

体育実技 I (Physical Education I)		4 年・通年・2 学修単位 (β)・必修 情報工学科・担当 松井 良明	
〔準学士課程(本科 1-5 年) 学習教育目標〕 (1)	〔システム創成工学教育プログラム 学習・教育目標〕 A-1 (80%) A-2 (20%)	〔JABEE 基準〕 (a) (b)	
〔教育方法等〕 概要： 3 年次までに習得した「保健・体育」に関する基礎学力をもとに、主として実技とレポート作成を通して種々のスポーツ文化とその重要性について学ぶ。 実技でとりあげる種目は「ボールゲーム」を中心とするが、あわせて「スポーツ文化論」についての講義も実施する。できるだけ多様なスポーツ種目を体験することで、文化としてのスポーツについて考える。 授業の進め方と授業内容・方法： 講義項目（次頁）の実施順序は記載どおりとは限らない。天候等の理由により、適宜変更する可能性があるため、各クラスの体育委員が毎回集合場所や準備物に関する連絡係の役目を果たしてほしい。定期試験は行わない。各時間における課題への取り組みとその積み重ねを重視する。 なお、実技の授業については運動しやすい服装や靴等を各自できちんと準備し、主体的に取り組むこと。 注意点： 関連科目： 保健・体育Ⅰ～Ⅲ，体育実技Ⅱ 学習指針： 日頃より、健康的な生活を過ごせるよう留意し、身近なスポーツ文化に対する関心をもつようにすること。 自己学習： 文化としてのスポーツに対する関心を高め、それらに関する情報収集を主体的に行っていく必要がある。			
〔教科書〕 「保健体育概論改訂増補版」晃洋書房 近畿地区高専体育研究会編 〔補助教材・参考書〕 「アクティブスポーツ【総合版】」大修館書店 「最新スポーツ大事典」大修館書店 日本体育協会監修 など			
〔到達目標〕 授業で取り上げる個々のスポーツ種目を、実技を通して体験するとともに、必要な技能の習得と向上に努める。また、それらの歴史ないし文化的な背景についての理解も深める。 なお、すでに体験済みの種目については、ルール等の創意工夫ができるようにする。 実技とレポートの作成を通してスポーツに対する独自の見解をもてるようにする。			
〔評価割合〕 各技能の習熟度 (20%)，レポートの執筆及び表現された内容の完成度 (20%)，実技課題への全般的な取り組み (60%) を総合して評価する。			

授業計画

	週	授業内容・方法	到達目標	自己評価*
前期	1 週	オリエンテーション	年間計画の概要と講義の進め方を説明できる。	
	2 週	体力・運動能力テスト	体力・運動能力テストを実施し、自己評価できる。	
	3 週			
	4 週	テニス	ペアを中心とした技能練習で基本的な技能を習得する。	
	5 週		テニスの文化的背景及びルールを理解する。	
	6 週		ダブルスを通じた個人技能を向上させ戦術を理解する。	
	7 週	バレーボール	チームを中心とした基本的技能を理解する。	
	8 週		ゲームにより基本的技能を向上させルールを理解する。	
	9 週		ゲームにより基本的技能を向上させルールの創意工夫ができる。	
	10 週	安全水泳	水泳の文化的背景を理解する。	
	11 週		着衣水泳を通じた安全水泳を体験する。	
	12 週		水球の基本的技能の向上とルールを理解する。	
	13 週	バドミントン	バドミントンの文化的背景及びルールを理解する。	
	14 週		ダブルスの試合を通じて個人技能を向上させる。	
	15 週		ダブルスの試合を通じて個人技能の向上と戦術を理解する。	
	16 週	まとめ①	前期に学習した内容を総括する。	
後期	1 週	ソフトボール	野球の文化的背景及びルールを理解する。	
	2 週		ゲームにより基本的技能を向上させる。	
	3 週		ゲームによる基本的技能の向上とルールの創意工夫を理解する。	
	4 週	ニュースポーツ	ニュースポーツを文化的に理解し、ゲームを体験する。	
	5 週	エアロビクス	健康スポーツを理解し、初級プログラムを体験する。	
	6 週	サッカー	サッカーの文化的背景及びルールを理解する。	
	7 週		ゲームにより基本的技能を向上させ、ルールの創意工夫ができる。	
	8 週	バスケットボール	バスケットボールの文化的背景と基本技能を理解する。	
	9 週		ゲームにより、基本的技能を向上させる。	
	10 週	スポーツ文化論	レポートの執筆方法及びまとめ方について理解する。	
	11 週	選択制	スポーツ種目を選択し、主体的に取り組める。	
	12 週			
	13 週			
	14 週			
	15 週			
	16 週	まとめ②	後期に学習した内容を総括する。	

* 4 : 完全に達成した, 3 : ほぼ達成した, 2 : やや達成できた, 1 : ほとんど達成できなかった, 0 : まったく達成できなかった。