

2021年度 愛知学泉短期大学シラバス

シラバス番号	科目名	担当者名	実務経験のある教員による授業科目	基礎・専門別	単位数	選択・必修別	開講年次・時期
51202	体育実技 Physical Education Practice	伊藤 智式		共通	1	必修	2後期

**科目の概要**

スポーツの楽しさを体験し、レクリエーションとしてだれもが楽しく運動を行うめの方策を探り、生涯にわたり運動に親しむ態度を養う。また、幼児教育にたずさわるものとして最低限必要な身体能力と動作認識を、器械運動を通じて培う。それと同時に「できなかった」ことが「できる」ようになる喜びと感動を体験し、その感動を子供たちに伝えていけるような態度を養う。

学修内容	到達目標
① 球技スポーツの技能を習得する。 ② 球技スポーツの運営方法と工夫を学ぶ。 ③ 鉄棒、跳び箱、マット運動の技能を習得する。 ④ 鉄棒、跳び箱、マット運動の指導法を学ぶ。 ⑤ 運動に関わる安全管理の方法を学ぶ。	① 球技スポーツの技能を習得する。 ② だれもが楽しく球技スポーツを行うための方法を工夫できる。 ③ 鉄棒、跳び箱、マット運動の基本技能ができる。 ④ 鉄棒、跳び箱、マット運動の指導法が説明できる。 ⑤ 運動に関わる安全管理の方法を理解し実践できる。

**学生に発揮させる社会人基礎力の能力要素**      **学生に求める社会人基礎力の能力要素の具体的行動事例**

前に踏み出す力	主体性	自己の課題を認識し、自発的に学修に取り組むことができる。
	働きかけ力	グループ活動において、他者の意欲が高まるような積極的な働きかけができる。
	実行力	実技課題を習得できるように粘り強く取り組むことができる。
考え抜く力	課題発見力	自身の技能を客観的に分析し、問題点を認識できる。
	計画力	実技課題習得と技能向上のために、計画的に学修を進めることができる。
	創造力	レクリエーションスポーツしてだれもが楽しく運動を行えるような方法を創造し、また、応用発展のための工夫ができる。
チームで働く力	発信力	グループ活動において、自分の役割を自覚し、自分の考えを分かり易く相手に伝えることができる。
	傾聴力	他者の意見を尊重し、聞き入れることができる。
	柔軟性	自分と異なる意見や考えを理解し、建設的な働きかけができる。
	状況把握力	周囲の状況に配慮した適切な行動ができる。
	規律性	遅刻、無断欠席をせず、授業が円滑に進行するようにルールを守ることができる。
	ストレスコントロール力	ストレスの原因を客観的に分析し、これを克服することで、自分が成長できると捉えることができる。

**テキスト及び参考文献**

テキスト：参考資料を随時配布します。  
 参考文献：「苦手な運動が好きになるスポーツのコツ①器械運動」松本格之祐著：ゆまに書房

**他科目との関連、資格との関連**

他科目との関連：体育講義、幼児体育Ⅰ、幼児体育Ⅱ、幼児体育Ⅲ、幼児体育Ⅳ、保育内容(健康)  
 関連する資格：保育士、幼稚園免許、レクリエーションインストラクター

**学修上の助言**      **受講生とのルール**

<ul style="list-style-type: none"> <li>・演習実技に対し積極的に取り組んでほしい。</li> <li>・課題種目について相互に動作研究を行い、時間外にも練習をしてほしい。</li> <li>・他の受講生に対して、援助をしてほしい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席が必要回数に満たない場合は無資格となる。</li> <li>・欠席や遅刻は減点する。</li> <li>・課題実技を習得すること。</li> <li>・授業態度が悪く、他の学生の迷惑になる学生は退席してもらう。</li> </ul>
---	--

