

2014年度 前期	リフレクションペーパー
-----------	-------------

学科名	建築・デザイン学科						
科目名	生涯スポーツ I						
科目区分	人間形成科目	単位数	1	開講時期	前期		
必修・選択の別	選択						
担当者	内田勇人						
授業の到達目標 (シラバスから)	ゲーム展開を習得して、計画的に展開できるようになる。						
日程と内容	①4月7日：導入講義：授業の進め方と概要の説明、成績評価の方法 ②4月14日：基本的な技術練習Ⅰ：ドリブル、ゲーム形式 ③4月21日：基本的な技術練習Ⅱ：パス&ショット、ゲーム形式 ④4月28日：基本的な技術練習Ⅲ：ドリブル、ショット、パス、ゲーム形式 ⑤5月12日：基本的な技術練習Ⅳ：ピボットプレイ、フットワーク、ゲーム形式 ⑥5月19日：基礎技術ゲーム：シューティングゲーム ⑦5月26日：応用的な技術：ディフェンス法、アウトナンバー攻撃 ⑧6月2日：基本的な戦術Ⅰ：パス&ラン、ゲーム形式 ⑨6月9日：基本的な戦術Ⅱ：スクリーンプレイ、練習試合 ⑩6月16日：基本的な戦術・ゲーム：技術・戦術を実践へ応用する、練習試合 ⑪6月23日：班別対抗戦Ⅰ：ゲームの運営方法、ゲーム ⑫6月30日：班別対抗戦Ⅱ：ルールの理解、ゲーム ⑬7月7日：班別対抗戦Ⅲ：リーグ戦 ⑭7月14日：班別対抗戦Ⅳ：トーナメント戦 ⑮7月21日：班別対抗戦Ⅴ：トーナメント戦 ⑯7月28日：試験：3 on 3 ゲーム、個人技能の評価、他者との連携技能の評価						
成績評価基準	定期試験	0%	実技	100%			
	臨時試験	0%	部外評価	0%			
	報告書・レポート	0%	プレゼンテーション	0%			
	課題	0%					
	演習	0%	計	100%			
授業到達目標の達成度	概ね達成できた。						
反省点	受講生全員に対して、きめ細かい指導を心掛けたが、技術差を考慮した指導は、再考の余地があるかも知れない。受講生一人一人の技術に応じた指導、例えばドリブル時の姿勢、パスを行う際のフェイントのかけ方、シュート時のボールリリースの感覚等について、受講生全体への指導になっていたかも知れない。これらの事項が反省点である。						
来年度の計画	基礎練習に重きを置きつつ、ゲームでの同じチーム同志の声の掛け合い、協調行動、コミュニケーションの取り方、不可抗力で接触してしまった際の謝り等の声掛け等を促す授業を展開していきたい。						
授業評価アンケートに対するコメント	「授業」の中の内容、説明、話し方、シラバスについては、高い得点であった。その一方で、資料の提示については低い点数ではないものの、他の項目と比較すると、必ずしも高い得点ではなかった。「授業の教員」については、概ね高い得点であった。総合得点も高く、高い評価であった。受講生個人の具体的なコメントとして、「楽しい授業であった」「熱心に取り組んだ」「ほめてもらえてうれしかった」「シュートやパスなどの練習を増やしてほしい」等があった。これら受講生からの評価をもとに、来年度はより一層、受講生にとって充実した授業になるように努力していきたいと考える。						
履修登録者数	50名	定期試験 受験者数	44名	合格者数	44名	合格率	100%