



## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	月3																																
開講期間																																			
必修選択	必	単位数	1.0																																
時間割コード	20110562002024	科目番号	05620020																																
授業科目名	●スポーツ演習(ソフトボール・卓球)																																		
編集担当教員	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(科目責任者)	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	坂本 圭司																																		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																																		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																																
教室																																			
対象学生(クラス等)	E8~10																																		
担当教員Eメールアドレス	k-saka@nagasaki-u.ac.jp																																		
担当教員研究室	総合体育館2F体育教官室																																		
担当教員TEL																																			
担当教員オフィスパワー	授業前後の休み時間																																		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																																		
授業方法(学習指導法)	「ソフトボール」と「卓球」の二つの球技を題材として、それぞれの球技が持つ特性を理解し、打つ、投げる、などの基礎的な技術を身に付ける。また、ゲームを中心に行うことで、発展的な技術や戦術を身に付け楽しくゲームが行えるようにする。さらに自らが課題を見つけ、解決していくことで、生涯スポーツとして実践していける方法を身に付ける。																																		
授業到達目標	ボールを正確に投げることができる。打つことができる。(ソフトボール)打球を返すことができる。ラリーができる。(卓球)ルールや戦術を理解し楽しくゲームができる。仲間と課題や戦術について積極的に話し合うことで課題を解決しチーム力を高めることができる。																																		
授業内容	<table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>4/11 オリエンテーション(授業の進め方)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>4/18 ソフトボールの基礎的技術の習得(投げる、捕る、打つ)</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>4/25 ソフトボールのゲーム</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>5/2 ソフトボールのゲーム</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>5/9 ソフトボールのゲーム</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>5/16 ソフトボールのゲーム</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>5/23 ソフトボールのゲーム</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>5/30 ソフトボールのゲーム</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>6/6 卓球の基礎的技術の習得(打つ、ラリー)</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>6/13 卓球のゲーム</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>6/20 卓球のゲーム</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>6/27 卓球のゲーム</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>7/4 卓球のゲーム</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>7/11 卓球のゲーム</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>7/25 卓球のゲーム</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	4/11 オリエンテーション(授業の進め方)	2	4/18 ソフトボールの基礎的技術の習得(投げる、捕る、打つ)	3	4/25 ソフトボールのゲーム	4	5/2 ソフトボールのゲーム	5	5/9 ソフトボールのゲーム	6	5/16 ソフトボールのゲーム	7	5/23 ソフトボールのゲーム	8	5/30 ソフトボールのゲーム	9	6/6 卓球の基礎的技術の習得(打つ、ラリー)	10	6/13 卓球のゲーム	11	6/20 卓球のゲーム	12	6/27 卓球のゲーム	13	7/4 卓球のゲーム	14	7/11 卓球のゲーム	15	7/25 卓球のゲーム
回	内容																																		
1	4/11 オリエンテーション(授業の進め方)																																		
2	4/18 ソフトボールの基礎的技術の習得(投げる、捕る、打つ)																																		
3	4/25 ソフトボールのゲーム																																		
4	5/2 ソフトボールのゲーム																																		
5	5/9 ソフトボールのゲーム																																		
6	5/16 ソフトボールのゲーム																																		
7	5/23 ソフトボールのゲーム																																		
8	5/30 ソフトボールのゲーム																																		
9	6/6 卓球の基礎的技術の習得(打つ、ラリー)																																		
10	6/13 卓球のゲーム																																		
11	6/20 卓球のゲーム																																		
12	6/27 卓球のゲーム																																		
13	7/4 卓球のゲーム																																		
14	7/11 卓球のゲーム																																		
15	7/25 卓球のゲーム																																		

	16   8/1 技能テスト
キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使用しない。必要に応じて資料を配布する。
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加 50% 授業への取り組み方(授業での意欲・態度) 20% 技能テスト 30% 授業への出席状況および取り組み方(集団での行動や話し合いへの積極的な参加)を評価する。 欠席が3回以上の者は失格とする。技能テストでは基礎的技術をテストする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	





## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	月3																								
開講期間																											
必修選択	必	単位数	1.0																								
時間割コード	20110562002034	科目番号	05620020																								
授業科目名	●スポーツ演習(フライングディスク)																										
編集担当教員	中垣内 真樹																										
授業担当教員名(科目責任者)	中垣内 真樹																										
授業担当教員名(オムニバス科目等)	中垣内 真樹																										
科目分類	(教職免許科目他)、健・スポ科学科目																										
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																								
教室																											
対象学生(クラス等)	E8~10																										
担当教員Eメールアドレス	gaichi@nagasaki-u.ac.jp																										
担当教員研究室	教育学部棟4F中垣内研究室																										
担当教員TEL	095-819-2089																										
担当教員オフィスアワー	月、火曜日 12:00~12:50、16:00~17:00																										
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																										
授業方法(学習指導法)	ニュースポーツの一種である「フライングディスク」を題材として、フライングディスクを正確に投げる技術から、最終的には「アルティメット」と呼ばれる集団競技を楽しむ技術や戦術を習得する。																										
授業到達目標	フライングディスクを正確に投げることができる。アルティメットのルールや戦術を理解し(説明でき)、チーム(個々の技能)の特性を活かして楽しくゲームができる戦術をチームメイトと討論し、ゲームを実践することができる。																										
授業内容	<p>フライングディスクの基礎的技術からフライングディスクを用いた数種のゲームを体験し、最終的にはアルティメットのルールや戦術を理解し、ゲームを実践する。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>4月11日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>4月18日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>4月25日 基本スローの習得 バックハンドスロー</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>5月2日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>5月9日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>5月16日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>5月23日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>5月30日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>6月6日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>6月13日 ライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える</td> </tr> <tr> <td></td> <td>6月20日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	4月11日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)	2	4月18日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー	3	4月25日 基本スローの習得 バックハンドスロー	4	5月2日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー	5	5月9日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー	6	5月16日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム	7	5月23日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得	8	5月30日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得	9	6月6日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える	10	6月13日 ライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える		6月20日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット
回	内容																										
1	4月11日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)																										
2	4月18日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー																										
3	4月25日 基本スローの習得 バックハンドスロー																										
4	5月2日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー																										
5	5月9日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー																										
6	5月16日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム																										
7	5月23日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得																										
8	5月30日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得																										
9	6月6日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える																										
10	6月13日 ライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える																										
	6月20日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット																										

	11	チーム戦略を考える リーグ戦
	12	6月27日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦
	13	7月4日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦
	14	7月11日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦 ゲームのまとめ
	15	7月25日 技術テスト 自身の技術の向上を確認
	16	
キーワード		
教科書・教材・参考書	教科書は使わない 参考書: フライングディスクのすすめ (編)日本フライングディスク協会 ベースボールマガジン社	
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度50% 技能テスト30% 集団技能(ゲームの勝敗やゲームの内容をチーム毎に評価する)20% 授業中の課題に対する積極的な取り組み状況および集団での戦術の討論などへの積極参画などを評価する。欠席が3回以上の者は失格とする。授業前後での技術テストによる技能の向上と基本スローの習得状況を評価する。	
受講要件(履修条件)		
本科目の位置づけ		
学習・教育目標		
備考(URL)		
備考(準備学習等)		





## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	月3																								
開講期間																											
必修選択	必	単位数	1.0																								
時間割コード	20110562002051	科目番号	05620020																								
授業科目名	●スポーツ演習(ラケットゲーム)																										
編集担当教員	西澤 昭																										
授業担当教員名(科目責任者)	西澤 昭																										
授業担当教員名(オムニバス科目等)	西澤 昭																										
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																										
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																								
教室																											
対象学生(クラス等)	E8~10																										
担当教員Eメールアドレス	nishisho@nagasaki-u.ac.jp																										
担当教員研究室	教育学部新館552																										
担当教員TEL	095-819-2356																										
担当教員オフィスパワー	木曜12:00~14:30																										
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。 そのため授業計画にとりあげたようなスポーツを実施するが、授業にでる場合には少しでも上達しよう、チームメイトと心理的な面も含めて協力しよう、楽しくやろうという態度で臨んでほしい。運動の身体に及ぼす影響などについてもそのつど講義する。																										
授業方法(学習指導法)	授業方法:本演習ではできるだけ親しみのあるスポーツをとりあげ、手軽に実施できることで生涯にわたって実践できるようになれることを主なねらいとする。																										
授業到達目標	各自の動機と判断により、自分で運動の強度、頻度、内容を理解、自覚し、自分の責任でスポーツに参加できる能力をやしなう。																										
授業内容	<p>授業内容(概要)/授業内容(毎週毎の授業内容を含む) 授業内容(概要) これまでに経験し、親しみのあると思われる以下のスポーツを通じて、運動の身体的効果やレクリエーションの考え方、生涯スポーツの実施法などを学習する。基本的にチームに分かれてゲームを中心に実施する。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>4月11日 オリエンテーション(クラス分けなど)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>4月18日 テニスのルールとたのしみ方</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>4月25日 テニスのゲーム(1)</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>5月2日 テニスのゲーム(2)</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>5月9日 テニスのゲーム(3)</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>5月16日テニスのゲーム(4)</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>5月23日 バドミントンのたのしみ方</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>5月30日 バドミントンのルールとゲーム</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>6月6日 バドミントンのゲーム(1)</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>6月13日 バドミントンのゲーム(2)</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>6月20日 バドミントンのゲーム(3)</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	4月11日 オリエンテーション(クラス分けなど)	2	4月18日 テニスのルールとたのしみ方	3	4月25日 テニスのゲーム(1)	4	5月2日 テニスのゲーム(2)	5	5月9日 テニスのゲーム(3)	6	5月16日テニスのゲーム(4)	7	5月23日 バドミントンのたのしみ方	8	5月30日 バドミントンのルールとゲーム	9	6月6日 バドミントンのゲーム(1)	10	6月13日 バドミントンのゲーム(2)	11	6月20日 バドミントンのゲーム(3)
回	内容																										
1	4月11日 オリエンテーション(クラス分けなど)																										
2	4月18日 テニスのルールとたのしみ方																										
3	4月25日 テニスのゲーム(1)																										
4	5月2日 テニスのゲーム(2)																										
5	5月9日 テニスのゲーム(3)																										
6	5月16日テニスのゲーム(4)																										
7	5月23日 バドミントンのたのしみ方																										
8	5月30日 バドミントンのルールとゲーム																										
9	6月6日 バドミントンのゲーム(1)																										
10	6月13日 バドミントンのゲーム(2)																										
11	6月20日 バドミントンのゲーム(3)																										

	12	6月27日 卓球のルールとたのしみ方
	13	7月4日 卓球のゲーム(1)
	14	7月11日 卓球のゲーム(2)
	15	7月25日 卓球のゲーム(3)
	16	
キーワード	生涯スポーツ、ラケットスポーツ	
教科書・教材・参考書	必要に応じハンドアウトを配布する。	
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加の様態とチームに対する貢献度(50%)、技術の上達の程度(10%)、試合に発揮された技能・技術の上達度(40%)などを総合的に評価する。ただし、全期間の欠席が3回以上の場合には原則として失格になる。	
受講要件(履修条件)	特になし	
本科目の位置づけ	特に広い意味での生涯学習の領域で役立つように目標は設定されている。	
学習・教育目標	自分の意思でこれらのスポーツを実施できる態度を身につけてほしい。	
備考(URL)		
備考(準備学習等)		



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



長崎大学 学務情報システム

NU-Web System



シラバス関連 &gt; シラバス参照 &gt; シラバス検索 &gt; シラバス一覧 &gt; シラバス参照

[Login User](#)

『 全学教育 』

タイムアウトまでおよそ1799秒です。

印刷



シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。

戻る

学期	前期	曜日・校時	月4																																
開講期間																																			
必修選択	必	単位数	1.0																																
時間割コード	20110562002025	科目番号	05620020																																
授業科目名	●スポーツ演習(ソフトボール・卓球)																																		
編集担当教員	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(科目責任者)	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	坂本 圭司																																		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																																		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																																
教室																																			
対象学生(クラス等)	E5~7																																		
担当教員Eメールアドレス	k-saka@nagasaki-u.ac.jp																																		
担当教員研究室	総合体育館2F体育教官室																																		
担当教員TEL																																			
担当教員オフィスマワー	授業前後の休み時間																																		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																																		
授業方法(学習指導法)	「ソフトボール」と「卓球」の二つの球技を題材として、それぞれの球技が持つ特性を理解し、打つ、投げる、などの基礎的な技術を身に付ける。また、ゲームを中心に行うことで、発展的な技術や戦術を身に付け楽しくゲームが行えるようにする。さらに自らが課題を見つけ、解決していくことで、生涯スポーツとして実践していける方法を身に付ける。																																		
授業到達目標	ボールを正確に投げることができる。打つことができる。(ソフトボール)打球を返すことができる。ラリーができる。(卓球)ルールや戦術を理解し楽しくゲームができる。仲間と課題や戦術について積極的に話し合うことで課題を解決しチーム力を高めることができる。																																		
授業内容	<table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>4/11 オリエンテーション(授業の進め方)</td></tr> <tr><td>2</td><td>4/18 ソフトボールの基礎的技術の習得(投げる、捕る、打つ)</td></tr> <tr><td>3</td><td>4/25 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>4</td><td>5/2 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>5</td><td>5/9 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>6</td><td>5/16 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>7</td><td>5/23 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>8</td><td>5/30 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>9</td><td>6/6 卓球の基礎的技術の習得(打つ、ラリー)</td></tr> <tr><td>10</td><td>6/13 卓球のゲーム</td></tr> <tr><td>11</td><td>6/20 卓球のゲーム</td></tr> <tr><td>12</td><td>6/27 卓球のゲーム</td></tr> <tr><td>13</td><td>7/4 卓球のゲーム</td></tr> <tr><td>14</td><td>7/11 卓球のゲーム</td></tr> <tr><td>15</td><td>7/25 卓球のゲーム</td></tr> </tbody> </table>			回	内容	1	4/11 オリエンテーション(授業の進め方)	2	4/18 ソフトボールの基礎的技術の習得(投げる、捕る、打つ)	3	4/25 ソフトボールのゲーム	4	5/2 ソフトボールのゲーム	5	5/9 ソフトボールのゲーム	6	5/16 ソフトボールのゲーム	7	5/23 ソフトボールのゲーム	8	5/30 ソフトボールのゲーム	9	6/6 卓球の基礎的技術の習得(打つ、ラリー)	10	6/13 卓球のゲーム	11	6/20 卓球のゲーム	12	6/27 卓球のゲーム	13	7/4 卓球のゲーム	14	7/11 卓球のゲーム	15	7/25 卓球のゲーム
回	内容																																		
1	4/11 オリエンテーション(授業の進め方)																																		
2	4/18 ソフトボールの基礎的技術の習得(投げる、捕る、打つ)																																		
3	4/25 ソフトボールのゲーム																																		
4	5/2 ソフトボールのゲーム																																		
5	5/9 ソフトボールのゲーム																																		
6	5/16 ソフトボールのゲーム																																		
7	5/23 ソフトボールのゲーム																																		
8	5/30 ソフトボールのゲーム																																		
9	6/6 卓球の基礎的技術の習得(打つ、ラリー)																																		
10	6/13 卓球のゲーム																																		
11	6/20 卓球のゲーム																																		
12	6/27 卓球のゲーム																																		
13	7/4 卓球のゲーム																																		
14	7/11 卓球のゲーム																																		
15	7/25 卓球のゲーム																																		

	16   8/1 技能テスト
キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使用しない。必要に応じて資料を配布する。
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加 50% 授業への取り組み方(授業での意欲・態度) 20% 技能テスト 30% 授業への出席状況および取り組み方(集団での行動や話し合いへの積極的な参加)を評価する。 欠席が3回以上の者は失格とする。技能テストでは基礎的技術をテストする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	







タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	月4																								
開講期間																											
必修選択	必	単位数	1.0																								
時間割コード	20110562002035	科目番号	05620020																								
授業科目名	●スポーツ演習(フライングディスク)																										
編集担当教員	中垣内 真樹																										
授業担当教員名(科目責任者)	中垣内 真樹																										
授業担当教員名(オムニバス科目等)	中垣内 真樹																										
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																										
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																								
教室																											
対象学生(クラス等)	E5~7																										
担当教員Eメールアドレス	gaichi@nagasaki-u.ac.jp																										
担当教員研究室	教育学部棟4F中垣内研究室																										
担当教員TEL	095-819-2089																										
担当教員オフィスアワー	月、火曜日 12:00~12:50、16:00~17:00																										
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																										
授業方法(学習指導法)	ニュースポーツの一種である「フライングディスク」を題材として、フライングディスクを正確に投げる技術から、最終的には「アルティメット」と呼ばれる集団競技を楽しむ技術や戦術を習得する。																										
授業到達目標	フライングディスクを正確に投げることができる。アルティメットのルールや戦術を理解し(説明でき)、チーム(個々の技能)の特性を活かして楽しくゲームができる戦術をチームメイトと討論し、ゲームを実践することができる。																										
授業内容	<p>フライングディスクの基礎的技術からフライングディスクを用いた数種のゲームを体験し、最終的にはアルティメットのルールや戦術を理解し、ゲームを実践する。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>4月11日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>4月18日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>4月25日 基本スローの習得 バックハンドスロー</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>5月2日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>5月9日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>5月16日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>5月23日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>5月30日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>6月6日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>6月13日 ライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える</td> </tr> <tr> <td></td> <td>6月20日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	4月11日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)	2	4月18日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー	3	4月25日 基本スローの習得 バックハンドスロー	4	5月2日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー	5	5月9日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー	6	5月16日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム	7	5月23日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得	8	5月30日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得	9	6月6日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える	10	6月13日 ライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える		6月20日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット
回	内容																										
1	4月11日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)																										
2	4月18日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー																										
3	4月25日 基本スローの習得 バックハンドスロー																										
4	5月2日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー																										
5	5月9日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー																										
6	5月16日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム																										
7	5月23日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得																										
8	5月30日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得																										
9	6月6日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える																										
10	6月13日 ライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える																										
	6月20日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット																										

	11	チーム戦略を考える リーグ戦
	12	6月27日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦
	13	7月4日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦
	14	7月11日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦 ゲームのまとめ
	15	7月25日 技術テスト 自身の技術の向上を確認
	16	
キーワード		
教科書・教材・参考書	教科書は使わない 参考書: フライングディスクのすすめ (編)日本フライングディスク協会 ベースボールマガジン社	
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度50% 技能テスト30% 集団技能(ゲームの勝敗やゲームの内容をチーム毎に評価する)20% 授業中の課題に対する積極的な取り組み状況および集団での戦術の討論などへの積極参画などを評価する。欠席が3回以上の者は失格とする。授業前後での技術テストによる技能の向上と基本スローの習得状況を評価する。	
受講要件(履修条件)		
本科目の位置づけ		
学習・教育目標		
備考(URL)		
備考(準備学習等)		





## シラバス参照

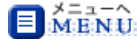
タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	月4
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002049	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(バドミントン)		
編集担当教員	日高 正博		
授業担当教員名(科目責任者)	日高 正博		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	日高 正博		
科目分類	(教職免許科目他)、健・スポ科学科目		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	E5~7		
担当教員Eメールアドレス	mhidaka@nagasaki-u.ac.jp		
担当教員研究室	教育本館 512室		
担当教員TEL	095-819-2326		
担当教員オフィスアワー	随時(事前に連絡して下さい)		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	本演習では、バドミントンを取り上げ、手軽に運動に親しみ生涯にわたって実践できるようになることをねらいとする。そのために、シャトル操作やフットワークなどの技術をはじめ、ネット型スポーツの戦術及びルールの理解と習得を通して、ゲームを楽しめるようにする。また、技能差のある相手ともゲームを楽しむためのハンディキャップ制のあり方についても検討していく。		
授業到達目標	適切なシャトル操作によりラリーを続けることができる。ルールを理解し、技能差のある相手とも工夫してゲームを楽しむことができる。		
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・バドミントンの基本技術を習得し、ルールや戦術を理解してゲームで実践する。</li> <li>・スキルテスト実施の後、適切なハンディキャップ制のあり方について検討する</li> <li>・ハンディキャップ制を取り入れたゲームを実施し、技能差を克服して誰とでも楽しめる工夫を行う。</li> </ul>		
	回	内容	
	1	4月11日 オリエンテーション(コース決定、ねらい等の説明)	
	2	4月18日 グルーピング、授業の進め方、バドミントンの基本技術、ルールについて	
	3	4月25日 バドミントンの基本技術、フットワークについて	
	4	5月2日 スキルテスト、ゲーム1(ハンディキャップなしでのシングルス①)	
	5	5月9日 ゲーム2(ハンディキャップなしでのシングルス②)	
	6	5月16日 ゲーム3(ハンディキャップなしでのシングルス③)	
	7	5月23日 ハンディキャップ制についての検討(ハンディキャップ制とは? 適切なハンディキャップの程度は?)	
	8	5月30日 ゲーム4(ハンディキャップ制でのシングルス①)	
	9	6月6日 ゲーム5(ハンディキャップ制でのシングルス②)	
	10	6月13日 ゲーム6(ハンディキャップ制でのシングルス③)	
	11	6月20日 ゲーム7(ダブルス①)	
	12	6月27日 ゲーム8(ダブルス②)	
13	7月4日 グループ対抗戦1		

	14	7月11日 グループ対抗戦2
	15	7月25日 スキルテスト, 総括
	16	
キーワード	生涯スポーツ, バドミントン, ハンディキャップ制	
教科書・教材・参考書	教科書は使用しない。必要に応じて資料を配付する。	
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な態度 50%, 技能の上達 30%, 授業への貢献 20% ただし, 欠席が3回以上の者は失格とする。	
受講要件(履修条件)	動きやすいスポーツウェアに着替えて出席すること。必ず屋内用の体育館シューズを着用のこと。	
本科目の位置づけ		
学習・教育目標		
備考(URL)		
備考(準備学習等)		





## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	火3																										
開講期間																													
必修選択	必	単位数	1.0																										
時間割コード	20110562002020	科目番号	05620020																										
授業科目名	●スポーツ演習(バレーボール・バドミントン)																												
編集担当教員	熊野 晃三																												
授業担当教員名(科目責任者)	熊野 晃三																												
授業担当教員名(オムニバス科目等)	熊野 晃三																												
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																												
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																										
教室																													
対象学生(クラス等)	La~d																												
担当教員Eメールアドレス	kumano@n-junshin.ac.jp																												
担当教員研究室	総合体育館2階(体育教官室)																												
担当教員TEL	095-846-0084																												
担当教員オフィスアワー	火曜日12:20~12:50																												
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法、またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技術を習得することをねらいとする。																												
授業方法(学習指導法)	体育館を中心に、各種目についての解説、ならびに技術習得を行う。 習得した技能を活かしながら、積極的にそれらが発現できるような試合を展開していく。																												
授業到達目標	獲得しようとする技術が、どのように構成されているかということのを的確に認識し、スモールステップを踏みながら着実に習得していく。 獲得した技能をできるだけ試合の中で実践できるように努めていく。 技能習得の合理的な方法を身につけ、生涯を通じてスポーツ活動に親しむ能力と態度を養う。																												
授業内容	<p>基本的なレクリエーションワークを実践する。 バレーボールのスパイク技術を習得する。スパイクを交えたゲームが展開できるようにする。 バドミントンの基本技術を習得する。戦術を意識したゲームが実践できるようにする。 リーグ戦の対戦表が作成できるようにする。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>4月12日 オリエンテーション (コース別演習のコース決定など)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>4月19日 演習1(レクリエーション)レクリエーションワークの解説と実習</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>4月26日 演習2(バレーボール)技術習得の方法論と解説、オーバーハンドパス</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>5月10日 演習3 " アンダーハンドパス、スパイク</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>5月17日 演習4 " スパイク、サーブ、異質グループによるゲーム①</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>5月24日 演習5 " 異質グループによるゲーム②</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>6月7日 演習6 " 異質グループによるゲーム③</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>6月14日 演習7 " ソフトバレーボール</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>6月21日 演習8 (バドミントン) 解説と基本ストローク</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>6月28日 演習9 " シングルスゲームの説明、異質グループによるリーグ戦</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>7月5日 演習10 " 等質グループによるリーグ戦①</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>7月12日 演習11 " 等質グループによるリーグ戦②</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	4月12日 オリエンテーション (コース別演習のコース決定など)	2	4月19日 演習1(レクリエーション)レクリエーションワークの解説と実習	3	4月26日 演習2(バレーボール)技術習得の方法論と解説、オーバーハンドパス	4	5月10日 演習3 " アンダーハンドパス、スパイク	5	5月17日 演習4 " スパイク、サーブ、異質グループによるゲーム①	6	5月24日 演習5 " 異質グループによるゲーム②	7	6月7日 演習6 " 異質グループによるゲーム③	8	6月14日 演習7 " ソフトバレーボール	9	6月21日 演習8 (バドミントン) 解説と基本ストローク	10	6月28日 演習9 " シングルスゲームの説明、異質グループによるリーグ戦	11	7月5日 演習10 " 等質グループによるリーグ戦①	12	7月12日 演習11 " 等質グループによるリーグ戦②
回	内容																												
1	4月12日 オリエンテーション (コース別演習のコース決定など)																												
2	4月19日 演習1(レクリエーション)レクリエーションワークの解説と実習																												
3	4月26日 演習2(バレーボール)技術習得の方法論と解説、オーバーハンドパス																												
4	5月10日 演習3 " アンダーハンドパス、スパイク																												
5	5月17日 演習4 " スパイク、サーブ、異質グループによるゲーム①																												
6	5月24日 演習5 " 異質グループによるゲーム②																												
7	6月7日 演習6 " 異質グループによるゲーム③																												
8	6月14日 演習7 " ソフトバレーボール																												
9	6月21日 演習8 (バドミントン) 解説と基本ストローク																												
10	6月28日 演習9 " シングルスゲームの説明、異質グループによるリーグ戦																												
11	7月5日 演習10 " 等質グループによるリーグ戦①																												
12	7月12日 演習11 " 等質グループによるリーグ戦②																												

	13	7月19日	演習12	"	等質グループによるリーグ戦③
	14	7月26日	演習13	"	ダブルスゲームの説明、等質グループによるリーグ戦①
	15	8月2日	演習14	"	等質グループによるリーグ戦②
	16	8月9日	定期試験		
キーワード	生涯スポーツ、合理的な技術習得、スポーツ文化				
教科書・教材・参考書	教材：必要に応じて授業計画にそったプリントを配布する				
成績評価の方法・基準等	授業への取り組み方、および態度：20% 実技試験：40% 筆記試験：40% 全授業への出席を原則とし、実技試験、授業への参加状況、筆記試験などによって総合的に評価する。 ただし、全期間の欠席が3回以上の場合には原則として失格になる。				
受講要件(履修条件)	演習では、指定したユニフォームは特にはないが、動き易いスポーツウェアに着替えて出席すること。 屋内での授業実施に際しては、必ず、屋内用の体育館シューズを準備しておくこと。 イヤリングなどの装飾品は、はずしておくこと。				
本科目の位置づけ					
学習・教育目標					
備考(URL)					
備考(準備学習等)					



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	火3
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002026	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(ソフトボール)		
編集担当教員	内倉 康二		
授業担当教員名(科目責任者)	内倉 康二		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	内倉 康二		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	La～d		
担当教員Eメールアドレス	baseball_uchikura@yahoo.co.jp		
担当教員研究室	総合体育館2F体育教官室		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	火曜日16:00～17:00、水曜日12:00～12:50		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を修得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	ベースボール型スポーツの一種であるソフトボールを題材とし、投・打・走の技術を身に付け、ソフトボールを楽しむための戦術を習得する。		
授業到達目標	投球・打撃の技術を身に付ける。ソフトボールのルールや戦術を理解し、チームの特性を活かした戦術等を討論し、ゲームを実践することができる。		
授業内容	ソフトボールの基本的技術を習得し、最終的には様々な戦術を用いてソフトボールのゲームを実践する。		
	回	内容	
	1	4月12日 オリエンテーション(授業のすすめ方、ねらい)	
	2	4月19日 技能テスト、キャッチボール(スローイング動作、ピッチング動作の習得)	
	3	4月26日 守備(ゴロ捕球の基本動作、ゴロ捕球からスローイング動作の習得)	
	4	5月10日 守備(フライ捕球の基本動作、フライ捕球からスローイング動作の習得)	
	5	5月17日 打撃(スイングの基本動作の習得、ティー打撃)	
	6	5月24日 打撃(スイングの基本動作の習得、フリー打撃)	
	7	6月7日 守備の応用(守備の連動した動き、バント処理の理解)	
	8	6月14日 守備の応用(守備の連動した動き、バント処理の理解)	
	9	6月21日 攻撃の作戦(バント、エンドラン、走塁技術の理解と習得)	
	10	6月28日 ソフトボールの試合の進め方、ルールの理解	
	11	7月5日 ソフトボールの試合の進め方、ルールの理解	
	12	7月12日 ベースボール型ゲームの奥深さ(ビデオ視聴による奥深さの理解)	
	13	7月19日 リーグ戦(チームの戦略を考える)	
	14	7月26日 リーグ戦(チームの戦略を考える)	
	15	8月2日 リーグ戦(チームの戦略を考える、ゲームのまとめ)	
16	8月9日 技能テスト(自身の技術の向上を確認)		

キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使わない 参考書:ソフトボール 吉村正 ベースボールマガジン社
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度60% 技能テスト40% 授業中の課題に対する積極的な取り組み状況および集団での戦術の討論等への積極的参画等を評価する。授業前後における技能テストによる技術の向上と投球・捕球・打撃技術の習得状況の評価する。欠席が3回以上の者は失格とする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.





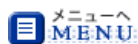
タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	火3																								
開講期間																											
必修選択	必	単位数	1.0																								
時間割コード	20110562002036	科目番号	05620020																								
授業科目名	●スポーツ演習(フライングディスク)																										
編集担当教員	中垣内 真樹																										
授業担当教員名(科目責任者)	中垣内 真樹																										
授業担当教員名(オムニバス科目等)	中垣内 真樹																										
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																										
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																								
教室																											
対象学生(クラス等)	La~d																										
担当教員Eメールアドレス	gaichi@nagasaki-u.ac.jp																										
担当教員研究室	教育学部棟4F中垣内研究室																										
担当教員TEL	095-819-2089																										
担当教員オフィスアワー	月、火曜日 12:00~12:50、16:00~17:00																										
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																										
授業方法(学習指導法)	ニュースポーツの一種である「フライングディスク」を題材として、フライングディスクを正確に投げる技術から、最終的には「アルティメット」と呼ばれる集団競技を楽しむ技術や戦術を習得する。																										
授業到達目標	フライングディスクを正確に投げることができる。アルティメットのルールや戦術を理解し(説明でき)、チーム(個々の技能)の特性を活かして楽しくゲームができる戦術をチームメイトと討論し、ゲームを実践することができる。																										
授業内容	<p>フライングディスクの基礎的技術からフライングディスクを用いた数種のゲームを体験し、最終的にはアルティメットのルールや戦術を理解し、ゲームを実践する。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>4月12日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>4月19日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>4月26日 基本スローの習得 バックハンドスロー</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>5月10日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>5月17日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>5月24日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>6月7日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>6月14日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>6月21日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>6月28日 ライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える</td> </tr> <tr> <td></td> <td>7月5日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	4月12日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)	2	4月19日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー	3	4月26日 基本スローの習得 バックハンドスロー	4	5月10日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー	5	5月17日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー	6	5月24日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム	7	6月7日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得	8	6月14日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得	9	6月21日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える	10	6月28日 ライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える		7月5日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット
回	内容																										
1	4月12日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)																										
2	4月19日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー																										
3	4月26日 基本スローの習得 バックハンドスロー																										
4	5月10日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー																										
5	5月17日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー																										
6	5月24日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム																										
7	6月7日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得																										
8	6月14日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得																										
9	6月21日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える																										
10	6月28日 ライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える																										
	7月5日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット																										

	11	チーム戦略を考える リーグ戦
	12	7月12日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦
	13	7月19日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦
	14	7月26日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦 ゲームのまとめ
	15	8月2日 技術テスト 自身の技術の向上を確認
	16	
キーワード		
教科書・教材・参考書	教科書は使わない 参考書: フライングディスクのすすめ (編)日本フライングディスク協会 ベースボールマガジン社	
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度50% 技能テスト30% 集団技能(ゲームの勝敗やゲームの内容をチーム毎に評価する)20% 授業中の課題に対する積極的な取り組み状況および集団での戦術の討論などへの積極参画などを評価する。欠席が3回以上の者は失格とする。授業前後での技術テストによる技能の向上と基本スローの習得状況を評価する。	
受講要件(履修条件)		
本科目の位置づけ		
学習・教育目標		
備考(URL)		
備考(準備学習等)		





## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	火4
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002021	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(バレーボール・バドミントン)		
編集担当教員	熊野 晃三		
授業担当教員名(科目責任者)	熊野 晃三		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	熊野 晃三		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	Le・f, P18・19		
担当教員Eメールアドレス	kumano@n-junshin.ac.jp		
担当教員研究室	総合体育館2階(体育教官室)		
担当教員TEL	095-846-0084		
担当教員オフィスアワー	火曜日12:20~12:50		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法、またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	体育館を中心に、各種目についての解説、ならびに技術習得を行う。 習得した技能を活かしながら、積極的にそれらが発現できるような試合を展開していく。		
授業到達目標	獲得しようとする技術が、どのように構成されているかということの確に認識し、スモールステップを踏みながら着実に習得していく。 獲得した技能をできるだけ試合の中で実践できるように努めていく。 技能習得の合理的な方法を身につけ、生涯を通じてスポーツ活動に親しむ能力と態度を養う。		
授業内容	基本的なレクリエーションワークを実践する。 バレーボールのスパイク技術を習得する。スパイクを交えたゲームが展開できるようにする。 バドミントンの基本技術を習得する。戦術を意識したゲームが実践できるようにする。 リーグ戦の対戦表が作成できるようにする。		
	回	内容	
	1	4月12日 オリエンテーション (コース別演習のコース決定など)	
	2	4月19日 演習1(レクリエーション)レクリエーションワークの解説と実習	
	3	4月26日 演習2(バレーボール)技術習得の方法論と解説、オーバーハンドパス	
	4	5月10日 演習3 " アンダーハンドパス、スパイク	
	5	5月17日 演習4 " スパイク、サーブ、異質グループによるゲーム①	
	6	5月24日 演習5 " 異質グループによるゲーム②	
	7	6月7日 演習6 " 異質グループによるゲーム③	
	8	6月14日 演習7 " ソフトバレーボール	
	9	6月21日 演習8 (バドミントン) 解説と基本ストローク	
	10	6月28日 演習9 " シングルスゲームの説明、異質グループによるリーグ戦	
	11	7月5日 演習10 " 等質グループによるリーグ戦①	
12	7月12日 演習11 " 等質グループによるリーグ戦②		

	13	7月19日	演習12	"	等質グループによるリーグ戦③
	14	7月26日	演習13	"	ダブルスゲームの説明、等質グループによるリーグ戦①
	15	8月2日	演習14	"	等質グループによるリーグ戦②
	16	8月9日	定期試験		
キーワード	生涯スポーツ、合理的な技術習得、スポーツ文化				
教科書・教材・参考書	教材：必要に応じて授業計画にそったプリントを配布する				
成績評価の方法・基準等	授業への取り組み方、および態度：20% 実技試験：40% 筆記試験：40% 全授業への出席を原則とし、実技試験、授業への参加状況、筆記試験などによって総合的に評価する。 ただし、全期間の欠席が3回以上の場合には原則として失格になる。				
受講要件(履修条件)	演習では、指定したユニフォームは特にはないが、動き易いスポーツウェアに着替えて出席すること。 屋内での授業実施に際しては、必ず、屋内用の体育館シューズを準備しておくこと。 イヤリングなどの装飾品は、はずしておくこと。				
本科目の位置づけ					
学習・教育目標					
備考(URL)					
備考(準備学習等)					



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。

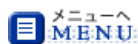


学期	前期	曜日・校時	火4
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002001	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(ソフトボール)		
編集担当教員	内倉 康二		
授業担当教員名(科目責任者)	内倉 康二		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	内倉 康二		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	Le~f,P18~19		
担当教員Eメールアドレス	baseball_uchikura@yahoo.co.jp		
担当教員研究室	総合体育館2F体育教官室		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	火曜日16:00~17:00、水曜日12:00~12:50		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を修得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	ベースボール型スポーツの一種であるソフトボールを題材とし、投・打・走の技術を身に付け、ソフトボールを楽しむための戦術を習得する。		
授業到達目標	投球・打撃の技術を身に付ける。ソフトボールのルールや戦術を理解し、チームの特性を活かした戦術等を討論し、ゲームを実践することができる。		
授業内容	ソフトボールの基本的技術を習得し、最終的には様々な戦術を用いてソフトボールのゲームを実践する。		
	回	内容	
	1	4月12日 オリエンテーション(授業のすすめ方、ねらい)	
	2	4月19日 技能テスト、キャッチボール(スローイング動作、ピッチング動作の習得)	
	3	4月26日 守備(ゴロ捕球の基本動作、ゴロ捕球からスローイング動作の習得)	
	4	5月10日 守備(フライ捕球の基本動作、フライ捕球からスローイング動作の習得)	
	5	5月17日 打撃(スイングの基本動作の習得、ティー打撃)	
	6	5月24日 打撃(スイングの基本動作の習得、フリー打撃)	
	7	6月7日 守備の応用(守備の連動した動き、バント処理の理解)	
	8	6月14日 守備の応用(守備の連動した動き、バント処理の理解)	
	9	6月21日 攻撃の作戦(バント、エンドラン、走塁技術の理解と習得)	
	10	6月28日 ソフトボールの試合の進め方、ルールの理解	
	11	7月5日 ソフトボールの試合の進め方、ルールの理解	
	12	7月12日 ベースボール型ゲームの奥深さ(ビデオ視聴による奥深さの理解)	
	13	7月19日 リーグ戦(チームの戦略を考える)	
	14	7月26日 リーグ戦(チームの戦略を考える)	
	15	8月2日 リーグ戦(チームの戦略を考える、ゲームのまとめ)	
16	8月9日 技能テスト(自身の技術の向上を確認)		

キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使わない 参考書:ソフトボール 吉村正 ベースボールマガジン社
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度60% 技能テスト40% 授業中の課題に対する積極的な取り組み状況および集団での戦術の討論等への積極的参画等を評価する。授業前後における技能テストによる技術の向上と投球・捕球・打撃技術の習得状況の評価する。欠席が3回以上の者は失格とする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



## シラバス参照

タイトル「2011年度シラバス」、開講所属「**全学教育-全学教育\_健康・スポーツ科学科目**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	火4																
開講期間																			
必修選択	必	単位数	1.0																
時間割コード	20110562002053	科目番号	05620020																
授業科目名	●スポーツ演習(サッカー)																		
編集担当教員	畑 孝幸																		
授業担当教員名(科目責任者)	畑 孝幸																		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	畑 孝幸																		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																
教室																			
対象学生(クラス等)	Le~f・P18~19																		
担当教員Eメールアドレス																			
担当教員研究室	教育学部110研究室																		
担当教員TEL	2358																		
担当教員オフィスマワー	随時(予約による)																		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。このクラスではサッカーを通して身体運動に関する自立的な能力を開発することを目的とする。																		
授業方法(学習指導法)	このクラスでは、サッカーの知識・理論を学習し、技術・戦術を実践的に習得するが、そのための思考力と方法的能力を養成する。授業は男女共習のグループ学習の形態で行い、グループごとに学習内容を「計画」し「実践」する。その後「ふりかえり」を行い、グループ内での課題の発見とその解決について検討する。																		
授業到達目標	自己の課題を発見し練習計画表を作成することができる。サッカーのルールや戦術を理解し、チームや個々の技能の特性を活かして上手にゲームができる戦術を考えることができる。チームメイトと討論し、自らの課題を発見し、計画表を作成し、ゲームを実践することができる。																		
授業内容	<p>毎時間グループごとに学習内容を計画しながら実践する。計画した内容をゲーム等で実践することによって、サッカーの基礎的技術を習得し、ルールや戦術の理解を深める。受講者にはグループや自己に対する理性的な評価・批判と主体的な態度・意欲が求められる。授業ごとに毎回作成される計画表は、授業後に提出し、評価を受けたあと、次回の立案者に渡される。定期試験は16回目(8月2日)に行う予定である。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>4月12日: オリエンテーション、軽度の運動</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>4月19日: グルーピング、授業展開方法の説明</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>4月26日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>5月10日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>5月17日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>5月24日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>6月7日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	4月12日: オリエンテーション、軽度の運動	2	4月19日: グルーピング、授業展開方法の説明	3	4月26日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)	4	5月10日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)	5	5月17日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)	6	5月24日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)	7	6月7日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
回	内容																		
1	4月12日: オリエンテーション、軽度の運動																		
2	4月19日: グルーピング、授業展開方法の説明																		
3	4月26日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)																		
4	5月10日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)																		
5	5月17日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)																		
6	5月24日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)																		
7	6月7日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)																		

	8	6月14日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
	9	6月21日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
	10	6月28日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
	11	7月5日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
	12	7月12日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
	13	7月19日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
	14	7月26日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
	15	8月2日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
	16	8月9日: 試験
キーワード		
教科書・教材・参考書		教科書は使用しない。必要に応じて資料を配付する。
成績評価の方法・基準等		授業に対する積極的な参加態度10%、計画表25%、個人技能10%、集団技能(練習やゲームの内容をチーム毎に評価する)25%、筆記試験30%の割合で総合的に評価し、60%以上の評点を合格とする。
受講要件(履修条件)		基本的に全回出席しなければ単位は成立しない。
本科目の位置づけ		
学習・教育目標		
備考(URL)		
備考(準備学習等)		







## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	水1
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002002	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(ソフトボール)		
編集担当教員	内倉 康二		
授業担当教員名(科目責任者)	内倉 康二		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	内倉 康二		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	D16~17,F27~28		
担当教員Eメールアドレス	baseball_uchikura@yahoo.co.jp		
担当教員研究室	総合体育館2F体育教官室		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	火曜日16:00~17:00、水曜日12:00~12:50		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を修得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	ベースボール型スポーツの一種であるソフトボールを題材とし、投・打・走の技術を身に付け、ソフトボールを楽しむための戦術を習得する。		
授業到達目標	投球・打撃の技術を身に付ける。ソフトボールのルールや戦術を理解し、チームの特性を活かした戦術等を討論し、ゲームを実践することができる。		
授業内容	ソフトボールの基本的技術を習得し、最終的には様々な戦術を用いてソフトボールのゲームを実践する。		
	回	内容	
	1	4月6日	オリエンテーション(授業のすすめ方、ねらい)
	2	4月13日	技能テスト、キャッチボール(スローイング動作、ピッチング動作の習得)
	3	4月20日	守備(ゴロ捕球の基本動作、ゴロ捕球からスローイング動作の習得)
	4	4月27日	守備(フライ捕球の基本動作、フライ捕球からスローイング動作の習得)
	5	5月11日	打撃(スイングの基本動作の習得、ティー打撃)
	6	5月18日	打撃(スイングの基本動作の習得、フリー打撃)
	7	5月25日	守備の応用(守備の連動した動き、バント処理の理解)
	8	6月1日	守備の応用(守備の連動した動き、バント処理の理解)
	9	6月8日	攻撃の作戦(バント、エンドラン、走塁技術の理解と習得)
	10	6月15日	ソフトボールの試合の進め方、ルールの理解
	11	6月22日	ソフトボールの試合の進め方、ルールの理解
	12	6月29日	ベースボール型ゲームの奥深さ(ビデオ視聴による奥深さの理解)
	13	7月6日	リーグ戦(チームの戦略を考える)
	14	7月13日	リーグ戦(チームの戦略を考える)
	15	7月20日	リーグ戦(チームの戦略を考える、ゲームのまとめ)
16	7月27日	技能テスト(自身の技術の向上を確認)	

キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使わない 参考書:ソフトボール 吉村正 ベースボールマガジン社
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度60% 技能テスト40% 授業中の課題に対する積極的な取り組み状況および集団での戦術の討論等への積極的参画等を評価する。授業前後における技能テストによる技術の向上と投球・捕球・打撃技術の習得状況を評価する。欠席が3回以上の者は失格とする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	水1																								
開講期間																											
必修選択	必	単位数	1.0																								
時間割コード	20110562002037	科目番号	05620020																								
授業科目名	●スポーツ演習(フライングディスク)																										
編集担当教員	中垣内 真樹																										
授業担当教員名(科目責任者)	中垣内 真樹																										
授業担当教員名(オムニバス科目等)	中垣内 真樹																										
科目分類	(教職免許科目他)、健・スポ科学科目																										
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																								
教室																											
対象学生(クラス等)	D16~17, F27~28																										
担当教員Eメールアドレス	gaichi@nagasaki-u.ac.jp																										
担当教員研究室	教育学部棟4F中垣内研究室																										
担当教員TEL	095-819-2089																										
担当教員オフィスアワー	月、火曜日 12:00~12:50、16:00~17:00																										
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																										
授業方法(学習指導法)	ニュースポーツの一種である「フライングディスク」を題材として、フライングディスクを正確に投げる技術から、最終的には「アルティメット」と呼ばれる集団競技を楽しむ技術や戦術を習得する。																										
授業到達目標	フライングディスクを正確に投げることができる。アルティメットのルールや戦術を理解し(説明でき)、チーム(個々の技能)の特性を活かして楽しくゲームができる戦術をチームメイトと討論し、ゲームを実践することができる。																										
授業内容	<p>フライングディスクの基礎的技術からフライングディスクを用いた数種のゲームを体験し、最終的にはアルティメットのルールや戦術を理解し、ゲームを実践する。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>4月6日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>4月13日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>4月20日 基本スローの習得 バックハンドスロー</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>4月27日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>5月11日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>5月18日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>5月25日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>6月1日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>6月8日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>6月15日 ライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える</td> </tr> <tr> <td></td> <td>6月22日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	4月6日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)	2	4月13日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー	3	4月20日 基本スローの習得 バックハンドスロー	4	4月27日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー	5	5月11日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー	6	5月18日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム	7	5月25日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得	8	6月1日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得	9	6月8日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える	10	6月15日 ライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える		6月22日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット
回	内容																										
1	4月6日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)																										
2	4月13日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー																										
3	4月20日 基本スローの習得 バックハンドスロー																										
4	4月27日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー																										
5	5月11日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー																										
6	5月18日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム																										
7	5月25日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得																										
8	6月1日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得																										
9	6月8日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える																										
10	6月15日 ライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える																										
	6月22日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット																										

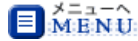
	11	チーム戦略を考える リーグ戦
	12	6月29日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦
	13	7月6日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦
	14	7月13日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦 ゲームのまとめ
	15	7月20日 技術テスト 自身の技術の向上を確認
	16	
キーワード		
教科書・教材・参考書	教科書は使わない 参考書: フライングディスクのすすめ (編)日本フライングディスク協会 ベースボールマガジン社	
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度50% 技能テスト30% 集団技能(ゲームの勝敗やゲームの内容をチーム毎に評価する)20% 授業中の課題に対する積極的な取り組み状況および集団での戦術の討論などへの積極参画などを評価する。欠席が3回以上の者は失格とする。授業前後での技術テストによる技能の向上と基本スローの習得状況を評価する。	
受講要件(履修条件)		
本科目の位置づけ		
学習・教育目標		
備考(URL)		
備考(準備学習等)		





長崎大学 学務情報システム

NU-Web System



シラバス関連 &gt; シラバス参照 &gt; シラバス検索 &gt; シラバスイ覧 &gt; シラバス参照

[Login User](#)

『 全学教育 』

タイムアウトまでおよそ1799秒です。

印刷



シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。

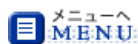
戻る

学期	前期	曜日・校時	水1																																
開講期間																																			
必修選択	必	単位数	1.0																																
時間割コード	20110562002044	科目番号	05620020																																
授業科目名	●スポーツ演習(トータルフィットネス)																																		
編集担当教員	菅原 正志																																		
授業担当教員名(科目責任者)	菅原 正志																																		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	菅原 正志																																		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																																		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																																
教室	[全]402																																		
対象学生(クラス等)	D16-17・F27-28																																		
担当教員Eメールアドレス	sugahara@nagasaki-u.ac.jp																																		
担当教員研究室	教育学部108研究室																																		
担当教員TEL	095-819-2355																																		
担当教員オフィスアワー	12:00-12:50																																		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																																		
授業方法(学習指導法)	トータルスポーツは、陸上運動、ニュースポーツ、ボール運動、ラケットスポーツ等の異なるタイプの運動を通して自己の健康づくりの実施方法を習得する。具体的には健康と身体運動の関係を理解した上で、健康運動の実践方法(有酸素運動・筋カトレーニング・ストレッチなど)について実習し、効果的な運動の実践方法を習得する。																																		
授業到達目標	身体運動が生活習慣病予防をはじめとして健康の保持増進に役立つことを理解するだけでなく、運動の実践を通じて自己管理能力を身につける。																																		
授業内容	<p>授業内容(概要):授業では、スポーツ演習、健康の概念、有酸素運動の理論、運動処方、熱中症の予防、運動量の計測演習について行う。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>4月6日:オリエンテーション(種目決定など)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>4月13日:演習「カロリーカウンターの使用説明、バドミントン」</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>4月20日:演習「バドミントン」</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>4月27日:演習「バドミントン」</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>5月11日:演習「バドミントン」</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>5月18日:演習「硬式テニス」</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>5月25日:演習「硬式テニス」</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>6月1日:演習「グランドゴルフ」</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>6月8日:演習「バードゴルフ」</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>6月15日:演習「卓球」</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>6月22日:演習「卓球」</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>6月29日:演習「卓球」</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>7月6日:演習「学内または学外のウォーキング・ジョギングコースを設定使用」</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>7月13日:講義「有酸素運動の理解、運動処方」</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>7月20日:講義「スポーツ活動時の熱中症予防」、「総合評価」</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	4月6日:オリエンテーション(種目決定など)	2	4月13日:演習「カロリーカウンターの使用説明、バドミントン」	3	4月20日:演習「バドミントン」	4	4月27日:演習「バドミントン」	5	5月11日:演習「バドミントン」	6	5月18日:演習「硬式テニス」	7	5月25日:演習「硬式テニス」	8	6月1日:演習「グランドゴルフ」	9	6月8日:演習「バードゴルフ」	10	6月15日:演習「卓球」	11	6月22日:演習「卓球」	12	6月29日:演習「卓球」	13	7月6日:演習「学内または学外のウォーキング・ジョギングコースを設定使用」	14	7月13日:講義「有酸素運動の理解、運動処方」	15	7月20日:講義「スポーツ活動時の熱中症予防」、「総合評価」
回	内容																																		
1	4月6日:オリエンテーション(種目決定など)																																		
2	4月13日:演習「カロリーカウンターの使用説明、バドミントン」																																		
3	4月20日:演習「バドミントン」																																		
4	4月27日:演習「バドミントン」																																		
5	5月11日:演習「バドミントン」																																		
6	5月18日:演習「硬式テニス」																																		
7	5月25日:演習「硬式テニス」																																		
8	6月1日:演習「グランドゴルフ」																																		
9	6月8日:演習「バードゴルフ」																																		
10	6月15日:演習「卓球」																																		
11	6月22日:演習「卓球」																																		
12	6月29日:演習「卓球」																																		
13	7月6日:演習「学内または学外のウォーキング・ジョギングコースを設定使用」																																		
14	7月13日:講義「有酸素運動の理解、運動処方」																																		
15	7月20日:講義「スポーツ活動時の熱中症予防」、「総合評価」																																		

	16
キーワード	
教科書・教材・参考書	必要に応じて、関係する資料を配付する。また、器具等は時間毎に貸与する。
成績評価の方法・基準等	授業レポートによる理解度(20%)、授業への参加状況(40%)、課題レポート(40%)を総合的に評価する。但し、全期間の欠席が3回以上の場合には失格となる。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	水2
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002003	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(ソフトボール)		
編集担当教員	内倉 康二		
授業担当教員名(科目責任者)	内倉 康二		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	内倉 康二		
科目分類	(教職免許科目他)、健・スポ科学科目		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	M11~12, Ta~b		
担当教員Eメールアドレス	baseball_uchikura@yahoo.co.jp		
担当教員研究室	総合体育館2F体育教官室		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	火曜日16:00~17:00、水曜日12:00~12:50		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を修得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	ベースボール型スポーツの一種であるソフトボールを題材とし、投・打・走の技術を身に付け、ソフトボールを楽しむための戦術を習得する。		
授業到達目標	投球・打撃の技術を身に付ける。ソフトボールのルールや戦術を理解し、チームの特性を活かした戦術等を討論し、ゲームを実践することができる。		
授業内容	ソフトボールの基本的技術を習得し、最終的には様々な戦術を用いてソフトボールのゲームを実践する。		
	回	内容	
	1	4月6日	オリエンテーション(授業のすすめ方、ねらい)
	2	4月13日	技能テスト、キャッチボール(スローイング動作、ピッチング動作の習得)
	3	4月20日	守備(ゴロ捕球の基本動作、ゴロ捕球からスローイング動作の習得)
	4	4月27日	守備(フライ捕球の基本動作、フライ捕球からスローイング動作の習得)
	5	5月11日	打撃(スイングの基本動作の習得、ティー打撃)
	6	5月18日	打撃(スイングの基本動作の習得、フリー打撃)
	7	5月25日	守備の応用(守備の連動した動き、バント処理の理解)
	8	6月1日	守備の応用(守備の連動した動き、バント処理の理解)
	9	6月8日	攻撃の作戦(バント、エンドラン、走塁技術の理解と習得)
	10	6月15日	ソフトボールの試合の進め方、ルールの理解
	11	6月22日	ソフトボールの試合の進め方、ルールの理解
	12	6月29日	ベースボール型ゲームの奥深さ(ビデオ視聴による奥深さの理解)
	13	7月6日	リーグ戦(チームの戦略を考える)
	14	7月13日	リーグ戦(チームの戦略を考える)
	15	7月20日	リーグ戦(チームの戦略を考える、ゲームのまとめ)
16	7月27日	技能テスト(自身の技術の向上を確認)	

キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使わない 参考書:ソフトボール 吉村正 ベースボールマガジン社
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度60% 技能テスト40% 授業中の課題に対する積極的な取り組み状況および集団での戦術の討論等への積極的参画等を評価する。授業前後における技能テストによる技術の向上と投球・捕球・打撃技術の習得状況を評価する。欠席が3回以上の者は失格とする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.





## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	水2														
開講期間																	
必修選択	必	単位数	1.0														
時間割コード	20110562002042	科目番号	05620020														
授業科目名	●スポーツ演習(バスケットボール・卓球)																
編集担当教員	小原 達朗																
授業担当教員名(科目責任者)	小原 達朗																
授業担当教員名(オムニバス科目等)	小原 達朗																
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目														
教室																	
対象学生(クラス等)	M11・12, Ta・b																
担当教員Eメールアドレス	labo@nagasaki-u.ac.jp																
担当教員研究室	教育学部252室																
担当教員TEL	095-819-2294																
担当教員オフィスアワー	水曜日17:00~17:45																
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またスポーツの文化、技術を習得し、生涯にわたってスポーツを楽しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																
授業方法(学習指導法)	本授業では、スポーツの実践とスポーツを行う身体についてレクチャー及び演習をおおしてりかひすることを目指している。従って、授業の前段の演習と後段のスポーツ実践によって進める。																
授業到達目標	演習で取り上げた課題を理解し、実践できること、バスケットと卓球のスポーツ実践が受講者間で支障なくできること。																
授業内容	<p>4月6日 オリエンテーション(ねらい、授業方法、班分け)  4月13日 ストレッチ・バスケット(プレマッチ)  4月20日 ボディエクササイズ・バスケット(1)  4月27日 ウェイトコントロール・バスケット(2)  5月11日 ダイエットと運動・バスケット(3)  5月18日 エアロビクス・バスケット(4)  5月25日 バスケット(5)  6月1日 バスケット(6)  6月8日 ウェイトトレーニング・卓球(プレマッチ)  6月15日 リラクゼーション・卓球(1)  6月22日 ウォーキング・卓球(2)  6月29日 ジョギング・卓球(3)  7月6日 ストレスと運動・卓球(4)  7月13日 健康と体力・卓球(5)  7月20日 卓球(ダブルス1)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>オリエンテーション、班分け、ねらい、授業方法、チーム編成</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>ストレッチ法、バスケット(プレマッチ)、チーム再編成</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>ボディエクササイズ法、バスケット(リーグ戦1回目)</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>ウェイトコントロールの理論、バスケット(リーグ戦2回目)</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>ダイエットと運動の理論、バスケット(リーグ戦3回目)</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>エアロビクスの理論と実践、バスケット(リーグ戦4回目)</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	オリエンテーション、班分け、ねらい、授業方法、チーム編成	2	ストレッチ法、バスケット(プレマッチ)、チーム再編成	3	ボディエクササイズ法、バスケット(リーグ戦1回目)	4	ウェイトコントロールの理論、バスケット(リーグ戦2回目)	5	ダイエットと運動の理論、バスケット(リーグ戦3回目)	6	エアロビクスの理論と実践、バスケット(リーグ戦4回目)
回	内容																
1	オリエンテーション、班分け、ねらい、授業方法、チーム編成																
2	ストレッチ法、バスケット(プレマッチ)、チーム再編成																
3	ボディエクササイズ法、バスケット(リーグ戦1回目)																
4	ウェイトコントロールの理論、バスケット(リーグ戦2回目)																
5	ダイエットと運動の理論、バスケット(リーグ戦3回目)																
6	エアロビクスの理論と実践、バスケット(リーグ戦4回目)																

	7	バスケット(リーグ戦5回目)
	8	バスケット(リーグ戦6回目)
	9	ウエイトトレーニングの理論と実践、卓球(プレマッチ)
	10	リラクゼーション法の理論と実践、卓球(リーグ戦1回目)
	11	ウォーキングの方法と実践、卓球(リーグ戦2回目)
	12	ジョギングの方法と実践、卓球(リーグ戦3回目)
	13	ストレスと運動についての理解、卓球(リーグ戦4回目)
	14	健康と体力についての理解、卓球(リーグ戦5回目9
	15	卓球(ダブルス)
	16	
キーワード	体力増進、健康維持、スポーツ、実践方法	
教科書・教材・参考書	教科書は不要。必要に応じて資料を配布する。	
成績評価の方法・基準等	1.授業に対する積極的な参加度(配点60%) 2.演習の内容が実践的に到達目標に達していること(配点20%) 3.平常の活動の評価(配点20%)	
受講要件(履修条件)	特になし	
本科目の位置づけ	健全な社会人の育成	
学習・教育目標	健全な社会人の育成	
備考(URL)		
備考(準備学習等)		





## シラバス参照

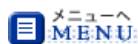
タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	水2
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002046	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(バドミントン・卓球他)		
編集担当教員	山内 正毅		
授業担当教員名(科目責任者)	山内 正毅		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	山内 正毅		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	M11-12・Ta-b		
担当教員Eメールアドレス	yamauchi@nagasaki-u.ac.jp		
担当教員研究室	教育学部本館1階109		
担当教員TEL	095-819-2356		
担当教員オフィスアワー	木曜2校時		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	さまざまなスポーツ、ジョギングやダンスによる有酸素運動、リラクゼーションにかかわる運動を教材として運動・スポーツ及びからだや健康に関する教養教育を行う。		
授業到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教材として取り上げた運動・スポーツの技能や自立的な実践方法を獲得する。</li> <li>・運動・スポーツと健康との関わりを理解し、運動量と主観的運動強度、心拍数(HR)、エネルギー消費量等の関係を自覚する。</li> </ul>		
	現代社会における心身のコンディショニングの重要性やメカニズムを理解し、それらに対する運動、スポーツの関わり方、実践方法などをバドミントン、卓球、ジョギング等の教材を用いて演習する。		
	回	内容	
	1	4/6オリエンテーション	
	2	4/13体づくりの方法とリラクゼーションの基本的な実践方法を学ぶ(屋内)	
	3	4/20バドミントン(演習、実技)(屋内) 技能チェック バドミントンの基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度の関係を学ぶ	
	4	4/27バドミントン(演習、実技)(屋内) (カロリーカウンター) バドミントンの基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度の関係を学ぶ	
	5	5/11バドミントン(演習、実技)(屋内) バドミントンの基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度の関係を学ぶ	
	6	5/18バドミントン(演習、実技)(屋内) バドミントンの基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度の関係を学ぶ	
	7	5/25バドミントン(演習、実技)(屋内) (カロリーカウンター 使用) バドミントンの基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度の関係を学ぶ	
		6/1ウォーキングとジョギング(屋内)	

授業内容	8	(カロリーカウンター 使用) ウォーキング、ジョギング、ランニングと運動強度を変えてエネルギー消費を測定する。運動量とエネルギー消費、HRと主観的運動強度の関係などを各自のデータを用いて学ぶ
	9	6/8卓球(屋内) (カロリーカウンター) 技能チェック 卓球の基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度との関係を学ぶ
	10	6/15卓球(屋内) (カロリーカウンターor心拍数測定装置 使用) 卓球の基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度との関係を学ぶ
	11	6/22卓球(屋内) (カロリーカウンター 使用) 卓球の基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度との関係を学ぶ
	12	6/29卓球(屋内) 卓球の基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度との関係を学ぶ
	13	7/6卓球(屋内) 卓球の基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度との関係を学ぶ
	14	7/13卓球(屋内) 技能チェック (カロリーカウンターor心拍数測定装置 使用) 卓球の基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度との関係を学ぶ
	15	7/20授業のまとめ(総括試合)、レポート(解説) 測定した自分のデータをもとに、各自の身体能力を知るとともに運動強度とからだの関係について考える。 以上のスポーツ種目、実施の順序、場所は、天候や施設の都合で変更することもある。
	16	
	キーワード	バドミントン, 卓球, 主観的運動強度, QOL
教科書・教材・参考書	必要な資料はプリントして配布する。	
成績評価の方法・基準等	授業への参加状況と取り組みの意欲(50%)、技術の上達(10%)、理解度(最後にレポートの提出、40%)など総合的に評価する。ただし、全期間の欠席が2回を越える場合には原則として失格となる。	
受講要件(履修条件)	服装等、ルールに従い、クラスの成員と協力しあうこと。体調を自己管理し、欠席しなくていようにすることも本授業の内容にかかわってくるのでこの点も注意すること。	
本科目の位置づけ	全学教育学生便覧参照	
学習・教育目標		
備考(URL)		
備考(準備学習等)	運動用服装、体育館シューズの使用を厳守すること。ジーパン等の普段着の服装は認めないので必ず着替えること。	





## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	木2																																
開講期間																																			
必修選択	必	単位数	1.0																																
時間割コード	20110562002004	科目番号	05620020																																
授業科目名	●スポーツ演習(球技)																																		
編集担当教員	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(科目責任者)	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	坂本 圭司																																		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																																		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																																
教室																																			
対象学生(クラス等)	M13・K25~26																																		
担当教員Eメールアドレス	k-saka@nagasaki-u.ac.jp																																		
担当教員研究室	総合体育館2F(体育教官室)																																		
担当教員TEL																																			
担当教員オフィスパワー	授業前後の休み時間																																		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																																		
授業方法(学習指導法)	「バスケットボール」と「バドミントン」と「ソフトボール」の三つの球技を題材として、それぞれの球技が持つ特性を理解し、基礎的な技術を身に付ける。また、ゲームを中心に行うことで、発展的な技術や戦術を身に付け楽しくゲームが行えるようにする。さらに自らが課題を見つけ、解決していくことで、生涯スポーツとして実践していける方法を身に付ける。																																		
授業到達目標	パスを正確にできる。シュートを正確にできる。ドリブルすることができる。(バスケットボール)シャトルを相手に返せる。ラリーができる。(バドミントン)ボールを正確に投げるができる。打つことができる。(ソフトボール)ルールや戦術を理解し楽しくゲームができる。仲間と課題や戦術について積極的に話し合うことで課題を解決しチーム力を高めることができる。																																		
授業内容	<table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>4/7 オリエンテーション(授業の進め方)</td></tr> <tr><td>2</td><td>4/14 バスケットボールの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>3</td><td>4/21 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>4</td><td>4/28 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>5</td><td>5/12 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>6</td><td>5/19 バドミントンの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>7</td><td>5/26 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>8</td><td>6/2 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>9</td><td>6/9 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>10</td><td>6/16 ソフトボールの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>11</td><td>6/23 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>12</td><td>6/30 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>13</td><td>7/7 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>14</td><td>7/14 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>15</td><td>7/21 ソフトボールのゲーム</td></tr> </tbody> </table>			回	内容	1	4/7 オリエンテーション(授業の進め方)	2	4/14 バスケットボールの基礎的技術の習得	3	4/21 バスケットボールのゲーム	4	4/28 バスケットボールのゲーム	5	5/12 バスケットボールのゲーム	6	5/19 バドミントンの基礎的技術の習得	7	5/26 バドミントンのゲーム	8	6/2 バドミントンのゲーム	9	6/9 バドミントンのゲーム	10	6/16 ソフトボールの基礎的技術の習得	11	6/23 ソフトボールのゲーム	12	6/30 ソフトボールのゲーム	13	7/7 ソフトボールのゲーム	14	7/14 ソフトボールのゲーム	15	7/21 ソフトボールのゲーム
回	内容																																		
1	4/7 オリエンテーション(授業の進め方)																																		
2	4/14 バスケットボールの基礎的技術の習得																																		
3	4/21 バスケットボールのゲーム																																		
4	4/28 バスケットボールのゲーム																																		
5	5/12 バスケットボールのゲーム																																		
6	5/19 バドミントンの基礎的技術の習得																																		
7	5/26 バドミントンのゲーム																																		
8	6/2 バドミントンのゲーム																																		
9	6/9 バドミントンのゲーム																																		
10	6/16 ソフトボールの基礎的技術の習得																																		
11	6/23 ソフトボールのゲーム																																		
12	6/30 ソフトボールのゲーム																																		
13	7/7 ソフトボールのゲーム																																		
14	7/14 ソフトボールのゲーム																																		
15	7/21 ソフトボールのゲーム																																		

	16   7/28 技能テスト
キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使用しない。必要に応じて資料を配布する。
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加 50% 授業への取り組み方(授業での意欲・態度) 20% 技能テスト 30% 授業への出席状況および取り組み方(集団での行動や話し合いへの積極的な参加)を評価する。 欠席が3回以上の者は失格とする。技能テストでは基礎的技術をテストする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	





タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	木2
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002008	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(球技スポーツ)		
編集担当教員	藤木 賢二		
授業担当教員名(科目責任者)	藤木 賢二		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	藤木 賢二		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	M13・K25～26		
担当教員Eメールアドレス	ken.fujiki@nifty.com		
担当教員研究室	総合体育館2F(体育教官室)		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	木曜日12:00～12:45、16:00～16:30		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	球技スポーツでは、ソフトボール、サッカー、テニスの3種目を行う。		
授業到達目標	ソフトボール、サッカー、テニスの運動効果およびルールを理解する。 ソフトボールにおいては、スローイング、キャッチング、バッティングができる。 テニスにおいては、グランドストローク、ボレー、サーブができる。 サッカーにおいては、ドリブル、パス、シュートができる。 以上より、安全にゲームを行い、スポーツに参加する意識を養う。		
授業内容	授業内容(概要) ソフトボール、サッカー、テニスをゲーム中心に行う。		
	回	内容	
	1	4月7日 オリエンテーション(種目の決定、授業の概要説明など)	
	2	4月14日 ソフトボール 運動効果の理解、チーム分け、基礎練習	
	3	4月21日 ソフトボール ゲーム	
	4	4月28日 ソフトボール ゲーム	
	5	5月12日 ソフトボール ゲーム	
	6	5月19日 テニス 運動効果の理解、グループ分け、グランドストローク(フォアハンド、バックハンド)	
	7	5月26日 テニス グランドストローク、ボレー、サーブ	
	8	6月2日 テニス ゲーム(ダブルス)	
	9	6月9日 テニス ゲーム(ダブルス、シングルス)	
	10	6月16日 テニス ゲーム(シングルス)	
	11	6月23日 サッカー 運動効果の理解、チーム分け、基礎練習、簡易ゲーム	
	12	6月30日 サッカー ゲーム	
	13	7月7日 サッカー ゲーム	
14	7月14日 サッカー ゲーム		

	15	7月21日 サッカー ゲーム
	16	7月28日 or 8月4日 定期試験
キーワード		
教科書・教材・参考書	テキストは使用しない。必要に応じて関係する資料やビデオを使用する。	
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度 40% チームへの貢献 10% 技術上達 10% 試験（運動効果の理解30%、ルール等の理解10%）	
受講要件(履修条件)	全期間の欠席が3回以上の場合には原則的に失格となる。	
本科目の位置づけ		
学習・教育目標		
備考(URL)		
備考(準備学習等)		



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.





## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	木2
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002014	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(ニュースポーツ)		
編集担当教員	渡邊 勝平		
授業担当教員名(科目責任者)	渡邊 勝平		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	渡邊 勝平		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	M13・K25～26		
担当教員Eメールアドレス	choshoh-wata@hotmail.co.jp		
担当教員研究室	総合体育館体育教官室		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	木曜日12:00～12:50		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	様々なニュースポーツの実践により、既存のスポーツ概念にとらわれない運動方法や運動実践を行なう。ゲームを中心に実施する。		
授業到達目標	スポーツそのものを周囲と協力しながら楽しむことができる。また既存のスポーツ概念にとらわれない運動方法を習得し、生涯にわたって気軽に運動・スポーツに取り組むことができるようになる。		
授業内容	これまでの学校教育ではほとんど経験のない様々なニュースポーツの実践を行う。		
	回	内容	
	1	4月7日 オリエンテーション…授業概要説明	
	2	4月14日 アルティメット…チーム分け、スローイング、キャッチング、ミニゲーム	
	3	4月21日 アルティメット…スローイング、キャッチング、ミニゲーム	
	4	4月28日 アルティメット…ゲーム	
	5	5月12日 アルティメット…ゲーム	
	6	5月19日 グラウンドゴルフ…ゲーム	
	7	5月26日 フットサル・キックベースボール・ドッジビー…ゲーム	
	8	6月2日 ラージボール卓球…ゲーム	
	9	6月9日 インディアカ…チーム分け、ゲーム	
	10	6月16日 インディアカ…ゲーム	
	11	6月23日 インディアカ…ゲーム	
	12	6月30日 ソフトバレー…ゲーム	
	13	7月7日 ソフトバレー…ゲーム	
	14	7月14日 ミニテニス…ゲーム	
	15	7月21日 ニュースポーツの考案	
16	7月28日 定期試験		

キーワード	ニュースポーツ・生涯スポーツ
教科書・教材・参考書	テキスト、教材は使用しない。必要に応じて関係するビデオや資料を使用する。
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度(80%) 筆記試験(20%)
受講要件(履修条件)	全期間の欠席が3回以上の場合には原則的に失格となる。
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	



-----  
Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。

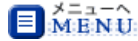


学期	前期	曜日・校時	木3
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002009	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(球技スポーツ)		
編集担当教員	藤木 賢二		
授業担当教員名(科目責任者)	藤木 賢二		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	藤木 賢二		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	M14・Tc～f		
担当教員Eメールアドレス	ken.fujiki@nifty.com		
担当教員研究室	総合体育館2F(体育教官室)		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	木曜日12:00～12:45、16:00～16:30		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	球技スポーツでは、ソフトボール、サッカー、テニスの3種目を行う。		
授業到達目標	ソフトボール、サッカー、テニスの運動効果およびルールを理解する。 ソフトボールにおいては、スローイング、キャッチング、バッティングができる。 テニスにおいては、グランドストローク、ボレー、サーブができる。 サッカーにおいては、ドリブル、パス、シュートができる。 以上より、安全にゲームを行い、スポーツに参加する意識を養う。		
授業内容	授業内容(概要) ソフトボール、サッカー、テニスをゲーム中心に行う。		
	回	内容	
	1	4月7日 オリエンテーション(種目の決定、授業の概要説明など)	
	2	4月14日 ソフトボール 運動効果の理解、チーム分け、基礎練習	
	3	4月21日 ソフトボール ゲーム	
	4	4月28日 ソフトボール ゲーム	
	5	5月12日 ソフトボール ゲーム	
	6	5月19日 テニス 運動効果の理解、グループ分け、グランドストローク(フォアハンド、バックハンド)	
	7	5月26日 テニス グランドストローク、ボレー、サーブ	
	8	6月2日 テニス ゲーム(ダブルス)	
	9	6月9日 テニス ゲーム(ダブルス、シングルス)	
	10	6月16日 テニス ゲーム(シングルス)	
	11	6月23日 サッカー 運動効果の理解、チーム分け、基礎練習、簡易ゲーム	
	12	6月30日 サッカー ゲーム	
	13	7月7日 サッカー ゲーム	
14	7月14日 サッカー ゲーム		

	15	7月21日 サッカー ゲーム
	16	7月28日 or 8月4日 定期試験
キーワード		
教科書・教材・参考書	テキストは使用しない。必要に応じて関係する資料やビデオを使用する。	
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度 40% チームへの貢献 10% 技術上達 10% 試験（運動効果の理解30%、ルール等の理解10%）	
受講要件(履修条件)	全期間の欠席が3回以上の場合には原則的に失格となる。	
本科目の位置づけ		
学習・教育目標		
備考(URL)		
備考(準備学習等)		



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	木3
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002015	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(ニュースポーツ)		
編集担当教員	渡邊 勝平		
授業担当教員名(科目責任者)	渡邊 勝平		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	渡邊 勝平		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	M14・Tc～f		
担当教員Eメールアドレス	choshoh-wata@hotmail.co.jp		
担当教員研究室	総合体育館体育教官室		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	木曜日12:00～12:50		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	様々なニュースポーツの実践により、既存のスポーツ概念にとらわれない運動方法や運動実践を行なう。ゲームを中心に実施する。		
授業到達目標	スポーツそのものを周囲と協力しながら楽しむことができる。また既存のスポーツ概念にとらわれない運動方法を習得し、生涯にわたって気軽に運動・スポーツに取り組むことができるようになる。		
授業内容	これまでの学校教育ではほとんど経験のない様々なニュースポーツの実践を行う。		
	回	内容	
	1	4月7日 オリエンテーション…授業概要説明	
	2	4月14日 アルティメット…チーム分け、スローイング、キャッチング、ミニゲーム	
	3	4月21日 アルティメット…スローイング、キャッチング、ミニゲーム	
	4	4月28日 アルティメット…ゲーム	
	5	5月12日 アルティメット…ゲーム	
	6	5月19日 グラウンドゴルフ…ゲーム	
	7	5月26日 フットサル・キックベースボール・ドッジビー…ゲーム	
	8	6月2日 ラージボール卓球…ゲーム	
	9	6月9日 インディアカ…チーム分け、ゲーム	
	10	6月16日 インディアカ…ゲーム	
	11	6月23日 インディアカ…ゲーム	
	12	6月30日 ソフトバレー…ゲーム	
	13	7月7日 ソフトバレー…ゲーム	
	14	7月14日 ミニテニス…ゲーム	
	15	7月21日 ニュースポーツの考案	
16	7月28日 定期試験		

キーワード	ニュースポーツ・生涯スポーツ
教科書・教材・参考書	テキスト、教材は使用しない。必要に応じて関係するビデオや資料を使用する。
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度(80%) 筆記試験(20%)
受講要件(履修条件)	全期間の欠席が3回以上の場合には原則的に失格となる。
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	



-----  
Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	木3																																
開講期間																																			
必修選択	必	単位数	1.0																																
時間割コード	2011056200207	科目番号	05620020																																
授業科目名	●スポーツ演習(球技)																																		
編集担当教員	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(科目責任者)	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	坂本 圭司																																		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																																		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																																
教室																																			
対象学生(クラス等)	M14・Tc～f																																		
担当教員Eメールアドレス	k-saka@nagasaki-u.ac.jp																																		
担当教員研究室	総合体育館2F(体育教官室)																																		
担当教員TEL																																			
担当教員オフィスパワー	授業前後の休み時間																																		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																																		
授業方法(学習指導法)	「バスケットボール」と「バドミントン」と「ソフトボール」の三つの球技を題材として、それぞれの球技が持つ特性を理解し、基礎的な技術を身に付ける。また、ゲームを中心に行うことで、発展的な技術や戦術を身に付け楽しくゲームが行えるようにする。さらに自らが課題を見つけ、解決していくことで、生涯スポーツとして実践していける方法を身に付ける。																																		
授業到達目標	パスを正確にできる。シュートを正確にできる。ドリブルすることができる。(バスケットボール)シャトルを相手に返せる。ラリーができる。(バドミントン)ボールを正確に投げることができる。打つことができる。(ソフトボール)ルールや戦術を理解し楽しくゲームができる。仲間と課題や戦術について積極的に話し合うことで課題を解決しチーム力を高めることができる。																																		
授業内容	<table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>4/7 オリエンテーション(授業の進め方)</td></tr> <tr><td>2</td><td>4/14 バスケットボールの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>3</td><td>4/21 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>4</td><td>4/28 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>5</td><td>5/12 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>6</td><td>5/19 バドミントンの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>7</td><td>5/26 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>8</td><td>6/2 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>9</td><td>6/9 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>10</td><td>6/16 ソフトボールの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>11</td><td>6/23 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>12</td><td>6/30 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>13</td><td>7/7 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>14</td><td>7/14 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>15</td><td>7/21 ソフトボールのゲーム</td></tr> </tbody> </table>			回	内容	1	4/7 オリエンテーション(授業の進め方)	2	4/14 バスケットボールの基礎的技術の習得	3	4/21 バスケットボールのゲーム	4	4/28 バスケットボールのゲーム	5	5/12 バスケットボールのゲーム	6	5/19 バドミントンの基礎的技術の習得	7	5/26 バドミントンのゲーム	8	6/2 バドミントンのゲーム	9	6/9 バドミントンのゲーム	10	6/16 ソフトボールの基礎的技術の習得	11	6/23 ソフトボールのゲーム	12	6/30 ソフトボールのゲーム	13	7/7 ソフトボールのゲーム	14	7/14 ソフトボールのゲーム	15	7/21 ソフトボールのゲーム
回	内容																																		
1	4/7 オリエンテーション(授業の進め方)																																		
2	4/14 バスケットボールの基礎的技術の習得																																		
3	4/21 バスケットボールのゲーム																																		
4	4/28 バスケットボールのゲーム																																		
5	5/12 バスケットボールのゲーム																																		
6	5/19 バドミントンの基礎的技術の習得																																		
7	5/26 バドミントンのゲーム																																		
8	6/2 バドミントンのゲーム																																		
9	6/9 バドミントンのゲーム																																		
10	6/16 ソフトボールの基礎的技術の習得																																		
11	6/23 ソフトボールのゲーム																																		
12	6/30 ソフトボールのゲーム																																		
13	7/7 ソフトボールのゲーム																																		
14	7/14 ソフトボールのゲーム																																		
15	7/21 ソフトボールのゲーム																																		

	16   7/28 技能テスト
キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使用しない。必要に応じて資料を配布する。
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加 50% 授業への取り組み方(授業での意欲・態度) 20% 技能テスト 30% 授業への出席状況および取り組み方(集団での行動や話し合いへの積極的な参加)を評価する。 欠席が3回以上の者は失格とする。技能テストでは基礎的技術をテストする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	







タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。

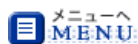


学期	前期	曜日・校時	木4
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002010	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(球技スポーツ)		
編集担当教員	藤木 賢二		
授業担当教員名(科目責任者)	藤木 賢二		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	藤木 賢二		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	M15・Tg～j		
担当教員Eメールアドレス	ken.fujiki@nifty.com		
担当教員研究室	総合体育館2F(体育教官室)		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	木曜日12:00～12:45、16:00～16:30		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	球技スポーツでは、ソフトボール、サッカー、テニスの3種目を行う。		
授業到達目標	ソフトボール、サッカー、テニスの運動効果およびルールを理解する。 ソフトボールにおいては、スローイング、キャッチング、バッティングができる。 テニスにおいては、グランドストローク、ボレー、サーブができる。 サッカーにおいては、ドリブル、パス、シュートができる。 以上より、安全にゲームを行い、スポーツに参加する意識を養う。		
授業内容	授業内容(概要) ソフトボール、サッカー、テニスをゲーム中心に行う。		
	回	内容	
	1	4月7日 オリエンテーション(種目の決定、授業の概要説明など)	
	2	4月14日 ソフトボール 運動効果の理解、チーム分け、基礎練習	
	3	4月21日 ソフトボール ゲーム	
	4	4月28日 ソフトボール ゲーム	
	5	5月12日 ソフトボール ゲーム	
	6	5月19日 テニス 運動効果の理解、グループ分け、グランドストローク(フォアハンド、バックハンド)	
	7	5月26日 テニス グランドストローク、ボレー、サーブ	
	8	6月2日 テニス ゲーム(ダブルス)	
	9	6月9日 テニス ゲーム(ダブルス、シングルス)	
	10	6月16日 テニス ゲーム(シングルス)	
	11	6月23日 サッカー 運動効果の理解、チーム分け、基礎練習、簡易ゲーム	
	12	6月30日 サッカー ゲーム	
	13	7月7日 サッカー ゲーム	
14	7月14日 サッカー ゲーム		

	15	7月21日 サッカー ゲーム
	16	7月28日 or 8月4日 定期試験
キーワード		
教科書・教材・参考書	テキストは使用しない。必要に応じて関係する資料やビデオを使用する。	
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度 40% チームへの貢献 10% 技術上達 10% 試験（運動効果の理解30%、ルール等の理解10%）	
受講要件(履修条件)	全期間の欠席が3回以上の場合には原則的に失格となる。	
本科目の位置づけ		
学習・教育目標		
備考(URL)		
備考(準備学習等)		



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	木4
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002016	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(ニュースポーツ)		
編集担当教員	渡邊 勝平		
授業担当教員名(科目責任者)	渡邊 勝平		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	渡邊 勝平		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	M15・Tg～j		
担当教員Eメールアドレス	choshoh-wata@hotmail.co.jp		
担当教員研究室	総合体育館体育教官室		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	木曜日12:00～12:50		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	様々なニュースポーツの実践により、既存のスポーツ概念にとらわれない運動方法や運動実践を行なう。ゲームを中心に実施する。		
授業到達目標	スポーツそのものを周囲と協力しながら楽しむことができる。また既存のスポーツ概念にとらわれない運動方法を習得し、生涯にわたって気軽に運動・スポーツに取り組むことができるようになる。		
授業内容	これまでの学校教育ではほとんど経験のない様々なニュースポーツの実践を行う。		
	回	内容	
	1	4月7日 オリエンテーション…授業概要説明	
	2	4月14日 アルティメット…チーム分け、スローイング、キャッチング、ミニゲーム	
	3	4月21日 アルティメット…スローイング、キャッチング、ミニゲーム	
	4	4月28日 アルティメット…ゲーム	
	5	5月12日 アルティメット…ゲーム	
	6	5月19日 グラウンドゴルフ…ゲーム	
	7	5月26日 フットサル・キックベースボール・ドッジビー…ゲーム	
	8	6月2日 ラージボール卓球…ゲーム	
	9	6月9日 インディアカ…チーム分け、ゲーム	
	10	6月16日 インディアカ…ゲーム	
	11	6月23日 インディアカ…ゲーム	
	12	6月30日 ソフトバレー…ゲーム	
	13	7月7日 ソフトバレー…ゲーム	
	14	7月14日 ミニテニス…ゲーム	
	15	7月21日 ニュースポーツの考案	
16	7月28日 定期試験		

キーワード	ニュースポーツ・生涯スポーツ
教科書・教材・参考書	テキスト、教材は使用しない。必要に応じて関係するビデオや資料を使用する。
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度(80%) 筆記試験(20%)
受講要件(履修条件)	全期間の欠席が3回以上の場合は原則的に失格となる。
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	



-----  
Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	前期	曜日・校時	木4																																
開講期間																																			
必修選択	必	単位数	1.0																																
時間割コード	20110562002028	科目番号	05620020																																
授業科目名	●スポーツ演習(球技)																																		
編集担当教員	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(科目責任者)	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	坂本 圭司																																		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																																		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																																
教室																																			
対象学生(クラス等)	M15・Tg～j																																		
担当教員Eメールアドレス	k-saka@nagasaki-u.ac.jp																																		
担当教員研究室	総合体育館2F(体育教官室)																																		
担当教員TEL																																			
担当教員オフィスパワー	授業前後の休み時間																																		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																																		
授業方法(学習指導法)	「バスケットボール」と「バドミントン」と「ソフトボール」の三つの球技を題材として、それぞれの球技が持つ特性を理解し、基礎的な技術を身に付ける。また、ゲームを中心に行うことで、発展的な技術や戦術を身に付け楽しくゲームが行えるようにする。さらに自らが課題を見つけ、解決していくことで、生涯スポーツとして実践していける方法を身に付ける。																																		
授業到達目標	パスを正確にできる。シュートを正確にできる。ドリブルすることができる。(バスケットボール)シャトルを相手に返せる。ラリーができる。(バドミントン)ボールを正確に投げることができる。打つことができる。(ソフトボール)ルールや戦術を理解し楽しくゲームができる。仲間と課題や戦術について積極的に話し合うことで課題を解決しチーム力を高めることができる。																																		
授業内容	<table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>4/7 オリエンテーション(授業の進め方)</td></tr> <tr><td>2</td><td>4/14 バスケットボールの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>3</td><td>4/21 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>4</td><td>4/28 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>5</td><td>5/12 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>6</td><td>5/19 バドミントンの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>7</td><td>5/26 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>8</td><td>6/2 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>9</td><td>6/9 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>10</td><td>6/16 ソフトボールの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>11</td><td>6/23 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>12</td><td>6/30 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>13</td><td>7/7 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>14</td><td>7/14 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>15</td><td>7/21 ソフトボールのゲーム</td></tr> </tbody> </table>			回	内容	1	4/7 オリエンテーション(授業の進め方)	2	4/14 バスケットボールの基礎的技術の習得	3	4/21 バスケットボールのゲーム	4	4/28 バスケットボールのゲーム	5	5/12 バスケットボールのゲーム	6	5/19 バドミントンの基礎的技術の習得	7	5/26 バドミントンのゲーム	8	6/2 バドミントンのゲーム	9	6/9 バドミントンのゲーム	10	6/16 ソフトボールの基礎的技術の習得	11	6/23 ソフトボールのゲーム	12	6/30 ソフトボールのゲーム	13	7/7 ソフトボールのゲーム	14	7/14 ソフトボールのゲーム	15	7/21 ソフトボールのゲーム
回	内容																																		
1	4/7 オリエンテーション(授業の進め方)																																		
2	4/14 バスケットボールの基礎的技術の習得																																		
3	4/21 バスケットボールのゲーム																																		
4	4/28 バスケットボールのゲーム																																		
5	5/12 バスケットボールのゲーム																																		
6	5/19 バドミントンの基礎的技術の習得																																		
7	5/26 バドミントンのゲーム																																		
8	6/2 バドミントンのゲーム																																		
9	6/9 バドミントンのゲーム																																		
10	6/16 ソフトボールの基礎的技術の習得																																		
11	6/23 ソフトボールのゲーム																																		
12	6/30 ソフトボールのゲーム																																		
13	7/7 ソフトボールのゲーム																																		
14	7/14 ソフトボールのゲーム																																		
15	7/21 ソフトボールのゲーム																																		

	16   7/28 技能テスト
キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使用しない。必要に応じて資料を配布する。
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加 50% 授業への取り組み方(授業での意欲・態度) 20% 技能テスト 30% 授業への出席状況および取り組み方(集団での行動や話し合いへの積極的な参加)を評価する。 欠席が3回以上の者は失格とする。技能テストでは基礎的技術をテストする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	





## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	月3																																
開講期間																																			
必修選択	必	単位数	1.0																																
時間割コード	2011056200209	科目番号	05620020																																
授業科目名	●スポーツ演習(ソフトボール・卓球)																																		
編集担当教員	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(科目責任者)	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	坂本 圭司																																		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																																		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																																
教室																																			
対象学生(クラス等)	E8~10																																		
担当教員Eメールアドレス	k-saka@nagasaki-u.ac.jp																																		
担当教員研究室	総合体育館2F体育教官室																																		
担当教員TEL																																			
担当教員オフィスパワー	授業前後の休み時間																																		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																																		
授業方法(学習指導法)	「ソフトボール」と「卓球」の二つの球技を題材として、それぞれの球技が持つ特性を理解し、打つ、投げる、などの基礎的な技術を身に付ける。また、ゲームを中心に行うことで、発展的な技術や戦術を身に付け楽しくゲームが行えるようにする。さらに自らが課題を見つけ、解決していくことで、生涯スポーツとして実践していける方法を身に付ける。																																		
授業到達目標	ボールを正確に投げることができる。打つことができる。(ソフトボール)打球を返すことができる。ラリーができる。(卓球)ルールや戦術を理解し楽しくゲームができる。仲間と課題や戦術について積極的に話し合うことで課題を解決しチーム力を高めることができる。																																		
授業内容	<table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>10/3 オリエンテーション(授業の進め方)</td></tr> <tr><td>2</td><td>10/17 ソフトボールの基礎的技術の習得(投げる、捕る、打つ)</td></tr> <tr><td>3</td><td>10/24 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>4</td><td>10/31 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>5</td><td>11/7 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>6</td><td>11/14 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>7</td><td>11/28 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>8</td><td>12/5 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>9</td><td>12/12 卓球の基礎的技術の習得(打つ、ラリー)</td></tr> <tr><td>10</td><td>12/19 卓球のゲーム</td></tr> <tr><td>11</td><td>12/26 卓球のゲーム</td></tr> <tr><td>12</td><td>1/16 卓球のゲーム</td></tr> <tr><td>13</td><td>1/23 卓球のゲーム</td></tr> <tr><td>14</td><td>1/30 卓球のゲーム</td></tr> <tr><td>15</td><td>2/6 卓球のゲーム</td></tr> </tbody> </table>			回	内容	1	10/3 オリエンテーション(授業の進め方)	2	10/17 ソフトボールの基礎的技術の習得(投げる、捕る、打つ)	3	10/24 ソフトボールのゲーム	4	10/31 ソフトボールのゲーム	5	11/7 ソフトボールのゲーム	6	11/14 ソフトボールのゲーム	7	11/28 ソフトボールのゲーム	8	12/5 ソフトボールのゲーム	9	12/12 卓球の基礎的技術の習得(打つ、ラリー)	10	12/19 卓球のゲーム	11	12/26 卓球のゲーム	12	1/16 卓球のゲーム	13	1/23 卓球のゲーム	14	1/30 卓球のゲーム	15	2/6 卓球のゲーム
回	内容																																		
1	10/3 オリエンテーション(授業の進め方)																																		
2	10/17 ソフトボールの基礎的技術の習得(投げる、捕る、打つ)																																		
3	10/24 ソフトボールのゲーム																																		
4	10/31 ソフトボールのゲーム																																		
5	11/7 ソフトボールのゲーム																																		
6	11/14 ソフトボールのゲーム																																		
7	11/28 ソフトボールのゲーム																																		
8	12/5 ソフトボールのゲーム																																		
9	12/12 卓球の基礎的技術の習得(打つ、ラリー)																																		
10	12/19 卓球のゲーム																																		
11	12/26 卓球のゲーム																																		
12	1/16 卓球のゲーム																																		
13	1/23 卓球のゲーム																																		
14	1/30 卓球のゲーム																																		
15	2/6 卓球のゲーム																																		

	16   2/13 技能テスト
キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使用しない。必要に応じて資料を配布する。
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加 50% 授業への取り組み方(授業での意欲・態度) 20% 技能テスト 30% 授業への出席状況および取り組み方(集団での行動や話し合いへの積極的な参加)を評価する。 欠席が3回以上の者は失格とする。技能テストでは基礎的技術をテストする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	







## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	月3																								
開講期間																											
必修選択	必	単位数	1.0																								
時間割コード	20110562002038	科目番号	05620020																								
授業科目名	●スポーツ演習(フライングディスク)																										
編集担当教員	中垣内 真樹																										
授業担当教員名(科目責任者)	中垣内 真樹																										
授業担当教員名(オムニバス科目等)	中垣内 真樹																										
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																										
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																								
教室																											
対象学生(クラス等)	E8~10																										
担当教員Eメールアドレス	gaichi@nagasaki-u.ac.jp																										
担当教員研究室	教育学部棟4F中垣内研究室																										
担当教員TEL	095-819-2089																										
担当教員オフィスアワー	月、火曜日 12:00~12:50、16:00~17:00																										
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																										
授業方法(学習指導法)	ニュースポーツの一種である「フライングディスク」を題材として、フライングディスクを正確に投げる技術から、最終的には「アルティメット」と呼ばれる集団競技を楽しむ技術や戦術を習得する。																										
授業到達目標	フライングディスクを正確に投げることができる。アルティメットのルールや戦術を理解し(説明でき)、チーム(個々の技能)の特性を活かして楽しくゲームができる戦術をチームメイトと討論し、ゲームを実践することができる。																										
授業内容	<p>フライングディスクの基礎的技術からフライングディスクを用いた数種のゲームを体験し、最終的にはアルティメットのルールや戦術を理解し、ゲームを実践する。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>10月3日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>10月17日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>10月24日 基本スローの習得 バックハンドスロー</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>10月31日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>11月7日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>11月14日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>11月28日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>12月5日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>12月12日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>12月19日 ライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える</td> </tr> <tr> <td></td> <td>12月26日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	10月3日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)	2	10月17日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー	3	10月24日 基本スローの習得 バックハンドスロー	4	10月31日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー	5	11月7日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー	6	11月14日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム	7	11月28日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得	8	12月5日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得	9	12月12日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える	10	12月19日 ライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える		12月26日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット
回	内容																										
1	10月3日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)																										
2	10月17日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー																										
3	10月24日 基本スローの習得 バックハンドスロー																										
4	10月31日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー																										
5	11月7日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー																										
6	11月14日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム																										
7	11月28日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得																										
8	12月5日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得																										
9	12月12日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える																										
10	12月19日 ライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える																										
	12月26日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット																										

	11	チーム戦略を考える リーグ戦
	12	1月16日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦
	13	1月23日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦
	14	1月30日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦 ゲームのまとめ
	15	2月6日 技術テスト 自身の技術の向上を確認
	16	
キーワード		
教科書・教材・参考書	教科書は使わない 参考書: フライングディスクのすすめ (編)日本フライングディスク協会 ベースボールマガジン社	
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度50% 技能テスト30% 集団技能(ゲームの勝敗やゲームの内容をチーム毎に評価する)20% 授業中の課題に対する積極的な取り組み状況および集団での戦術の討論などへの積極参画などを評価する。欠席が3回以上の者は失格とする。授業前後での技術テストによる技能の向上と基本スローの習得状況を評価する。	
受講要件(履修条件)		
本科目の位置づけ		
学習・教育目標		
備考(URL)		
備考(準備学習等)		





長崎大学 学務情報システム

NU-Web System



シラバス関連 &gt; シラバス参照 &gt; シラバス検索 &gt; シラバスイ覧 &gt; シラバス参照

[Login User](#)

『 全学教育 』

タイムアウトまでおよそ1800秒です。

印刷



シラバス参照

LiveCampus

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。

戻る

学期	後期	曜日・校時	月3																								
開講期間																											
必修選択	必	単位数	1.0																								
時間割コード	20110562002052	科目番号	05620020																								
授業科目名	●スポーツ演習(ラケットゲーム)																										
編集担当教員	西澤 昭																										
授業担当教員名(科目責任者)	西澤 昭																										
授業担当教員名(オムニバス科目等)	西澤 昭																										
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																										
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																								
教室																											
対象学生(クラス等)	E8~10																										
担当教員Eメールアドレス	nishisho@nagasaki-u.ac.jp																										
担当教員研究室	教育学部新館552																										
担当教員TEL	095-819-2356																										
担当教員オフィスパワー	木曜12:00~14:30																										
授業のねらい	<p>身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。</p> <p>そのため授業計画にとりあげたようなスポーツを実施するが、授業にでる場合には少しでも上達しよう、チームメイトと心理的な面も含めて協力しよう、楽しくやろうという態度で臨んでほしい。運動の身体に及ぼす影響などについてもそのつど講義する。</p>																										
授業方法(学習指導法)	<p>授業方法:本演習ではできるだけ親しみのあるスポーツをとりあげ、手軽に実施できることで生涯にわたって実践できるようになれることを主なねらいとする。</p>																										
授業到達目標	<p>各自の動機と判断により、自分で運動の強度、頻度、内容を理解、自覚し、自分の責任でスポーツに参加できる能力をやしなう。</p>																										
授業内容	<p>授業内容(概要)/授業内容(毎週毎の授業内容を含む) 授業内容(概要) これまでに経験し、親しみのあると思われる以下のスポーツを通じて、運動の身体的効果やレクリエーションの考え方、生涯スポーツの実施法などを学習する。基本的にチームに分かれてゲームを中心に実施する。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>10月3日 オリエンテーション(クラス分けなど)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>10月17日 テニスのルールとたのしみ方</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>10月24日 テニスのゲーム(1)</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>10月31日 テニスのゲーム(2)</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>11月7日 テニスのゲーム(3)</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>11月14日 テニスのゲーム(4)</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>11月28日 バドミントンのたのしみ方</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>12月5日 バドミントンのルールとゲーム</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>12月12日 バドミントンのゲーム(1)</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>12月19日 バドミントンのゲーム(2)</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>12月26日 バドミントンのゲーム(3)</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	10月3日 オリエンテーション(クラス分けなど)	2	10月17日 テニスのルールとたのしみ方	3	10月24日 テニスのゲーム(1)	4	10月31日 テニスのゲーム(2)	5	11月7日 テニスのゲーム(3)	6	11月14日 テニスのゲーム(4)	7	11月28日 バドミントンのたのしみ方	8	12月5日 バドミントンのルールとゲーム	9	12月12日 バドミントンのゲーム(1)	10	12月19日 バドミントンのゲーム(2)	11	12月26日 バドミントンのゲーム(3)
回	内容																										
1	10月3日 オリエンテーション(クラス分けなど)																										
2	10月17日 テニスのルールとたのしみ方																										
3	10月24日 テニスのゲーム(1)																										
4	10月31日 テニスのゲーム(2)																										
5	11月7日 テニスのゲーム(3)																										
6	11月14日 テニスのゲーム(4)																										
7	11月28日 バドミントンのたのしみ方																										
8	12月5日 バドミントンのルールとゲーム																										
9	12月12日 バドミントンのゲーム(1)																										
10	12月19日 バドミントンのゲーム(2)																										
11	12月26日 バドミントンのゲーム(3)																										

	12	1月16日 卓球のルールとたのしみ方
	13	1月23日 卓球のゲーム(1)
	14	1月30日 卓球のゲーム(2)
	15	2月6日 卓球のゲーム(3)
	16	
キーワード	生涯スポーツ、ラケットスポーツ	
教科書・教材・参考書	必要に応じハンドアウトを配布する。	
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加の様態とチームに対する貢献度(50%)、技術の上達の程度(10%)、試合に発揮された技能・技術の上達度(40%)などを総合的に評価する。ただし、全期間の欠席が3回以上の場合には原則として失格になる。	
受講要件(履修条件)	特になし	
本科目の位置づけ	特に広い意味での生涯学習の領域で役立つように目標は設定されている。	
学習・教育目標	自分の意思でこれらのスポーツを実施できる態度を身につけてほしい。	
備考(URL)		
備考(準備学習等)		



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	月4																																
開講期間																																			
必修選択	必	単位数	1.0																																
時間割コード	20110562002030	科目番号	05620020																																
授業科目名	●スポーツ演習(ソフトボール・卓球)																																		
編集担当教員	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(科目責任者)	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	坂本 圭司																																		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																																		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																																
教室																																			
対象学生(クラス等)	E5~7																																		
担当教員Eメールアドレス	k-saka@nagasaki-u.ac.jp																																		
担当教員研究室	総合体育館2F体育教官室																																		
担当教員TEL																																			
担当教員オフィスパワー	授業前後の休み時間																																		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																																		
授業方法(学習指導法)	「ソフトボール」と「卓球」の二つの球技を題材として、それぞれの球技が持つ特性を理解し、打つ、投げる、などの基礎的な技術を身に付ける。また、ゲームを中心に行うことで、発展的な技術や戦術を身に付け楽しくゲームが行えるようにする。さらに自らが課題を見つけ、解決していくことで、生涯スポーツとして実践していける方法を身に付ける。																																		
授業到達目標	ボールを正確に投げることができる。打つことができる。(ソフトボール)打球を返すことができる。ラリーができる。(卓球)ルールや戦術を理解し楽しくゲームができる。仲間と課題や戦術について積極的に話し合うことで課題を解決しチーム力を高めることができる。																																		
授業内容	<table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>10/3 オリエンテーション(授業の進め方)</td></tr> <tr><td>2</td><td>10/17 ソフトボールの基礎的技術の習得(投げる、捕る、打つ)</td></tr> <tr><td>3</td><td>10/24 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>4</td><td>10/31 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>5</td><td>11/7 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>6</td><td>11/14 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>7</td><td>11/28 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>8</td><td>12/5 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>9</td><td>12/12 卓球の基礎的技術の習得(打つ、ラリー)</td></tr> <tr><td>10</td><td>12/19 卓球のゲーム</td></tr> <tr><td>11</td><td>12/26 卓球のゲーム</td></tr> <tr><td>12</td><td>1/16 卓球のゲーム</td></tr> <tr><td>13</td><td>1/23 卓球のゲーム</td></tr> <tr><td>14</td><td>1/30 卓球のゲーム</td></tr> <tr><td>15</td><td>2/6 卓球のゲーム</td></tr> </tbody> </table>			回	内容	1	10/3 オリエンテーション(授業の進め方)	2	10/17 ソフトボールの基礎的技術の習得(投げる、捕る、打つ)	3	10/24 ソフトボールのゲーム	4	10/31 ソフトボールのゲーム	5	11/7 ソフトボールのゲーム	6	11/14 ソフトボールのゲーム	7	11/28 ソフトボールのゲーム	8	12/5 ソフトボールのゲーム	9	12/12 卓球の基礎的技術の習得(打つ、ラリー)	10	12/19 卓球のゲーム	11	12/26 卓球のゲーム	12	1/16 卓球のゲーム	13	1/23 卓球のゲーム	14	1/30 卓球のゲーム	15	2/6 卓球のゲーム
回	内容																																		
1	10/3 オリエンテーション(授業の進め方)																																		
2	10/17 ソフトボールの基礎的技術の習得(投げる、捕る、打つ)																																		
3	10/24 ソフトボールのゲーム																																		
4	10/31 ソフトボールのゲーム																																		
5	11/7 ソフトボールのゲーム																																		
6	11/14 ソフトボールのゲーム																																		
7	11/28 ソフトボールのゲーム																																		
8	12/5 ソフトボールのゲーム																																		
9	12/12 卓球の基礎的技術の習得(打つ、ラリー)																																		
10	12/19 卓球のゲーム																																		
11	12/26 卓球のゲーム																																		
12	1/16 卓球のゲーム																																		
13	1/23 卓球のゲーム																																		
14	1/30 卓球のゲーム																																		
15	2/6 卓球のゲーム																																		

	16   2/13 技能テスト
キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使用しない。必要に応じて資料を配布する。
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加 50% 授業への取り組み方(授業での意欲・態度) 20% 技能テスト 30% 授業への出席状況および取り組み方(集団での行動や話し合いへの積極的な参加)を評価する。 欠席が3回以上の者は失格とする。技能テストでは基礎的技術をテストする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	





## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学教育\_健康・スポーツ科学科目**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	月4																								
開講期間																											
必修選択	必	単位数	1.0																								
時間割コード	20110562002039	科目番号	05620020																								
授業科目名	●スポーツ演習(フライングディスク)																										
編集担当教員	野原 征一																										
授業担当教員名(科目責任者)	野原 征一																										
授業担当教員名(オムニバス科目等)	野原 征一																										
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																										
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																								
教室																											
対象学生(クラス等)	E5~7																										
担当教員Eメールアドレス																											
担当教員研究室	総合体育館2F体育教官室																										
担当教員TEL	095-847-6810																										
担当教員オフィスアワー	月・火曜日 授業終了後 30分																										
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																										
授業方法(学習指導法)	ニュースポーツの一種である「フライングディスク」を題材として、ディスクを正確に投げる技術から、最終的には「アルティメット」と呼ばれる集団競技を楽しむ技術や戦術を習得する。																										
授業到達目標	フライングディスクを正確に投げることができる。アルティメットのルールや戦術を理解し、チームの特性を活かして楽しくゲームができる戦術をチームメイトと討論し、ゲームを実施することができる。																										
授業内容	<p>準備運動を通して、柔軟能力や筋力を高め、フライングディスクの基礎的技術からフライングディスクを用いた数種のゲームを体験し、最終的にはアルティメットのルールや戦術を理解し、ゲームを実践する。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>10月3日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>10月17日 休講</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>10月24日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>10月31日 基本スローの習得 バックハンドスロー</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>11月7日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>11月14日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>11月28日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>12月5日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>12月12日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>12月19日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>12月26日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	10月3日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)	2	10月17日 休講	3	10月24日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー	4	10月31日 基本スローの習得 バックハンドスロー	5	11月7日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー	6	11月14日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー	7	11月28日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム	8	12月5日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得	9	12月12日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得	10	12月19日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える	11	12月26日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える
回	内容																										
1	10月3日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)																										
2	10月17日 休講																										
3	10月24日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー																										
4	10月31日 基本スローの習得 バックハンドスロー																										
5	11月7日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー																										
6	11月14日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー																										
7	11月28日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム																										
8	12月5日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得																										
9	12月12日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得																										
10	12月19日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える																										
11	12月26日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える																										

	12	1月16日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦
	13	1月23日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦
	14	1月30日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦
	15	2月6日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット リーグ戦 ゲームのまとめ
	16	2月7日(火) 技術テスト 自身の技術の向上を確認
キーワード		
教科書・教材・参考書		教科書は使わない 参考書:フライングディスクテキスト (日本フライングディスク協会)
成績評価の方法・基準等		授業に対する積極的な参加態度50% 技能テスト30% 集団技能(ゲームの内容)20% 授業中の課題に対する積極的な取り組み状況および集団での戦術の討論などへの積極的参画などを評価する。欠席が3回以上の者は失格とする。授業前後での技術テストによる技能の向上と基本スローの習得状況を評価する。
受講要件(履修条件)		
本科目の位置づけ		
学習・教育目標		
備考(URL)		
備考(準備学習等)		







## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	月4
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002050	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(バドミントン)		
編集担当教員	日高 正博		
授業担当教員名(科目責任者)	日高 正博		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	日高 正博		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	E5~7		
担当教員Eメールアドレス	mhidaka@nagasaki-u.ac.jp		
担当教員研究室	教育本館 512室		
担当教員TEL	095-819-2326		
担当教員オフィスアワー	随時(事前に連絡して下さい)		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯に亘って運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	本演習では、バドミントンを取り上げ、手軽に運動に親しみ生涯に亘って実践できるようになることをねらいとする。そのために、シャトル操作やフットワークなどの技術をはじめ、ネット型スポーツの戦術及びルールの理解と習得を通して、ゲームを楽しめるようにする。また、技能差のある相手ともゲームを楽しむためのハンディキャップ制のあり方についても検討していく。		
授業到達目標	適切なシャトル操作によりラリーを続けることができる。ルールを理解し、技能差のある相手とも工夫してゲームを楽しむことができる。		
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・バドミントンの基礎技術を習得し、ルールや戦術を理解してゲームで実践する。</li> <li>・スキルテスト実施の後、適切なハンディキャップ制のあり方について検討する。</li> <li>・ハンディキャップ制を取り入れたゲームを実施し、技能差を克服して誰とでも楽しめる工夫を行う。</li> </ul>		
	回	内容	
	1	10月3日 オリエンテーション(コース決定、ねらい等の説明)	
	2	10月17日 グルーピング、授業の進め方、バドミントンの基本技術、ルールについて	
	3	10月24日 バドミントンの基本技術、フットワークについて	
	4	10月31日 スキルテスト、ゲーム1(ハンディキャップなしでのシングルス①)	
	5	11月7日 ゲーム2(ハンディキャップなしでのシングルス②)	
	6	11月14日 ゲーム3(ハンディキャップなしでのシングルス③)	
	7	11月28日 ハンディキャップ制についての検討(ハンディキャップ制とは? 適切なハンディキャップの程度は?)	
	8	12月5日 ゲーム4(ハンディキャップ制でのシングルス①)	
	9	12月12日 ゲーム5(ハンディキャップ制でのシングルス②)	
	10	12月19日 ゲーム6(ハンディキャップ制でのシングルス③)	
	11	1月16日 ゲーム7(ダブルス①)	
	12	1月23日 ゲーム8(ダブルス②)	
13	1月30日 グループ対抗戦1		

	14	2月6日 グループ対抗戦2
	15	2月7日 スキルテスト, 総括
	16	
キーワード	生涯スポーツ, バドミントン, ハンディキャップ制	
教科書・教材・参考書	教科書は使用しない。必要に応じて資料を配布する。	
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度 50% 技能の上達の程度 30% 授業への貢献度 20% ただし, 欠席が3回以上の者は失格とする。	
受講要件(履修条件)	動きやすいスポーツウェアに着替えて出席すること。必ず屋内用の体育館シューズを着用のこと。	
本科目の位置づけ		
学習・教育目標		
備考(URL)		
備考(準備学習等)		



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



長崎大学 学務情報システム

NU-Web System



シラバス関連 &gt; シラバス参照 &gt; シラバス検索 &gt; シラバスイ覧 &gt; シラバス参照

[Login User](#)

