

沖縄工業高等専門学校		開講年度	令和05年度 (2023年度)	授業科目	スポーツ実技III
科目基礎情報					
科目番号	3022		科目区分	一般 / 必修	
授業形態	実習		単位の種別と単位数	履修単位: 1	
開設学科	メディア情報工学科		対象学年	3	
開設期	後期		週時間数	2	
教科書/教材					
担当教員	和多野 大				
到達目標					
各スポーツの実践・基本ルールおよび基本技術を修得する。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。					
ルーブリック					
	理想的な到達レベルの目安	標準的な到達レベルの目安	単位認定到達レベルの目安(可)		
各スポーツの実践・基本ルール・戦術および基本技術・応用技術を修得する。	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、高度な基礎的技術を修得し、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80%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。		
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。	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。	技術修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。	技術修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。		
学科の到達目標項目との関係					
教育方法等					
概要	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。				
授業の進め方・方法	<ul style="list-style-type: none"> 授業開始時に連絡事項の通達および本時の授業内容の説明のあと、必ず準備運動を行う。 授業内容は「授業計画」を参照のこと。 各スポーツ種目で設定された技術修得目標の課題達成に向けた運動学習を行いつつ、戦術や知識の修得および向上をねらう。 				
注意点	<ul style="list-style-type: none"> 半袖シャツと短パンまたはハーフパンツ・シューズを着用すること。冬季は長袖長丈のウェアの着用も可能。 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。特に水泳の際はピアスを外すこと。 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。 実施種目および順序は、天候や施設コンディションなどの都合で変更になることがある。 				
授業の属性・履修上の区分					
<input type="checkbox"/> アクティブラーニング		<input type="checkbox"/> ICT 利用		<input type="checkbox"/> 遠隔授業対応	
<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業					
授業計画					
	週	授業内容	週ごとの到達目標		
後期	3rdQ	1週	フライングディスク (1)	バックハンドスローの修得・キャッチングの修得	
		2週	フライングディスク (2)	フォアハンドスローの修得	
		3週	フライングディスク (3)	スローイング技術の向上・イーザーアルティメット	
		4週	フライングディスク (4)	スキルテスト	
		5週	バドミントン (1)	ダブルスのルールおよびローテーションの確認・ゲーム	
		6週	バドミントン (2)	攻撃的なサービスの理解と修得・ゲーム	
		7週	バドミントン (3)	ネットからの距離に応じたショットの技術の理解と修得・ゲーム	
		8週	バドミントン (4)	戦術に応じた任意の技術の修得および向上・ゲーム	
	4thQ	9週	バドミントン (5)	スキルテスト・ゲーム	
		10週	バスケットボール (1)	ボール慣れ・ルール確認・ゲーム	
		11週	バスケットボール (2)	シューティングの修得・ポジションの設定による戦術の理解実践 (1)・ゲーム	
		12週	バスケットボール (3)	シューティングの修得・ポジションの設定による戦術の理解実践 (2)・ゲーム	
		13週	バスケットボール (4)	シューティングの修得・チーム内連携による戦術の理解実践・ゲーム	
		14週	バスケットボール (5)	スキルテスト・ゲーム	
		15週	マルチスポーツ	選択種目によるスポーツ実施	
		16週			
評価割合					
	実技試験	自己評価	観察評価	合計	
総合評価割合	60	30	10	100	
基礎的技術	40	30	10	80	
応用的技術	20	0	0	20	
分野横断的能力	0	0	0	0	