【評価方法】

評価対象	評価方法	評価の割合	到達目標	各評価方法、評価にあたって重視する観点、評価についてのコメント			
学修成果	学期末試験	0	①				
			②				
			③				
			④				
			⑤				
	平常評価	小テスト	0	①			
				②			
				③			
				④			
				⑤			
		レポート	10	①		✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題「器械運動の指導法・スモールステップの手法を用いて」</li> <li>・課題「課題実技の練習記録」について評価する。</li> </ul>
				②		✓	
				③		✓	
				④		✓	
				⑤			
		成果発表（プレゼンテーション・作品制作等）	80	①		✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>・球技スポーツの技能について評価する。</li> <li>・鉄棒、跳び箱、マット運動の習得技能について評価する。</li> <li>・実技課題を習得すること。但し、身体的理由により実技課題が困難な受講者には別課題にて評価する。</li> <li>・鉄棒、跳び箱、マット運動の指導法を理解し実践できるか評価する。</li> <li>・運動実技において安全管理の有効な方策が実践できているか評価する。</li> </ul>
				②		✓	
				③		✓	
				④		✓	
				⑤		✓	
学修行動	社会人基礎力（学修態度）	10	①	✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>(主体性)</li> <li>・自己の課題を認識し、自発的に学修に取り組むことができる。</li> <li>(働きかけ力)</li> <li>・グループ活動において、他者の意欲が高まるような積極的な働きかけができる。</li> <li>(実行力)</li> <li>・実技課題を習得できるように粘り強く取り組むことができる。</li> <li>(課題発見力)</li> <li>・自身の技能を客観的に分析し、問題点を認識できる。</li> <li>(創造力)</li> <li>・レクリエーションスポーツをだれもが楽しく運動を行えるような方法を創造し、また、応用発展のための工夫ができる。</li> <li>(発信力)</li> <li>・グループ活動において、自分の役割を自覚し、自分の考えを分かり易く相手に伝えることができる。</li> <li>(傾聴力)</li> <li>・他者の意見を尊重し、聞き入れることができる。</li> <li>(柔軟性)</li> <li>・自分と異なる意見や考えを理解し、建設的な働きかけができる。</li> <li>(規律性)</li> <li>・遅刻、無断欠席など学修意欲欠如をきたす行動をせず、授業が円滑に進行するようにルールを守ることができる。</li> <li>・欠席した場合は、欠席届を提出し、フォローレポート課題を行う。</li> </ul>		
			②	✓			
			③	✓			
			④	✓			
			⑤	✓			
総合評価割合		100					

【到達目標の基準】

到達レベルS(秀)及びA(優)の基準	到達レベルB(良)及びC(可)の基準
<ul style="list-style-type: none"> <li>・球技スポーツの技能を十分に習得している。(A)</li> <li>・13の課題種目中11種目の技能を習得している。(A)</li> <li>・鉄棒、跳び箱、マット運動の動作のメカニズムを理解し、個々に応じた指導法を実践できる。(S)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・球技スポーツの技能を習得している。(C)</li> <li>・13の課題種目中9種目の技能を習得している。(B)</li> <li>・運動に関する安全管理の方法を理解し、鉄棒、跳び箱、マット運動の指導法を実践できる。(B)</li> </ul>

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベルC(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
1	授業のねらいとその内容を学ぶ。また、この授業の評価方法を確認する。	講義 演習	授業のねらいとその内容を理解し説明できる。	授業の概要について復習する。	10	課題発見力 計画力 傾聴力
2	ソフトバレーボールの実技を行う。ラリーが続くような基本的な技術を修得し、ゲームに生かせるようにする。	実技・グループワーク、 実践記録にてフィードバック	ラリーが続くような基本的な技術を修得できる。	ラリーが続くような基本的な技術を復習する。	45	主体性 実行力 課題発見力 創造力 柔軟性 規律性
3	ソフトバレーボールの実技を行う。個人の技能の修得し、チームとしてそれが生かせるようにする。	実技・グループワーク、 実践記録にてフィードバック	個人の技能の修得し、チームとしてそれが生かせるように考え説明できる。	個人の技能をチームに生かせるように復習する。	45	主体性 実行力 課題発見力 創造力 柔軟性 規律性
4	ソフトバレーボールの実技を行う。既存のルールにとらわれずに、誰もが楽しめるようなルールや道具、技術を考える。	実技・グループワーク、 実践記録にてフィードバック	既存のルールにとらわれずに、誰もが楽しめるようなルールや道具、技術の方法を説明できる。	既存のルールにとらわれずに、誰もが楽しめるようなルールや道具、技術について復習する。	45	主体性 実行力 課題発見力 創造力 柔軟性 規律性
5	ソフトバレーボールの実技を行う。ゲームを楽しむための練習とその工夫を考える。	実技・グループワーク、 実践記録にてフィードバック	ゲームを楽しむための練習とその工夫を考え説明できる。	ゲームを楽しむための練習とその工夫を再考する。	45	主体性 実行力 課題発見力 創造力 柔軟性 規律性
6	バドミントンの実技を行う。基本的な技能、フットワーク、ラケットワークを修得する。	実技、 実践記録にてフィードバック	基本的な技能、フットワーク、ラケットワークを修得できる。	ダブルスでのゲーム戦略を考える。	45	主体性 実行力 課題発見力 規律性
7	バドミントンの実技を行う。様々なプレーを体験し体得する。また、ダブルスでのゲーム戦略を考え説明できる。	実技、 実践記録にてフィードバック	様々なプレーを体験し体得する。また、ダブルスでのゲーム戦略を考え説明できる。	ダブルスでのゲーム戦略を新たに考える。	45	主体性 実行力 課題発見力 発信力 規律性
8	バドミントンの実技を行う。ダブルスのゲームを通して、各自の課題を見つけ、個々の技能を向上させる。	実技、 実践記録にてフィードバック	ダブルスのゲームを通して、各自の課題を見つけ、個々の技能を向上できる。	前半のスポーツ実技の実施記録をまとめる。	45	主体性 実行力 課題発見力 規律性