『 全学教育 』

タイムアウトまでおよそ1799秒です。

印刷



シラバス参照

LiveCampus

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。

戻る

学期	後期	曜日・校時	火3																										
開講期間																													
必修選択	必	単位数	1.0																										
時間割コード	20110562002022	科目番号	05620020																										
授業科目名	●スポーツ演習(バレーボール・バドミントン)																												
編集担当教員	熊野 晃三																												
授業担当教員名(科目責任者)	熊野 晃三																												
授業担当教員名(オムニバス科目等)	熊野 晃三																												
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																												
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																										
教室																													
対象学生(クラス等)	La~d																												
担当教員Eメールアドレス	kumano@n-junshin.ac.jp																												
担当教員研究室	総合体育館2階(体育教官室)																												
担当教員TEL	095-846-0084																												
担当教員オフィスアワー	火曜日12:20~12:50																												
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法、またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																												
授業方法(学習指導法)	体育館を中心に、各種目についての解説、ならびに技術習得を行う。 習得した技能を活かしながら、積極的にそれらが発現できるような試合を展開していく。																												
授業到達目標	獲得しようとする技術が、どのように構成されているかということのを的確に認識し、スモールステップを踏みながら着実に習得していく。 獲得した技能をできるだけ試合の中で実践できるように努めていく。 技能習得の合理的な方法を身につけ、生涯を通じてスポーツ活動に親しむ能力と態度を養う。																												
授業内容	<p>基本的なレクリエーションワークを実践する。 バレーボールのスパイク技術を習得する。スパイクを交えたゲームが展開できるようにする。 バドミントンの基本技術をの習得する。戦術を意識したゲームが実践できるようにする。 リーグ戦の対戦表が作成できるようにする。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>10月4日 オリエンテーション (コース別演習のコース決定など)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>10月11日 演習1(レクリエーション)レクリエーションワークの解説と実習</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>10月18日 演習2(バレーボール)技術習得の方法論と解説、オーバーハンドパス</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>10月25日 演習3 " アンダーハンドパス、スパイク</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>11月1日 演習4 " スパイク、サーブ、異質グループによるゲーム①</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>11月8日 演習5 " 異質グループによるゲーム②</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>11月15日 演習6 " 異質グループによるゲーム③</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>11月22日 演習7 " ソフトバレーボール</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>11月29日 演習8 (バドミントン) 解説と基本ストローク</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>12月6日 演習9 " シングルスゲームの説明、異質グループによるリーグ戦</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>12月13日 演習10 " 等質グループによるリーグ戦①</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>12月20日 演習11 " 等質グループによるリーグ戦②</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	10月4日 オリエンテーション (コース別演習のコース決定など)	2	10月11日 演習1(レクリエーション)レクリエーションワークの解説と実習	3	10月18日 演習2(バレーボール)技術習得の方法論と解説、オーバーハンドパス	4	10月25日 演習3 " アンダーハンドパス、スパイク	5	11月1日 演習4 " スパイク、サーブ、異質グループによるゲーム①	6	11月8日 演習5 " 異質グループによるゲーム②	7	11月15日 演習6 " 異質グループによるゲーム③	8	11月22日 演習7 " ソフトバレーボール	9	11月29日 演習8 (バドミントン) 解説と基本ストローク	10	12月6日 演習9 " シングルスゲームの説明、異質グループによるリーグ戦	11	12月13日 演習10 " 等質グループによるリーグ戦①	12	12月20日 演習11 " 等質グループによるリーグ戦②
回	内容																												
1	10月4日 オリエンテーション (コース別演習のコース決定など)																												
2	10月11日 演習1(レクリエーション)レクリエーションワークの解説と実習																												
3	10月18日 演習2(バレーボール)技術習得の方法論と解説、オーバーハンドパス																												
4	10月25日 演習3 " アンダーハンドパス、スパイク																												
5	11月1日 演習4 " スパイク、サーブ、異質グループによるゲーム①																												
6	11月8日 演習5 " 異質グループによるゲーム②																												
7	11月15日 演習6 " 異質グループによるゲーム③																												
8	11月22日 演習7 " ソフトバレーボール																												
9	11月29日 演習8 (バドミントン) 解説と基本ストローク																												
10	12月6日 演習9 " シングルスゲームの説明、異質グループによるリーグ戦																												
11	12月13日 演習10 " 等質グループによるリーグ戦①																												
12	12月20日 演習11 " 等質グループによるリーグ戦②																												

	13	1月10日	演習12	"	等質グループによるリーグ戦③
	14	1月17日	演習13	"	ダブルゲームの説明、等質グループによるリーグ戦①
	15	1月24日	演習14	"	等質グループによるリーグ戦②
	16	1月31日 or 2月14日	定期試験		
キーワード	生涯スポーツ、合理的な技術習得、スポーツ文化				
教科書・教材・参考書	教材：必要に応じて授業計画にそったプリントを配布する				
成績評価の方法・基準等	授業への取り組み方、および態度：20% 実技試験：40% 筆記試験：40% 全授業への出席を原則とし、実技試験、授業への参加状況、筆記試験などによって総合的に評価する。 ただし、全期間の欠席が3回以上の場合には原則として失格になる。				
受講要件(履修条件)	演習では、指定したユニフォームは特にはないが、動き易いスポーツウェアに着替えて出席すること。 屋内での授業実施に際しては、必ず、屋内用の体育館シューズを準備しておくこと。 イヤリングなどの装飾品は、はずしておくこと。				
本科目の位置づけ					
学習・教育目標					
備考(URL)					
備考(準備学習等)					



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。

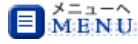


学期	後期	曜日・校時	火3
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002031	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(ソフトボール)		
編集担当教員	内倉 康二		
授業担当教員名(科目責任者)	内倉 康二		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	内倉 康二		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	La～d		
担当教員Eメールアドレス	baseball_uchikura@yahoo.co.jp		
担当教員研究室	総合体育館2F体育教官室		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	火曜日16:00～17:00、水曜日12:00～12:50		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を修得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	ベースボール型スポーツの一種であるソフトボールを題材とし、投・打・走の技術を身に付け、ソフトボールを楽しむための戦術を習得する。		
授業到達目標	投球・打撃の技術を身に付ける。ソフトボールのルールや戦術を理解し、チームの特性を活かした戦術等を討論し、ゲームを実践することができる。		
授業内容	ソフトボールの基本的技術を習得し、最終的には様々な戦術を用いてソフトボールのゲームを実践する。		
	回	内容	
	1	10月4日 オリエンテーション(授業のすすめ方、ねらい)	
	2	10月11日 技能テスト、キャッチボール(スローイング動作、ピッチング動作の習得)	
	3	10月18日 守備(ゴロ捕球の基本動作、ゴロ捕球からスローイング動作の習得)	
	4	10月25日 守備(フライ捕球の基本動作、フライ捕球からスローイング動作の習得)	
	5	11月1日 打撃(スイングの基本動作の習得、ティー打撃)	
	6	11月8日 打撃(スイングの基本動作の習得、フリー打撃)	
	7	11月15日 守備の応用(守備の連動した動き、バント処理の理解)	
	8	11月22日 守備の応用(守備の連動した動き、バント処理の理解)	
	9	11月29日 攻撃の作戦(バント、エンドラン、走塁技術の理解と習得)	
	10	12月6日 ソフトボールの試合の進め方、ルールの理解	
	11	12月13日 ソフトボールの試合の進め方、ルールの理解	
	12	12月20日 ベースボール型ゲームの奥深さ(ビデオ視聴による奥深さの理解)	
	13	1月10日 リーグ戦(チームの戦略を考える)	
	14	1月17日 リーグ戦(チームの戦略を考える)	
	15	1月24日 リーグ戦(チームの戦略を考える、ゲームのまとめ)	
16	1月31日 技能テスト(自身の技術の向上を確認)		

キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使わない 参考書:ソフトボール 吉村正 ベースボールマガジン社
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度60% 技能テスト40% 授業中の課題に対する積極的な取り組み状況および集団での戦術の討論等への積極的参画等を評価する。授業前後における技能テストによる技術の向上と投球・捕球・打撃技術の習得状況を評価する。欠席が3回以上の者は失格とする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学教育\_健康・スポーツ科学科目**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	火3																								
開講期間																											
必修選択	必	単位数	1.0																								
時間割コード	20110562002040	科目番号	05620020																								
授業科目名	●スポーツ演習(フライングディスク)																										
編集担当教員	野原 征一																										
授業担当教員名(科目責任者)	野原 征一																										
授業担当教員名(オムニバス科目等)	野原 征一																										
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																										
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																								
教室																											
対象学生(クラス等)	La~d																										
担当教員Eメールアドレス																											
担当教員研究室	総合体育館2F体育教官室																										
担当教員TEL	095-847-6810																										
担当教員オフィスアワー	月・火曜日 授業終了後 30分																										
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																										
授業方法(学習指導法)	ニュースポーツの一種である「フライングディスク」を題材として、フライングディスクを正確に投げる技術から、最終的には「アルティメット」と呼ばれる集団競技を楽しむ技術や戦術を習得する。																										
授業到達目標	フライングディスクを正確に投げることができる。アルティメットのルールや戦術を理解し、チームの特性を活かして楽しくゲームができる戦術をチームメイトと討論し、ゲームを実施することができる。																										
授業内容	<p>準備運動を通して、柔軟能力や筋力を高め、フライングディスクの基礎的技術からフライングディスクを用いた数種のゲームを体験し、最終的にはアルティメットのルールや戦術を理解し、ゲームを実施する。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>10月4日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>10月11日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>10月18日 基本スローの習得 バックハンドスロー</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>10月25日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>11月1日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>11月8日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>11月15日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>11月22日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>11月29日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>12月6日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える</td> </tr> <tr> <td></td> <td>12月13日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	10月4日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)	2	10月11日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー	3	10月18日 基本スローの習得 バックハンドスロー	4	10月25日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー	5	11月1日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー	6	11月8日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム	7	11月15日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得	8	11月22日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得	9	11月29日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える	10	12月6日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える		12月13日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット
回	内容																										
1	10月4日 オリエンテーション(授業のすすめ方 ねらい)																										
2	10月11日 技術テスト 基本スローの習得 バックハンドスロー																										
3	10月18日 基本スローの習得 バックハンドスロー																										
4	10月25日 応用スローの習得 カーブスロー レクリエーションゲーム:アキュラシー																										
5	11月1日 応用スローの習得 サイドアームスロー レクリエーションゲーム:ドッチビー																										
6	11月8日 応用スローの習得 フリースロー レクリエーションゲーム:ポートボールのルールでのゲーム																										
7	11月15日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得																										
8	11月22日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット ルールの習得																										
9	11月29日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える																										
10	12月6日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える																										
	12月13日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット																										

	11	チーム戦略を考える リーグ戦
	12	12月20日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦
	13	1月10日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット チーム戦略を考える リーグ戦
	14	1月17日 フライングディスクのゲームを楽しむ アルティメット リーグ戦 ゲームのまとめ
	15	1月24日 技術テスト 自身の技術の向上を確認
	16	
キーワード		
教科書・教材・参考書	教科書は使わない 参考書: フライングディスクテキスト (日本フライングディスク協会)	
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度50% 技能テスト30% 集団技能(ゲームの内容)20% 授業中の課題に対する積極的な取り組み状況および集団での戦術の討論などへの積極的参画などを評価する。欠席が3回以上の者は失格とする。授業前後での技術テストによる技能の向上と基本スローの習得状況の評価する。	
受講要件(履修条件)		
本科目の位置づけ		
学習・教育目標		
備考(URL)		
備考(準備学習等)		







タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。

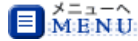


学期	後期	曜日・校時	火4																										
開講期間																													
必修選択	必	単位数	1.0																										
時間割コード	20110562002023	科目番号	05620020																										
授業科目名	●スポーツ演習(バレーボール・バドミントン)																												
編集担当教員	熊野 晃三																												
授業担当教員名(科目責任者)	熊野 晃三																												
授業担当教員名(オムニバス科目等)	熊野 晃三																												
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																												
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																										
教室																													
対象学生(クラス等)	Le・f, P18・19																												
担当教員Eメールアドレス	kumano@n-junshin.ac.jp																												
担当教員研究室	総合体育館2階(体育教官室)																												
担当教員TEL	095-846-0084																												
担当教員オフィスアワー	火曜日12:20~12:50																												
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法、またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																												
授業方法(学習指導法)	体育館を中心に、各種目についての解説、ならびに技術習得を行う。 習得した技能を活かしながら、積極的にそれらが発現できるような試合を展開していく。																												
授業到達目標	獲得しようとする技術が、どのように構成されているかということのを的確に認識し、スモールステップを踏みながら着実に習得していく。 獲得した技能をできるだけ試合の中で実践できるように努めていく。 技能習得の合理的な方法を身につけ、生涯を通じてスポーツ活動に親しむ能力と態度を養う。																												
授業内容	<p>基本的なレクリエーションワークを実践する。 バレーボールのスパイク技術を習得する。スパイクを交えたゲームが展開できるようにする。 バドミントンの基本技術を習得する。戦術を意識したゲームが実践できるようにする。 リーグ戦の対戦表が作成できるようにする。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>10月4日 オリエンテーション (コース別演習のコース決定など)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>10月11日 演習1(レクリエーション)レクリエーションワークの解説と実習</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>10月18日 演習2(バレーボール)技術習得の方法論と解説、オーバーハンドパス</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>10月25日 演習3 " アンダーハンドパス、スパイク</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>11月1日 演習4 " スパイク、サーブ、異質グループによるゲーム①</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>11月8日 演習5 " 異質グループによるゲーム②</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>11月15日 演習6 " 異質グループによるゲーム③</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>11月22日 演習7 " ソフトバレーボール</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>11月29日 演習8 (バドミントン) 解説と基本ストローク</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>12月6日 演習9 " シングルスゲームの説明、異質グループによるリーグ戦</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>12月13日 演習10 " 等質グループによるリーグ戦①</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>12月20日 演習11 " 等質グループによるリーグ戦②</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	10月4日 オリエンテーション (コース別演習のコース決定など)	2	10月11日 演習1(レクリエーション)レクリエーションワークの解説と実習	3	10月18日 演習2(バレーボール)技術習得の方法論と解説、オーバーハンドパス	4	10月25日 演習3 " アンダーハンドパス、スパイク	5	11月1日 演習4 " スパイク、サーブ、異質グループによるゲーム①	6	11月8日 演習5 " 異質グループによるゲーム②	7	11月15日 演習6 " 異質グループによるゲーム③	8	11月22日 演習7 " ソフトバレーボール	9	11月29日 演習8 (バドミントン) 解説と基本ストローク	10	12月6日 演習9 " シングルスゲームの説明、異質グループによるリーグ戦	11	12月13日 演習10 " 等質グループによるリーグ戦①	12	12月20日 演習11 " 等質グループによるリーグ戦②
回	内容																												
1	10月4日 オリエンテーション (コース別演習のコース決定など)																												
2	10月11日 演習1(レクリエーション)レクリエーションワークの解説と実習																												
3	10月18日 演習2(バレーボール)技術習得の方法論と解説、オーバーハンドパス																												
4	10月25日 演習3 " アンダーハンドパス、スパイク																												
5	11月1日 演習4 " スパイク、サーブ、異質グループによるゲーム①																												
6	11月8日 演習5 " 異質グループによるゲーム②																												
7	11月15日 演習6 " 異質グループによるゲーム③																												
8	11月22日 演習7 " ソフトバレーボール																												
9	11月29日 演習8 (バドミントン) 解説と基本ストローク																												
10	12月6日 演習9 " シングルスゲームの説明、異質グループによるリーグ戦																												
11	12月13日 演習10 " 等質グループによるリーグ戦①																												
12	12月20日 演習11 " 等質グループによるリーグ戦②																												

	13	1月10日	演習12	"	等質グループによるリーグ戦③
	14	1月17日	演習13	"	ダブルゲームの説明、等質グループによるリーグ戦①
	15	1月24日	演習14	"	等質グループによるリーグ戦②
	16	1月31日 or 2月14日	定期試験		
キーワード	生涯スポーツ、合理的な技術習得、スポーツ文化				
教科書・教材・参考書	教材：必要に応じて授業計画にそったプリントを配布する				
成績評価の方法・基準等	授業への取り組み方、および態度：20% 実技試験：40% 筆記試験：40% 全授業への出席を原則とし、実技試験、授業への参加状況、筆記試験などによって総合的に評価する。 ただし、全期間の欠席が3回以上の場合には原則として失格になる。				
受講要件(履修条件)	演習では、指定したユニフォームは特にはないが、動き易いスポーツウェアに着替えて出席すること。 屋内での授業実施に際しては、必ず、屋内用の体育館シューズを準備しておくこと。 イヤリングなどの装飾品は、はずしておくこと。				
本科目の位置づけ					
学習・教育目標					
備考(URL)					
備考(準備学習等)					



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学教育\_健康・スポーツ科学科目**」  
シラバスの詳細は以下となります。

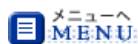


学期	後期	曜日・校時	火4
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002041	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(ソフトボール)		
編集担当教員	内倉 康二		
授業担当教員名(科目責任者)	内倉 康二		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	内倉 康二		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	Le~f, P18~19		
担当教員Eメールアドレス	baseball_uchikura@yahoo.co.jp		
担当教員研究室	総合体育館2F体育教官室		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	火曜日16:00~17:00、水曜日12:00~12:50		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	ベースボール型スポーツの一種であるソフトボールを題材とし、投・打・走の技術を身に付け、ソフトボールを楽しむための戦術を習得する。		
授業到達目標	投球・打撃の技術を身に付ける。ソフトボールのルールや戦術を理解し、チームの特性を活かした戦術等を話し、ゲームを実践することができる。		
授業内容	ソフトボールの基本的技術を習得し、最終的には様々な戦術を用いてソフトボールのゲームを実践する。		
	回	内容	
	1	10月4日 オリエンテーション(授業のすすめ方、ねらい)	
	2	10月11日 技能テスト、キャッチボール(スローイング動作、ピッチング動作の習得)	
	3	10月18日 守備(ゴロ捕球の基本動作、ゴロ捕球からスローイング動作の習得)	
	4	10月25日 守備(フライ捕球の基本動作、フライ捕球からスローイング動作の習得)	
	5	11月1日 打撃(スイングの基本動作の習得、ティー打撃)	
	6	11月8日 打撃(スイングの基本動作の習得、フリー打撃)	
	7	11月15日 守備の応用(守備の連動した動き、バント処理の理解)	
	8	11月22日 守備の応用(守備の連動した動き、バント処理の理解)	
	9	11月29日 攻撃の作戦(バント、エンドラン、走塁技術の理解と習得)	
	10	12月6日 ソフトボールの試合の進め方、ルールの理解	
	11	12月13日 ソフトボールの試合の進め方、ルールの理解	
	12	12月20日 ベースボール型ゲームの奥深さ(ビデオ視聴による奥深さの理解)	
	13	1月10日 リーグ戦(チームの戦略を考える)	
	14	1月17日 リーグ戦(チームの戦略を考える)	
	15	1月24日 リーグ戦(チームの戦略を考える、ゲームのまとめ)	
16	1月31日 技能テスト(自身の技術の向上を確認)		

キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使わない 参考書:ソフトボール 吉村正 ベースボールマガジン社
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度60% 技能テスト40% 授業中の課題に対する積極的な取り組み状況および集団での戦術の討論等への積極的参画等を評価する。授業前後における技能テストによる技術の向上と投球・捕球・打撃技術の習得状況を評価する。欠席が3回以上の者は失格とする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	火4																
開講期間																			
必修選択	必	単位数	1.0																
時間割コード	20110562002054	科目番号	05620020																
授業科目名	●スポーツ演習(サッカー)																		
編集担当教員	畑 孝幸																		
授業担当教員名(科目責任者)	畑 孝幸																		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	畑 孝幸																		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																
教室																			
対象学生(クラス等)	Le~f~P18~19																		
担当教員Eメールアドレス																			
担当教員研究室	教育学部110研究室																		
担当教員TEL	2358																		
担当教員オフィスマワー	随時(予約による)																		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。このクラスではサッカーを通して身体運動に関する自立的な能力を開発することを目的とする。																		
授業方法(学習指導法)	このクラスでは、サッカーの知識・理論を学習し、技術・戦術を実践的に習得するが、そのための思考力と方法的能力を養成する。授業は男女共習のグループ学習の形態で行い、グループごとに学習内容を「計画」し「実践」する。その後「ふりかえり」を行い、グループ内での課題の発見とその解決について検討する。																		
授業到達目標	自己の課題を発見し練習計画表を作成することができる。サッカーのルールや戦術を理解し、チームや個々の技能の特性を活かして上手にゲームができる戦術を考えることができる。チームメイトと討論し、自らの課題を発見し、計画表を作成し、ゲームを実践することができる。																		
授業内容	<p>毎時間グループごとに学習内容を計画しながら実践する。計画した内容をゲーム等で実践することによって、サッカーの基礎的技術を習得し、ルールや戦術の理解を深める。受講者にはグループや自己に対する理性的な評価・批判と主体的な態度・意欲が求められる。授業ごとに毎回作成される計画表は、授業後に提出し、評価を受けたあと、次回の立案者に渡される。定期試験は16回目(1月31日)に行う予定である。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>10月4日: オリエンテーション、軽度の運動</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>10月11日: グルーピング、授業展開方法の説明</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>10月18日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>10月25日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>11月1日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>11月8日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>11月15日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	10月4日: オリエンテーション、軽度の運動	2	10月11日: グルーピング、授業展開方法の説明	3	10月18日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)	4	10月25日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)	5	11月1日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)	6	11月8日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)	7	11月15日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
回	内容																		
1	10月4日: オリエンテーション、軽度の運動																		
2	10月11日: グルーピング、授業展開方法の説明																		
3	10月18日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)																		
4	10月25日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)																		
5	11月1日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)																		
6	11月8日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)																		
7	11月15日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)																		

	8	11月22日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
	9	11月29日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
	10	12月6日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
	11	12月13日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
	12	12月20日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
	13	1月10日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
	14	1月17日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
	15	1月24日: グループ学習(準備運動→練習→ゲーム→ふりかえり)
	16	1月31日: 試験
キーワード		
教科書・教材・参考書	教科書は使用しない。必要に応じて資料を配付する。	
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度10%、計画表25%、個人技能10%、集団技能(練習やゲームの内容をチーム毎に評価する)25%、筆記試験30%の割合で総合的に評価し、60%以上の評点を合格とする。	
受講要件(履修条件)	基本的に全回出席しなければ単位は成立しない。	
本科目の位置づけ		
学習・教育目標		
備考(URL)		
備考(準備学習等)		





## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	水1
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002005	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(ソフトボール)		
編集担当教員	内倉 康二		
授業担当教員名(科目責任者)	内倉 康二		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	内倉 康二		
科目分類	(教職免許科目他)、健・スポ科学科目		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	D16~17,F27~28		
担当教員Eメールアドレス	baseball_uchikura@yahoo.co.jp		
担当教員研究室	総合体育館2F体育教官室		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	火曜日16:00~17:00、水曜日12:00~12:50		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を修得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	ベースボール型スポーツの一種であるソフトボールを題材とし、投・打・走の技術を身に付け、ソフトボールを楽しむための戦術を習得する。		
授業到達目標	投球・打撃の技術を身に付ける。ソフトボールのルールや戦術を理解し、チームの特性を活かした戦術等を討論し、ゲームを実践することができる。		
授業内容	ソフトボールの基本的技術を習得し、最終的には様々な戦術を用いてソフトボールのゲームを実践する。		
	回	内容	
	1	10月5日 オリエンテーション(授業のすすめ方、ねらい)	
	2	10月12日 技能テスト、キャッチボール(スローイング動作、ピッチング動作の習得)	
	3	10月19日 守備(ゴロ捕球の基本動作、ゴロ捕球からスローイング動作の習得)	
	4	10月26日 守備(フライ捕球の基本動作、フライ捕球からスローイング動作の習得)	
	5	11月2日 打撃(スイングの基本動作の習得、ティー打撃)	
	6	11月9日 打撃(スイングの基本動作の習得、フリー打撃)	
	7	11月16日 守備の応用(守備の連動した動き、バント処理の理解)	
	8	11月30日 守備の応用(守備の連動した動き、バント処理の理解)	
	9	12月7日 攻撃の作戦(バント、エンドラン、走塁技術の理解と習得)	
	10	12月14日 ソフトボールの試合の進め方、ルールの理解	
	11	12月21日 ソフトボールの試合の進め方、ルールの理解	
	12	1月11日 ベースボール型ゲームの奥深さ(ビデオ視聴による奥深さの理解)	
	13	1月18日 リーグ戦(チームの戦略を考える)	
	14	1月25日 リーグ戦(チームの戦略を考える)	
	15	2月1日 リーグ戦(チームの戦略を考える、ゲームのまとめ)	
16	2月8日 技能テスト(自身の技術の向上を確認)		

キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使わない 参考書:ソフトボール 吉村正 ベースボールマガジン社
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度60% 技能テスト40% 授業中の課題に対する積極的な取り組み状況および集団での戦術の討論等への積極的参画等を評価する。授業前後における技能テストによる技術の向上と投球・捕球・打撃技術の習得状況を評価する。欠席が3回以上の者は失格とする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.





## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	水1																																
開講期間																																			
必修選択	必	単位数	1.0																																
時間割コード	20110562002045	科目番号	05620020																																
授業科目名	●スポーツ演習(トータルフィットネス)																																		
編集担当教員	菅原 正志																																		
授業担当教員名(科目責任者)	菅原 正志																																		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	菅原 正志																																		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																																		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																																
教室																																			
対象学生(クラス等)	D16-17・F27-28																																		
担当教員Eメールアドレス	sugahara@nagasaki-u.ac.jp																																		
担当教員研究室	教育学部108研究室																																		
担当教員TEL	095-819-2355																																		
担当教員オフィスアワー	12:00-12:50																																		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																																		
授業方法(学習指導法)	トータルスポーツは、陸上運動、ニュースポーツ、ボール運動、ラケットスポーツ等の異なるタイプの運動を通して自己の健康づくりの実施方法を習得する。具体的には健康と身体運動の関係を理解した上で、健康運動の実践方法(有酸素運動・筋カトレーニング・ストレッチなど)について実習し、効果的な運動の実践方法を習得する。																																		
授業到達目標	身体運動が生活習慣病予防をはじめとして健康の保持増進に役立つことを理解するだけでなく、運動の実践を通じて自己管理能力を身につける。																																		
授業内容	<p>授業内容(概要):授業では、スポーツ演習、健康の概念、有酸素運動の理論、運動処方、熱中症の予防、運動量の計測演習について行う。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>10月5日:オリエンテーション(種目決定など)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>10月12日:演習「カロリーカウンターの使用説明、バドミントン」</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>10月19日:演習「バドミントン」</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>10月26日:演習「バドミントン」</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>11月2日:演習「バドミントン」</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>11月9日:演習「硬式テニス」</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>11月16日:演習「硬式テニス」</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>11月30日:演習「グランドゴルフ」</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>12月7日:演習「バードゴルフ」</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>12月14日:演習「卓球」</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>12月21日:演習「卓球」</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>1月11日:演習「卓球」</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>1月18日:演習「学内または学外のウォーキング・ジョギングコースを設定使用」</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>1月25日:講義「有酸素運動の理解、運動処方」</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>2月1日:講義「スポーツ活動時の熱中症予防」、「総合評価」</td> </tr> </tbody> </table>			回	内容	1	10月5日:オリエンテーション(種目決定など)	2	10月12日:演習「カロリーカウンターの使用説明、バドミントン」	3	10月19日:演習「バドミントン」	4	10月26日:演習「バドミントン」	5	11月2日:演習「バドミントン」	6	11月9日:演習「硬式テニス」	7	11月16日:演習「硬式テニス」	8	11月30日:演習「グランドゴルフ」	9	12月7日:演習「バードゴルフ」	10	12月14日:演習「卓球」	11	12月21日:演習「卓球」	12	1月11日:演習「卓球」	13	1月18日:演習「学内または学外のウォーキング・ジョギングコースを設定使用」	14	1月25日:講義「有酸素運動の理解、運動処方」	15	2月1日:講義「スポーツ活動時の熱中症予防」、「総合評価」
回	内容																																		
1	10月5日:オリエンテーション(種目決定など)																																		
2	10月12日:演習「カロリーカウンターの使用説明、バドミントン」																																		
3	10月19日:演習「バドミントン」																																		
4	10月26日:演習「バドミントン」																																		
5	11月2日:演習「バドミントン」																																		
6	11月9日:演習「硬式テニス」																																		
7	11月16日:演習「硬式テニス」																																		
8	11月30日:演習「グランドゴルフ」																																		
9	12月7日:演習「バードゴルフ」																																		
10	12月14日:演習「卓球」																																		
11	12月21日:演習「卓球」																																		
12	1月11日:演習「卓球」																																		
13	1月18日:演習「学内または学外のウォーキング・ジョギングコースを設定使用」																																		
14	1月25日:講義「有酸素運動の理解、運動処方」																																		
15	2月1日:講義「スポーツ活動時の熱中症予防」、「総合評価」																																		

	16
キーワード	
教科書・教材・参考書	必要に応じて、関係する資料を配付する。また、器具等は時間毎に貸与する。
成績評価の方法・基準等	授業レポートによる理解度(20%)、授業への参加状況(40%)、課題レポート(40%)を総合的に評価する。但し、全期間の欠席が3回以上の場合には失格となる。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	水1
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002048	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(ウォーキング&ジョギング)		
編集担当教員	田井村 明博		
授業担当教員名(科目責任者)	田井村 明博		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	田井村 明博		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室	[全]124		
対象学生(クラス等)	D16-17, F27-28		
担当教員Eメールアドレス	taimura@nagasaki-u.ac.jp		
担当教員研究室	環境科学部 2F-169		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	授業期間中は月～木曜日までの昼休み(12時05分～12時45分)(なお、在室時はいつでも可)。		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	ウォーキング、ジョギングの特性について運動生理学、バイオメカニクスなどの側面から基礎理論についての講義および実技を行う。		
授業到達目標	ウォーキング、ジョギングの運動特性について説明できる。自分自身の健康状態、体力レベルを評価できる。また、健康、体力の維持・向上及び生涯スポーツを目的とした個人の体力レベルに応じた運動プログラム(運動処方)を作成出来るようになる。		
授業内容	授業内容(概要) 身体運動に関連する基礎理論の講義と演習(実技実習、測定及びデータ処理と評価)を行い、まとめとそれらの内容に関する演習課題を課す。 * 天候、施設の状況によって、講義と実技実習の予定が変更になることがあるので、毎回、必ず掲示板(全学教育事務室及び総合体育館)を確認すること。		
	回	内容	
	1	10月5日 オリエンテーション(科目の概要説明、クラス分け、クラス概要など)	
	2	10月12日 講義・演習:運動量測定のための基礎理論と測定、記録方法に関する演習	
	3	10月19日 演習:ウォーキング、ジョギング(ペース走、時間走)、卓球、バドミントンなどの実技実習及びそれぞれの運動中のエネルギー消費量の測定を行う。	
	4	10月26日 演習:ウォーキング、ジョギング(ペース走、時間走)、卓球、バドミントンなどの実技実習及びそれぞれの運動中のエネルギー消費量の測定を行う。	
	5	11月2日 演習:ウォーキング、ジョギング(ペース走、時間走)、卓球、バドミントンなどの実技実習及びそれぞれの運動中のエネルギー消費量の測定を行う。	
	6	11月9日 演習:ウォーキング、ジョギング(ペース走、時間走)、卓球、バドミントンなどの実技実習及びそれぞれの運動中のエネルギー消費量の測定を行う。	
	7	11月16日 演習:ウォーキング、ジョギング(ペース走、時間走)、卓球、バドミントンなどの実技実習及びそれぞれの運動中のエネルギー消費量の測定を行う。	
	8	11月30日 演習:ウォーキング、ジョギング(ペース走、時間走)、卓球、バドミントンなどの実技実習及びそれぞれの運動中のエネルギー消費量の測定を行う。	
	12月7日 演習:ウォーキング、ジョギング(ペース走、時間走)、卓球、バドミントンなどの実技実習及びそれぞれの		

	9	の運動中のエネルギー消費量の測定を行う。
	10	12月14日 演習:ウォーキング, ジョギング(ベース走, 時間走), 卓球, バドミントンなどの実技実習及びそれぞれの運動中のエネルギー消費量の測定を行う。
	11	12月21日 演習:測定結果の分析
	12	1月11日 講義・演習:運動とエネルギー代謝, 呼吸・循環機能
	13	1月18日 講義・演習:運動処方
	14	1月25日 講義・演習:運動と筋機能(筋収縮, 筋出力の様式, 筋肉の種類と構造)
	15	2月1日 講義・演習:まとめ
	16	
キーワード	健康, スポーツ, ウォーキング, ジョギング, エネルギー消費	
教科書・教材・参考書	テキストは使用しないが, 必要に応じてウォーキング, ジョギング, 運動強度, 運動量, エネルギー代謝, 運動処方などに関する資料を配布する。	
成績評価の方法・基準等	全授業への出席を原則とし, 実技演習に対する積極的な参加状況(50%)及び演習課題(50%)により総合的に評価する。ただし, 欠席が3回以上の場合には原則として失格になる。	
受講要件(履修条件)	実技実習を行うので, 特に前日からの体調管理と運動服, 運動靴等の準備が必須となる。	
本科目の位置づけ	関連科目:健康・スポーツ科学(健康科学)	
学習・教育目標		
備考(URL)		
備考(準備学習等)		





タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	水2
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002006	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(ソフトボール)		
編集担当教員	内倉 康二		
授業担当教員名(科目責任者)	内倉 康二		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	内倉 康二		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	M11~12, Ta~b		
担当教員Eメールアドレス	baseball_uchikura@yahoo.co.jp		
担当教員研究室	総合体育館2F体育教官室		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	火曜日16:00~17:00、水曜日12:00~12:50		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を修得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	ベースボール型スポーツの一種であるソフトボールを題材とし、投・打・走の技術を身に付け、ソフトボールを楽しむための戦術を習得する。		
授業到達目標	投球・打撃の技術を身に付ける。ソフトボールのルールや戦術を理解し、チームの特性を活かした戦術等を討論し、ゲームを実践することができる。		
授業内容	ソフトボールの基本的技術を習得し、最終的には様々な戦術を用いてソフトボールのゲームを実践する。		
	回	内容	
	1	10月5日 オリエンテーション(授業のすすめ方、ねらい)	
	2	10月12日 技能テスト、キャッチボール(スローイング動作、ピッチング動作の習得)	
	3	10月19日 守備(ゴロ捕球の基本動作、ゴロ捕球からスローイング動作の習得)	
	4	10月26日 守備(フライ捕球の基本動作、フライ捕球からスローイング動作の習得)	
	5	11月2日 打撃(スイングの基本動作の習得、ティー打撃)	
	6	11月9日 打撃(スイングの基本動作の習得、フリー打撃)	
	7	11月16日 守備の応用(守備の連動した動き、バント処理の理解)	
	8	11月30日 守備の応用(守備の連動した動き、バント処理の理解)	
	9	12月7日 攻撃の作戦(バント、エンドラン、走塁技術の理解と習得)	
	10	12月14日 ソフトボールの試合の進め方、ルールの理解	
	11	12月21日 ソフトボールの試合の進め方、ルールの理解	
	12	1月11日 ベースボール型ゲームの奥深さ(ビデオ視聴による奥深さの理解)	
	13	1月18日 リーグ戦(チームの戦略を考える)	
	14	1月25日 リーグ戦(チームの戦略を考える)	
	15	2月1日 リーグ戦(チームの戦略を考える、ゲームのまとめ)	
16	2月8日 技能テスト(自身の技術の向上を確認)		

キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使わない 参考書:ソフトボール 吉村正 ベースボールマガジン社
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度60% 技能テスト40% 授業中の課題に対する積極的な取り組み状況および集団での戦術の討論等への積極的参画等を評価する。授業前後における技能テストによる技術の向上と投球・捕球・打撃技術の習得状況を評価する。欠席が3回以上の者は失格とする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	水2
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002043	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(バスケットボール・卓球)		
編集担当教員	小原 達朗		
授業担当教員名(科目責任者)	小原 達朗		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	小原 達朗		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	M11・12, Ta・b		
担当教員Eメールアドレス	labo@nagasaki-u.ac.jp		
担当教員研究室	教育学部252教室		
担当教員TEL	095-819-2294		
担当教員オフィスパワー	水曜日17:00~17:45		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またスポーツの文化、技術を習得し、生涯にわたってスポーツを楽しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	本授業では、スポーツの実践とスポーツを行う身体についてレクチャー及び演習をとおして理解することを目指している。従って、授業の前段の演習と後段のスポーツ実践によって進める。		
授業到達目標	演習で取り上げた課題を理解し、実践できること、バスケットと卓球のスポーツ実践が受講者間で支障なくできること。		
授業内容	10月5日 オリエンテーション(ねらい、授業方法、班分け) 10月12日 ストレッチ・バスケット(プレマッチ) 10月19日 ボディエクササイズ・バスケット(1) 10月26日 ウェイトコントロール・バスケット(2) 11月2日 ダイエットと運動・バスケット(3) 11月9日 エアロビクス・バスケット(4) 11月16日 バスケット(5) 11月30日 バスケット(6) 12月7日 ウェイトトレーニング・卓球(プレマッチ) 12月14日 リラクゼーション・卓球(1) 12月21日 ウォーキング・卓球(2) 1月11日 ジョギング・卓球(3) 1月18日 ストレスと運動・卓球(4) 1月25日 健康と体力・卓球(5) 2月1日 卓球(ダブルス)		
キーワード	体力増進、健康維持、スポーツ、実践方法		
教科書・教材・参考書	教科書は不要。必要に応じて資料を配布する。		
成績評価の方法・基準等	1. 授業に対する積極的な参加度(配点60%) 2. 演習の内容が実践的に到達目標に達していること(配点20%) 3. 平常の活動の評価(配点20%)		
受講要件(履修条件)	特になし		
本科目の位置づけ	健全な社会人の育成		
学習・教育目標	健全な社会人の育成		
備考(URL)			

備考(準備学習等)	
-----------	--



-----  
Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.





## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	水2
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002047	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(バドミントン・卓球他)		
編集担当教員	山内 正毅		
授業担当教員名(科目責任者)	山内 正毅		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	山内 正毅		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	M11-12・Ta-b		
担当教員Eメールアドレス	yamauchi@nagasaki-u.ac.jp		
担当教員研究室	教育学部本館1階109		
担当教員TEL	095-819-2356		
担当教員オフィスアワー	木曜2校時		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	さまざまなスポーツ、ジョギングやダンスによる有酸素運動、リラクゼーションにかかわる運動を教材として運動・スポーツ及びからだや健康に関する教養教育を行う。		
授業到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教材として取り上げた運動・スポーツの技能や自立的な実践方法を獲得する。</li> <li>・運動・スポーツと健康との関わりを理解し、運動量と主観的運動強度、心拍数(HR)、エネルギー消費量等の関係を自覚する。</li> </ul>		
	現代社会における心身のコンディショニングの重要性やメカニズムを理解し、それらに対する運動、スポーツの関わり方、実践方法などをバドミントン、卓球、ジョギング等の教材を用いて演習する。		
	回	内容	
	1	10/5オリエンテーション	
	2	10/12体づくりの方法とリラクゼーションの基本的な実践方法を学ぶ(屋内)	
	3	10/19バドミントン(演習、実技)(屋内) 技能チェック バドミントンの基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度の関係を学ぶ	
	4	10/26バドミントン(演習、実技)(屋内) (カロリーカウンター) バドミントンの基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度の関係を学ぶ	
	5	11/2バドミントン(演習、実技)(屋内) バドミントンの基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度の関係を学ぶ	
	6	11/9バドミントン(演習、実技)(屋内) バドミントンの基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度の関係を学ぶ	
	7	11/16バドミントン(演習、実技)(屋内) (カロリーカウンター 使用) バドミントンの基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度の関係を学ぶ	
		11/30ウォーキングとジョギング(屋内)	

授業内容	8	(カロリーカウンター 使用) ウォーキング、ジョギング、ランニングと運動強度を変えてエネルギー消費を測定する。運動量とエネルギー消費、HRと主観的運動強度の関係などを各自のデータを用いて学ぶ
	9	12/7卓球(屋内) (カロリーカウンター) 技能チェック 卓球の基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度との関係を学ぶ
	10	12/14卓球(屋内) (カロリーカウンターor心拍数測定装置 使用) 卓球の基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度との関係を学ぶ
	11	12/21卓球(屋内) (カロリーカウンター 使用) 卓球の基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度との関係を学ぶ
	12	1/11卓球(屋内) 卓球の基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度との関係を学ぶ
	13	1/18卓球(屋内) 卓球の基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度との関係を学ぶ
	14	1/25卓球(屋内) 技能チェック (カロリーカウンターor心拍数測定装置 使用) 卓球の基本的な技能を学習しながら運動量とエネルギー消費、HR、主観的運動強度との関係を学ぶ
	15	2/1授業のまとめ(総括試合)、レポート(解説) 測定した自分のデータをもとに、各自の身体能力を知るとともに運動強度とからだの関係について考える。 以上のスポーツ種目、実施の順序、場所は、天候や施設の都合で変更することもある。
	16	
	キーワード	バドミントン, 卓球, 主観的運動強度, QOL
教科書・教材・参考書	必要な資料はプリントして配布する。	
成績評価の方法・基準等	授業への参加状況と取り組みの意欲(50%)、技術の上達(10%)、理解度(最後にレポートの提出、40%)など総合的に評価する。ただし、全期間の欠席が2回を越える場合には原則として失格となる。	
受講要件(履修条件)	服装等、ルールに従い、クラスの成員と協力しあうこと。体調を自己管理し、欠席しなくていようにすることも本授業の内容にかかわってくるのでこの点も注意すること。	
本科目の位置づけ	全学教育学生便覧参照	
学習・教育目標		
備考(URL)		
備考(準備学習等)	運動用服装、体育館シューズの使用を厳守すること。ジーパン等の普段着の服装は認めないので必ず着替えること。	





タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	木2																																
開講期間																																			
必修選択	必	単位数	1.0																																
時間割コード	20110562002007	科目番号	05620020																																
授業科目名	●スポーツ演習(球技)																																		
編集担当教員	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(科目責任者)	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	坂本 圭司																																		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																																		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																																
教室																																			
対象学生(クラス等)	M13・K25~26																																		
担当教員Eメールアドレス	k-saka@nagasaki-u.ac.jp																																		
担当教員研究室	総合体育館2F(体育教官室)																																		
担当教員TEL																																			
担当教員オフィスマワー	授業前後の休み時間																																		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																																		
授業方法(学習指導法)	「バスケットボール」と「バドミントン」と「ソフトボール」の三つの球技を題材として、それぞれの球技が持つ特性を理解し、基礎的な技術を身に付ける。また、ゲームを中心に行うことで、発展的な技術や戦術を身に付け楽しくゲームが行えるようにする。さらに自らが課題を見つけ、解決していくことで、生涯スポーツとして実践していける方法を身に付ける。																																		
授業到達目標	パスを正確にできる。シュートを正確にできる。ドリブルすることができる。(バスケットボール)シャトルを相手に返せる。ラリーができる。(バドミントン)ボールを正確に投げることができる。打つことができる。(ソフトボール)ルールや戦術を理解し楽しくゲームができる。仲間と課題や戦術について積極的に話し合うことで課題を解決しチーム力を高めることができる。																																		
授業内容	<table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>10/6 オリエンテーション(授業の進め方)</td></tr> <tr><td>2</td><td>10/13 バスケットボールの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>3</td><td>10/20 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>4</td><td>10/27 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>5</td><td>11/10 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>6</td><td>11/17 バドミントンの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>7</td><td>11/24 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>8</td><td>12/1 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>9</td><td>12/8 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>10</td><td>12/15 ソフトボールの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>11</td><td>12/22 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>12</td><td>1/12 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>13</td><td>1/19ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>14</td><td>1/26 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>15</td><td>2/2 ソフトボールのゲーム</td></tr> </tbody> </table>			回	内容	1	10/6 オリエンテーション(授業の進め方)	2	10/13 バスケットボールの基礎的技術の習得	3	10/20 バスケットボールのゲーム	4	10/27 バスケットボールのゲーム	5	11/10 バスケットボールのゲーム	6	11/17 バドミントンの基礎的技術の習得	7	11/24 バドミントンのゲーム	8	12/1 バドミントンのゲーム	9	12/8 バドミントンのゲーム	10	12/15 ソフトボールの基礎的技術の習得	11	12/22 ソフトボールのゲーム	12	1/12 ソフトボールのゲーム	13	1/19ソフトボールのゲーム	14	1/26 ソフトボールのゲーム	15	2/2 ソフトボールのゲーム
回	内容																																		
1	10/6 オリエンテーション(授業の進め方)																																		
2	10/13 バスケットボールの基礎的技術の習得																																		
3	10/20 バスケットボールのゲーム																																		
4	10/27 バスケットボールのゲーム																																		
5	11/10 バスケットボールのゲーム																																		
6	11/17 バドミントンの基礎的技術の習得																																		
7	11/24 バドミントンのゲーム																																		
8	12/1 バドミントンのゲーム																																		
9	12/8 バドミントンのゲーム																																		
10	12/15 ソフトボールの基礎的技術の習得																																		
11	12/22 ソフトボールのゲーム																																		
12	1/12 ソフトボールのゲーム																																		
13	1/19ソフトボールのゲーム																																		
14	1/26 ソフトボールのゲーム																																		
15	2/2 ソフトボールのゲーム																																		

