

2016年度 後期		リフレクションペーパー					
学科名	電気通信工学科・情報学科・経営ビジネス学科						
科目名	生涯スポーツⅡ						
科目区分	人間形成科目	単位数	1	開講時期	2年次後期		
必修・選択の別	選択						
担当者	黒田次郎						
授業の到達目標(シラバスから)	ゲームを通しての仲間との交流						
日程と内容	第1回：導入講義：授業の進め方と概要の説明、成績評価法 第2回：基本練習Ⅰ：基本姿勢とホームポジション 第3回：基本練習Ⅱ：シャトルに慣れる練習 第4回：基本練習Ⅲ：ラケットワーク 第5回：応用練習Ⅰ：ドロップ、カットの打ち方 第6回：応用練習Ⅱ：ドライブショットの打ち方 第7回：応用練習Ⅲ：クリアショット、スマッシュの打ち方 第8回：視聴覚授業：バドミントン実技ビデオ 第9回：ゲーム形式練習Ⅰ：チーム編成 第10回：ゲーム形式練習Ⅱ：試合形式中心 第11回：ゲームⅠ：リーグ戦、審判法 第12回：ゲームⅡ：リーグ戦 第13回：ゲームⅢ：トーナメント戦 第14回：ゲームⅣ：トーナメント戦 第15回：技術能力テスト						
成績評価基準	定期試験		実技				100%
	臨時試験		部外評価				
	報告書・レポート		プレゼンテーション				
	課題 演習		計				100%
授業到達目標の達成度	ほぼ達成したと思われる。						
反省点	受講者の運動量が少なかった。						
来年度の計画	受講者数にあわせた適切な実技科目としたい。						
授業評価アンケートに対するコメント	体を動かすことの楽しさを伝えていきたい。						
履修登録者数	21名	定期試験 受験者数	21名	合格者数	20名	合格率	95%