能力名：主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベルC(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
9	器械運動のメカニズムを学び、どうしたら技能が獲得していけるのか、その道筋を考える。	実技	器械運動のメカニズムを学び、どうしたら技能が獲得していけるのか、その道筋を説明できる。	鉄棒、跳び箱、マット運動で、各自の課題実技と関連運動を実施する。 練習記録をつける。	45	主体性 実行力 課題発見力 計画力 規律性
10	鉄棒、跳び箱、マット運動について各自の習熟度を理解し、その練習法を学びつつ、修得できるように繰り返し練習する。	実技・グループワーク、記録用紙と達成度評価によりフィードバック	鉄棒、跳び箱、マット運動について各自の習熟度を理解し、その練習法を学び、修得できる。	鉄棒、跳び箱、マット運動で、各自の課題実技と関連運動を実施する。 練習記録をつける。	45	主体性 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 規律性
11	鉄棒、跳び箱、マット運動について各自の習熟度を理解し、その練習法を学びつつ、修得できるように繰り返し練習する。	実技・グループワーク、記録用紙と達成度評価によりフィードバック	鉄棒、跳び箱、マット運動について各自の習熟度を理解し、その練習法を学び、修得できる。	鉄棒、跳び箱、マット運動で、各自の課題実技と関連運動を実施する。 練習記録をつける。	45	主体性 実行力 課題発見力 発信力 傾聴力
12	鉄棒、跳び箱、マット運動について各自の習熟度を理解し、その練習法を学びつつ、修得できるように繰り返し練習する。	実技・グループワーク、記録用紙と達成度評価によりフィードバック	鉄棒、跳び箱、マット運動について各自の習熟度を理解し、その練習法を学び、修得できる。	鉄棒、跳び箱、マット運動で、各自の課題実技と関連運動を実施する。 練習記録をつける。	45	主体性 実行力 課題発見力 発信力 傾聴力
13	マット運動の実技テスト。また、未修得技能を客観的に比較し、各自の練習課題を見極めてそれに取り組む。	実技、記録用紙と達成度評価によりフィードバック	未修得技能を客観的に比較し、各自の練習課題を見極めてそれに取り組むことができる。	鉄棒、跳び箱、マット運動で、各自の課題実技と関連運動を実施する。 練習記録をつける。	45	主体性 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力
14	鉄棒運動の実技テスト。また、未修得技能を客観的に比較し、各自の練習課題を見極めてそれに取り組む。	実技、記録用紙と達成度評価によりフィードバック	未修得技能を客観的に比較し、各自の練習課題を見極めてそれに取り組むことができる。	鉄棒、跳び箱、マット運動で、各自の課題実技と関連運動を実施する。 練習記録をつける。	45	主体性 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 規律性
15	跳び箱運動の実技テスト。また、未修得技能を客観的に比較し、各自の練習課題を見極めてそれに取り組む。	実技、記録用紙と達成度評価によりフィードバック	未修得技能を客観的に比較し、各自の練習課題を見極めてそれに取り組むことができる。	レポート課題をまとめる。	80	実行力 課題発見力 創造力 規律性

能力名：主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力