

| 2017年度 前期 | | リフレクションペーパー | | | | | |
|---------------------|---|--------------|-----------|------|-----|------|------|
| 学科名 | 生物環境化学科 電気通信工学科 建築・デザイン学科 情報学科 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/教職科目 | 単位数 | 1 | 開講時期 | 前期 | | |
| 必修・選択の別 | 選択 | | | | | | |
| 担当者 | 秋山 大輔 | | | | | | |
| 授業の到達目標 (シラバスから) | バスケットボールの実技において 1.基本技術のパス、ドリブル、シュートができる。 2.ルールを理解してゲームを行うことができる。 3.ゲームの展開や作戦を理解することができる。 | | | | | | |
| 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 基本的な技術練習Ⅰ：ハンドリング、ドリブル 第3回 基本的な技術練習Ⅱ：セットシュート、ジャンプシュート、パス&シュート 第4回 基本的な技術練習Ⅲ：ドリブル、シュート、パス 第5回 基本的な技術練習Ⅳ：ピボットプレイ、フットワーク 第6回 基礎技術ゲーム：シューティングゲーム、ハンドリングシュート 第7回 応用的な技術：ディフェンス法、アウトナンバー攻撃 第8回 基本的な戦術Ⅰ：パス&ラン（2対2、3対3） 第9回 基本的な戦術Ⅱ：スクリーンプレイ（2対2、3対3） 第10回 基本的な戦術・ゲーム：技術・戦術を実戦へ応用する 第11回 班別対抗戦Ⅰ：ゲームの運営方法 第12回 班別対抗戦Ⅱ：ルールの理解 第13回 班別対抗戦Ⅲ：リーグ戦・3on3 ゲーム 第14回 班別対抗戦Ⅳ：トーナメント戦 第15回 技術能力テスト：レイアップシュート | | | | | | |
| 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 | バスケットボール初心者が履修者の一割程度いたが、基礎的な練習を繰り返すことにより、ゲームができるスキルレベルまで到達した。履修者に熟練度の差があったが、熟練度の高い学生が指導するなど、チームワークを機能させることにより、履修者全員が目標を達成することができた。 | | | | | | |
| 反省点 | ドリブルやパスといった基本技術の練習に時間を要し、シュート練習の時間が不足した。そのため、ゲームでの得点機会でのミスが多くあったように考えられる。 | | | | | | |
| 来年度の計画 | 授業概要について大きな変更を行う予定はないが、履修者の技能レベルを把握し、シラバスに対応しながら柔軟な授業内容の措置がとれるようにする。 | | | | | | |
| 授業評価アンケートに対するコメント | ほぼ全ての項目で平均値を上回っており、概ね良い評価を得たと考えることができる。ただし、自学自習時間の質問項目に関しては低い数値となっており、この点について改善を必要である。スポーツそれぞれの種目では、ルールや理論があり、その点を履修者には自学自習の内容として理解し、予習復習に努めてもらうよう、魅力ある課題づくりを考案したい。 | | | | | | |
| 履修登録者数 | 44名 | 定期試験 受験者数 | 43名 | 合格者数 | 43名 | 合格率 | 100% |