集団で目的を達成するための課題や解決方法を実践的に学び、その結果、コミュニケーション能力、リーダーシップなどについても実習を通じて学ぶこととなる。

## ■授業形態・授業の方法(Class form)

授業形態(Class form)	実験・実習
授業の方法(Class method)	実技及び講義

## ■各回のテーマとその内容(Each theme and its contents)

回数(Num)	テーマ(Theme)	内容(Contents)	メディア区分(Media)
第1回	ガイダンス、導入	本授業の説明(目的・評価方法)を実施する	<input type="checkbox"/>
第2回	バドミントンの基礎練習(フォアハンド・バックハンド・ドライブ)と半面コートゲーム	バドミントンのフォアハンド・バックハンド・ドライブの要領と半面コートゲームを行う	<input type="checkbox"/>
第3回	バドミントンの基礎練習(フォアハンド・バックハンド・ハイクリアー)と半面コートゲーム	ハイクリアーの練習を行い、コートの奥までシャトルを運ぶことのできるゲームを行う	<input type="checkbox"/>
第4回	バドミントンの基礎練習(ドロップショット)とゲーム	ハイクリアーとドロップショット練習を行い、相手を前後に揺さぶることを目指したゲームを行う	<input type="checkbox"/>
第5回	バドミントンの基礎練習(スマッシュ)とゲーム	スマッシュの練習を行いコートの全域を用いることを目指したゲームを行う	<input type="checkbox"/>
第6回	ソフトバレーボールの基礎練習(オーバーハンドパス)とゲーム	オーバーハンドパスのゲームへの導入を目指した練習を行ったのちにゲームを実施する	<input type="checkbox"/>
第7回	ソフトバレーボールの基礎練習(アンダーハンドパス)とゲーム	オーバーハンドパスとアンダーハンドパスを組み合わせた練習を行ったのちにゲームを実施する	<input type="checkbox"/>
第8回	ソフトバレーボールの基礎練習(サーブカット)とゲーム	相手のサーブを自チームの攻撃につなげる練習を行ったのちにゲームを実施する	<input type="checkbox"/>
第9回	ソフトバレーボールの基礎練習(アタック)とゲーム	相手のサーブをアタックで終える練習を行ったのちにゲームを実施する	<input type="checkbox"/>
第10回	フットサルの基礎練習(パス・ドリブル)	パス・ドリブルの練習を行い、自チーム内でボールを回して攻撃することを目指したゲームを行う。	<input type="checkbox"/>
第11回	フットサルの基礎練習(ロンド)	相手から守備のプレッシャーがある中でパスを回す練習を行い、それを活用したゲームを実施する	<input type="checkbox"/>
第12回	フットサルの基礎練習(シュート)	パスを受けてから、ドリブルからのシュート練習を行い、それらを活用したゲームを実施する	<input type="checkbox"/>
第13回	卓球の基礎練習(フォアハンド)	フォアハンドストロークをゲームへ導入することを目指した練習を行ったのちにゲームを実施する	<input type="checkbox"/>
第14回	卓球の基礎練習(バックハンド)	バックハンド・フォアハンドストロークをゲームへ導入することを目指した練習を行ったのちにゲームを実施する	<input type="checkbox"/>
第15回	卓球の基礎練習(スマッシュ)	スマッシュをゲームへ導入することを目指した練習を行ったのちにゲームを実施する	<input type="checkbox"/>

## ■授業時間外学習(予習・復習)の内容(Preparation/review details)

各授業に際して、提出したレポートを振り返り、その日の学習の課題を明確にして授業に取り組むこと。授業前に、各種目の競技特性を調べ戦術を考える（毎週2時間程度）。

#### ■課題とフィードバックの方法(Assignments/feedback)

毎週提出されたレポートを用いて評価のフィードバック、前回の授業の復習を行ってから実習を行う。

#### ■授業の到達目標と評価基準(Course goals)

区分(Division)	DP区分(DP division)	内容(DP contents)
知識・技能	◇ 2019全学共通DP1	それぞれの種目特有のルールや基本技能を理解し、それらを授業内において実践できる。
思考力・判断力・表現力	◇ 2019全学共通DP2	スポーツ活動へ参加する際に幅広い知識と基本的なスキルを生かし集団全体が楽しめるように貢献できる。
主体性	◆ 2019全学共通DP3	集団における自己の役割を理解し、主体的に他者と協働してスポーツを楽しむことができる。

#### ■成績評価(Evaluation method)

筆記試験(Written exam)	実技試験(Practical exam)	レポート試験(Report exam)	授業内試験 (in-class exam)	その他(Other)
			30%	70%

#### 授業内試験等(具体的内容)(Specific contents)

レポート（毎回の授業に提出）

#### ■テキスト(Textbooks)

No. (No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)
1	必要に応じて適宜配布する	
2		
3		
4		
5		

#### ■参考図書(references books)

No. (No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)
1	使用しない	
2		
3		
4		
5		