

学科名	経営ビジネス学科						
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	<p>①4月6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13日：基本的な技術練習Ⅰ：ドリブル、ゲーム形式  ③4月20日：基本的な技術練習Ⅱ：パス&amp;ショット、ゲーム形式  ④4月27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2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11日：基礎技術ゲーム：シューティングゲーム  ⑦5月18日：応用的な技術：ディフェンス法、アウトナンバー攻撃  ⑧5月25日：基本的な戦術Ⅰ：パス&amp;ラン、ゲーム形式  ⑨6月1日：基本的な戦術Ⅱ：スクリーンプレイ、練習試合  ⑩6月8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15日：班別対抗戦Ⅰ：ゲームの運営方法、ゲーム  ⑫6月22日：班別対抗戦Ⅱ：ルールの理解、ゲーム  ⑬6月29日：班別対抗戦Ⅲ：リーグ戦  ⑭7月6日：班別対抗戦Ⅳ：トーナメント戦  ⑮7月13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</p>						
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	受講生一人一人の技術に応じた指導を心掛けたが、ドリブル時の姿勢や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、声掛け等について、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	基本技術の徹底を図りたい。パスを多角的に利用し、コート of 広さを十分に利用したゲーム展開が出来るように指導を行う。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、4.4～4.6点の間であった。総合得点は、9.2点であった。受講生個人の具体的なコメントとして、「しっかり体を動かすことができた」「自由で良かった」「思う存分にバスケットをすることができた」「楽しくスポーツができた」「とてもいい講義でした」「とても楽しかった」「よかったです」「楽しく学べた」があった。評価が高い側面として、生涯スポーツ(体育実技)の持つ特殊性があると思われる。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	32名	定期試験 受験者数	30名	合格者数	30名	合格率	100%