	16   2/9 技能テスト
キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使用しない。必要に応じて資料を配布する。
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加 50% 授業への取り組み方(授業での意欲・態度) 20% 技能テスト 30% 授業への出席状況および取り組み方(集団での行動や話し合いへの積極的な参加)を評価する。 欠席が3回以上の者は失格とする。技能テストでは基礎的技術をテストする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	





## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	木2
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002011	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(球技スポーツ)		
編集担当教員	藤木 賢二		
授業担当教員名(科目責任者)	藤木 賢二		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	藤木 賢二		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	M13・K25～26		
担当教員Eメールアドレス	ken.fujiki@nifty.com		
担当教員研究室	総合体育館2F(体育教官室)		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	木曜日12:00～12:45、16:00～16:30		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	球技スポーツでは、ソフトボール、サッカー、テニスの3種目を行う。		
授業到達目標	ソフトボール、サッカー、テニスの運動効果およびルールを理解する。 ソフトボールにおいては、スローイング、キャッチング、バッティングができる。 テニスにおいては、グランドストローク、ボレー、サーブができる。 サッカーにおいては、ドリブル、パス、シュートができる。 以上より、安全にゲームを行い、スポーツに参加する意識を養う。		
授業内容	授業内容(概要) ソフトボール、サッカー、テニスをゲーム中心に行う。		
	回	内容	
	1	10月6日 オリエンテーション (種目の決定、授業の概要説明など)	
	2	10月13日 ソフトボール 運動効果の理解、チーム分け、基礎練習	
	3	10月20日 ソフトボール ゲーム	
	4	10月27日 ソフトボール ゲーム	
	5	11月10日 ソフトボール ゲーム	
	6	11月17日 テニス 運動効果の理解、グループ分け、グランドストローク(フォアハンド、バックハンド)	
	7	11月24日 テニス グランドストローク、ボレー、サーブ	
	8	12月1日 テニス ゲーム(ダブルス)	
	9	12月8日 テニス ゲーム(ダブルス、シングルス)	
	10	12月15日 テニス ゲーム(シングルス)	
	11	12月22日 サッカー 運動効果の理解、チーム分け、基礎練習、簡易ゲーム	
	12	1月12日 サッカー ゲーム	
	13	1月19日 サッカー ゲーム	
14	1月26日 サッカー ゲーム		

	15	2月2日	サッカー ゲーム
	16	2月9日 or 2月16日	定期試験
キーワード			
教科書・教材・参考書	テキストは使用しない。必要に応じて関係する資料やビデオを使用する。		
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度 40% チームへの貢献 10% 技術上達 10% 試験（運動効果の理解30%、ルール等の理解10%）		
受講要件(履修条件)	全期間の欠席が3回以上の場合には原則的に失格となる。		
本科目の位置づけ			
学習・教育目標			
備考(URL)			
備考(準備学習等)			



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	木2
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002017	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(ニュースポーツ)		
編集担当教員	渡邊 勝平		
授業担当教員名(科目責任者)	渡邊 勝平		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	渡邊 勝平		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	M13・K25～26		
担当教員Eメールアドレス	choshu-wata@hotmail.co.jp		
担当教員研究室	総合体育館体育教官室		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	木曜日12:00～12:50		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	様々なニュースポーツの実践により、既存のスポーツ概念にとらわれない運動方法や運動実践を行なう。ゲームを中心に実施する。		
授業到達目標	スポーツそのものを周囲と協力しながら楽しむことができる。また既存のスポーツ概念にとらわれない運動方法を習得し、生涯にわたって気軽に運動・スポーツに取り組むことができるようになる。		
授業内容	これまでの学校教育ではほとんど経験のない様々なニュースポーツの実践を行う。		
	回	内容	
	1	10月6日 オリエンテーション…授業概要説明	
	2	10月13日 アルティメット…チーム分け、スローイング、キャッチング、ミニゲーム	
	3	10月20日 アルティメット…スローイング、キャッチング、ミニゲーム	
	4	10月27日 アルティメット…ゲーム	
	5	11月10日 アルティメット…ゲーム	
	6	11月17日 グラウンドゴルフ…ゲーム	
	7	11月24日 フットサル・キックベースボール・ドッジビー…ゲーム	
	8	12月1日 ラージボール卓球…ゲーム	
	9	12月8日 インディアカ…チーム分け、ゲーム	
	10	12月15日 インディアカ…ゲーム	
	11	12月22日 インディアカ…ゲーム	
	12	1月12日 ソフトバレー…ゲーム	
	13	1月19日 ソフトバレー…ゲーム	
	14	1月26日 ミニテニス…ゲーム	
	15	2月2日 ニュースポーツの考案	
16	2月9日 定期試験		

キーワード	ニュースポーツ・生涯スポーツ
教科書・教材・参考書	テキスト、教材は使用しない。必要に応じて関係するビデオや資料を使用する。
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度(80%) 筆記試験(20%)
受講要件(履修条件)	全期間の欠席が3回以上の場合には原則的に失格となる。
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	



-----  
Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.





## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	木3
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002012	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(球技スポーツ)		
編集担当教員	藤木 賢二		
授業担当教員名(科目責任者)	藤木 賢二		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	藤木 賢二		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	M14・Tc～f		
担当教員Eメールアドレス	ken.fujiki@nifty.com		
担当教員研究室	総合体育館2F(体育教官室)		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	木曜日12:00～12:45、16:00～16:30		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	球技スポーツでは、ソフトボール、サッカー、テニスの3種目を行う。		
授業到達目標	ソフトボール、サッカー、テニスの運動効果およびルールを理解する。 ソフトボールにおいては、スローイング、キャッチング、バッティングができる。 テニスにおいては、グランドストローク、ボレー、サーブができる。 サッカーにおいては、ドリブル、パス、シュートができる。 以上より、安全にゲームを行い、スポーツに参加する意識を養う。		
授業内容	授業内容(概要) ソフトボール、サッカー、テニスをゲーム中心に行う。		
	回	内容	
	1	10月6日 オリエンテーション (種目の決定、授業の概要説明など)	
	2	10月13日 ソフトボール 運動効果の理解、チーム分け、基礎練習	
	3	10月20日 ソフトボール ゲーム	
	4	10月27日 ソフトボール ゲーム	
	5	11月10日 ソフトボール ゲーム	
	6	11月17日 テニス 運動効果の理解、グループ分け、グランドストローク(フォアハンド、バックハンド)	
	7	11月24日 テニス グランドストローク、ボレー、サーブ	
	8	12月1日 テニス ゲーム(ダブルス)	
	9	12月8日 テニス ゲーム(ダブルス、シングルス)	
	10	12月15日 テニス ゲーム(シングルス)	
	11	12月22日 サッカー 運動効果の理解、チーム分け、基礎練習、簡易ゲーム	
	12	1月12日 サッカー ゲーム	
	13	1月19日 サッカー ゲーム	
14	1月26日 サッカー ゲーム		

	15	2月2日	サッカー ゲーム
	16	2月9日 or 2月16日	定期試験
キーワード			
教科書・教材・参考書	テキストは使用しない。必要に応じて関係する資料やビデオを使用する。		
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度 40% チームへの貢献 10% 技術上達 10% 試験（運動効果の理解30%、ルール等の理解10%）		
受講要件(履修条件)	全期間の欠席が3回以上の場合には原則的に失格となる。		
本科目の位置づけ			
学習・教育目標			
備考(URL)			
備考(準備学習等)			



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	木3
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002018	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(ニュースポーツ)		
編集担当教員	渡邊 勝平		
授業担当教員名(科目責任者)	渡邊 勝平		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	渡邊 勝平		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	M14・Tc～f		
担当教員Eメールアドレス	choshu-wata@hotmail.co.jp		
担当教員研究室	総合体育館体育教官室		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	木曜日12:00～12:50		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	様々なニュースポーツの実践により、既存のスポーツ概念にとらわれない運動方法や運動実践を行なう。ゲームを中心に実施する。		
授業到達目標	スポーツそのものを周囲と協力しながら楽しむことができる。また既存のスポーツ概念にとらわれない運動方法を習得し、生涯にわたって気軽に運動・スポーツに取り組むことができるようになる。		
授業内容	これまでの学校教育ではほとんど経験のない様々なニュースポーツの実践を行う。		
	回	内容	
	1	10月6日 オリエンテーション…授業概要説明	
	2	10月13日 アルティメット…チーム分け、スローイング、キャッチング、ミニゲーム	
	3	10月20日 アルティメット…スローイング、キャッチング、ミニゲーム	
	4	10月27日 アルティメット…ゲーム	
	5	11月10日 アルティメット…ゲーム	
	6	11月17日 グラウンドゴルフ…ゲーム	
	7	11月24日 フットサル・キックベースボール・ドッジビー…ゲーム	
	8	12月1日 ラージボール卓球…ゲーム	
	9	12月8日 インディアカ…チーム分け、ゲーム	
	10	12月15日 インディアカ…ゲーム	
	11	12月22日 インディアカ…ゲーム	
	12	1月12日 ソフトバレー…ゲーム	
	13	1月19日 ソフトバレー…ゲーム	
	14	1月26日 ミニテニス…ゲーム	
	15	2月2日 ニュースポーツの考案	
16	2月9日 定期試験		

キーワード	ニュースポーツ・生涯スポーツ
教科書・教材・参考書	テキスト、教材は使用しない。必要に応じて関係するビデオや資料を使用する。
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度(80%) 筆記試験(20%)
受講要件(履修条件)	全期間の欠席が3回以上の場合は原則的に失格となる。
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	



-----  
Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	木3																																
開講期間																																			
必修選択	必	単位数	1.0																																
時間割コード	20110562002032	科目番号	05620020																																
授業科目名	●スポーツ演習(球技)																																		
編集担当教員	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(科目責任者)	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	坂本 圭司																																		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																																		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																																
教室																																			
対象学生(クラス等)	M14・Tc～f																																		
担当教員Eメールアドレス	k-saka@nagasaki-u.ac.jp																																		
担当教員研究室	総合体育館2F(体育教官室)																																		
担当教員TEL																																			
担当教員オフィスマワー	授業前後の休み時間																																		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																																		
授業方法(学習指導法)	「バスケットボール」と「バドミントン」と「ソフトボール」の三つの球技を題材として、それぞれの球技が持つ特性を理解し、基礎的な技術を身に付ける。また、ゲームを中心に行うことで、発展的な技術や戦術を身に付け楽しくゲームが行えるようにする。さらに自らが課題を見つけ、解決していくことで、生涯スポーツとして実践していける方法を身に付ける。																																		
授業到達目標	パスを正確にできる。シュートを正確にできる。ドリブルすることができる。(バスケットボール)シャトルを相手に返せる。ラリーができる。(バドミントン)ボールを正確に投げることができる。打つことができる。(ソフトボール)ルールや戦術を理解し楽しくゲームができる。仲間と課題や戦術について積極的に話し合うことで課題を解決しチーム力を高めることができる。																																		
授業内容	<table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>10/6 オリエンテーション(授業の進め方)</td></tr> <tr><td>2</td><td>10/13 バスケットボールの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>3</td><td>10/20 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>4</td><td>10/27 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>5</td><td>11/10 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>6</td><td>11/17 バドミントンの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>7</td><td>11/24 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>8</td><td>12/1 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>9</td><td>12/8 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>10</td><td>12/15 ソフトボールの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>11</td><td>12/22 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>12</td><td>1/12 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>13</td><td>1/19ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>14</td><td>1/26 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>15</td><td>2/2 ソフトボールのゲーム</td></tr> </tbody> </table>			回	内容	1	10/6 オリエンテーション(授業の進め方)	2	10/13 バスケットボールの基礎的技術の習得	3	10/20 バスケットボールのゲーム	4	10/27 バスケットボールのゲーム	5	11/10 バスケットボールのゲーム	6	11/17 バドミントンの基礎的技術の習得	7	11/24 バドミントンのゲーム	8	12/1 バドミントンのゲーム	9	12/8 バドミントンのゲーム	10	12/15 ソフトボールの基礎的技術の習得	11	12/22 ソフトボールのゲーム	12	1/12 ソフトボールのゲーム	13	1/19ソフトボールのゲーム	14	1/26 ソフトボールのゲーム	15	2/2 ソフトボールのゲーム
回	内容																																		
1	10/6 オリエンテーション(授業の進め方)																																		
2	10/13 バスケットボールの基礎的技術の習得																																		
3	10/20 バスケットボールのゲーム																																		
4	10/27 バスケットボールのゲーム																																		
5	11/10 バスケットボールのゲーム																																		
6	11/17 バドミントンの基礎的技術の習得																																		
7	11/24 バドミントンのゲーム																																		
8	12/1 バドミントンのゲーム																																		
9	12/8 バドミントンのゲーム																																		
10	12/15 ソフトボールの基礎的技術の習得																																		
11	12/22 ソフトボールのゲーム																																		
12	1/12 ソフトボールのゲーム																																		
13	1/19ソフトボールのゲーム																																		
14	1/26 ソフトボールのゲーム																																		
15	2/2 ソフトボールのゲーム																																		

	16   2/9 技能テスト
キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使用しない。必要に応じて資料を配布する。
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加 50% 授業への取り組み方(授業での意欲・態度) 20% 技能テスト 30% 授業への出席状況および取り組み方(集団での行動や話し合いへの積極的な参加)を評価する。 欠席が3回以上の者は失格とする。技能テストでは基礎的技術をテストする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	





## シラバス参照

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	木4
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002013	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(球技スポーツ)		
編集担当教員	藤木 賢二		
授業担当教員名(科目責任者)	藤木 賢二		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	藤木 賢二		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	M15・Tg～j		
担当教員Eメールアドレス	ken.fujiki@nifty.com		
担当教員研究室	総合体育館2F(体育教官室)		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	木曜日12:00～12:45、16:00～16:30		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	球技スポーツでは、ソフトボール、サッカー、テニスの3種目を行う。		
授業到達目標	ソフトボール、サッカー、テニスの運動効果およびルールを理解する。 ソフトボールにおいては、スローイング、キャッチング、バッティングができる。 テニスにおいては、グランドストローク、ボレー、サーブができる。 サッカーにおいては、ドリブル、パス、シュートができる。 以上より、安全にゲームを行い、スポーツに参加する意識を養う。		
授業内容	授業内容(概要) ソフトボール、サッカー、テニスをゲーム中心に行う。		
	回	内容	
	1	10月6日 オリエンテーション (種目の決定、授業の概要説明など)	
	2	10月13日 ソフトボール 運動効果の理解、チーム分け、基礎練習	
	3	10月20日 ソフトボール ゲーム	
	4	10月27日 ソフトボール ゲーム	
	5	11月10日 ソフトボール ゲーム	
	6	11月17日 テニス 運動効果の理解、グループ分け、グランドストローク(フォアハンド、バックハンド)	
	7	11月24日 テニス グランドストローク、ボレー、サーブ	
	8	12月1日 テニス ゲーム(ダブルス)	
	9	12月8日 テニス ゲーム(ダブルス、シングルス)	
	10	12月15日 テニス ゲーム(シングルス)	
	11	12月22日 サッカー 運動効果の理解、チーム分け、基礎練習、簡易ゲーム	
	12	1月12日 サッカー ゲーム	
	13	1月19日 サッカー ゲーム	
14	1月26日 サッカー ゲーム		

	15	2月2日	サッカー ゲーム
	16	2月9日 or 2月16日	定期試験
キーワード			
教科書・教材・参考書	テキストは使用しない。必要に応じて関係する資料やビデオを使用する。		
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度 40% チームへの貢献 10% 技術上達 10% 試験（運動効果の理解30%、ルール等の理解10%）		
受講要件(履修条件)	全期間の欠席が3回以上の場合には原則的に失格となる。		
本科目の位置づけ			
学習・教育目標			
備考(URL)			
備考(準備学習等)			



Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.





タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。



学期	後期	曜日・校時	木4
開講期間			
必修選択	必	単位数	1.0
時間割コード	20110562002019	科目番号	05620020
授業科目名	●スポーツ演習(ニュースポーツ)		
編集担当教員	渡邊 勝平		
授業担当教員名(科目責任者)	渡邊 勝平		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	渡邊 勝平		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目
教室			
対象学生(クラス等)	M15・Tg～j		
担当教員Eメールアドレス	choshoh-wata@hotmail.co.jp		
担当教員研究室	総合体育館体育教官室		
担当教員TEL			
担当教員オフィスアワー	木曜日12:00～12:50		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。		
授業方法(学習指導法)	様々なニュースポーツの実践により、既存のスポーツ概念にとらわれない運動方法や運動実践を行なう。ゲームを中心に実施する。		
授業到達目標	スポーツそのものを周囲と協力しながら楽しむことができる。また既存のスポーツ概念にとらわれない運動方法を習得し、生涯にわたって気軽に運動・スポーツに取り組むことができるようになる。		
授業内容	これまでの学校教育ではほとんど経験のない様々なニュースポーツの実践を行う。		
	回	内容	
	1	10月6日 オリエンテーション…授業概要説明	
	2	10月13日 アルティメット…チーム分け、スローイング、キャッチング、ミニゲーム	
	3	10月20日 アルティメット…スローイング、キャッチング、ミニゲーム	
	4	10月27日 アルティメット…ゲーム	
	5	11月10日 アルティメット…ゲーム	
	6	11月17日 グラウンドゴルフ…ゲーム	
	7	11月24日 フットサル・キックベースボール・ドッジビー…ゲーム	
	8	12月1日 ラージボール卓球…ゲーム	
	9	12月8日 インディアカ…チーム分け、ゲーム	
	10	12月15日 インディアカ…ゲーム	
	11	12月22日 インディアカ…ゲーム	
	12	1月12日 ソフトバレー…ゲーム	
	13	1月19日 ソフトバレー…ゲーム	
	14	1月26日 ミニテニス…ゲーム	
	15	2月2日 ニュースポーツの考案	
16	2月9日 定期試験		

キーワード	ニュースポーツ・生涯スポーツ
教科書・教材・参考書	テキスト、教材は使用しない。必要に応じて関係するビデオや資料を使用する。
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加態度(80%) 筆記試験(20%)
受講要件(履修条件)	全期間の欠席が3回以上の場合には原則的に失格となる。
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	

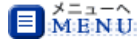


-----  
Copyright (c) 2004-2009 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.



長崎大学 学務情報システム

NU-Web System



シラバス関連 &gt; シラバス参照 &gt; シラバス検索 &gt; シラバス一覧 &gt; シラバス参照

[Login User](#)

『 全学教育 』

タイムアウトまでおよそ1800秒です。

印刷



シラバス参照

LiveCampus

タイトル「**2011年度シラバス**」、開講所属「**全学教育-全学\_健スポ**」  
シラバスの詳細は以下となります。

戻る

学期	後期	曜日・校時	木4																																
開講期間																																			
必修選択	必	単位数	1.0																																
時間割コード	20110562002033	科目番号	05620020																																
授業科目名	●スポーツ演習(球技)																																		
編集担当教員	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(科目責任者)	坂本 圭司																																		
授業担当教員名(オムニバス科目等)	坂本 圭司																																		
科目分類	健・スポ科学科目、(教職免許科目他)																																		
対象年次	1年, 2年, 3年, 4年	講義形態	演習科目																																
教室																																			
対象学生(クラス等)	M15・Tg～j																																		
担当教員Eメールアドレス	k-saka@nagasaki-u.ac.jp																																		
担当教員研究室	総合体育館2F(体育教官室)																																		
担当教員TEL																																			
担当教員オフィスマワー	授業前後の休み時間																																		
授業のねらい	身体運動の効果や実践方法またはスポーツの文化、ルール、技術を習得し、生涯にわたって身体運動やスポーツに親しむことのできる基礎知識や技能を習得することをねらいとする。																																		
授業方法(学習指導法)	「バスケットボール」と「バドミントン」と「ソフトボール」の三つの球技を題材として、それぞれの球技が持つ特性を理解し、基礎的な技術を身に付ける。また、ゲームを中心に行うことで、発展的な技術や戦術を身に付け楽しくゲームが行えるようにする。さらに自らが課題を見つけ、解決していくことで、生涯スポーツとして実践していける方法を身に付ける。																																		
授業到達目標	パスを正確にできる。シュートを正確にできる。ドリブルすることができる。(バスケットボール)シャトルを相手に返せる。ラリーができる。(バドミントン)ボールを正確に投げることができる。打つことができる。(ソフトボール)ルールや戦術を理解し楽しくゲームができる。仲間と課題や戦術について積極的に話し合うことで課題を解決しチーム力を高めることができる。																																		
授業内容	<table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>10/6 オリエンテーション(授業の進め方)</td></tr> <tr><td>2</td><td>10/13 バスケットボールの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>3</td><td>10/20 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>4</td><td>10/27 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>5</td><td>11/10 バスケットボールのゲーム</td></tr> <tr><td>6</td><td>11/17 バドミントンの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>7</td><td>11/24 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>8</td><td>12/1 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>9</td><td>12/8 バドミントンのゲーム</td></tr> <tr><td>10</td><td>12/15 ソフトボールの基礎的技術の習得</td></tr> <tr><td>11</td><td>12/22 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>12</td><td>1/12 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>13</td><td>1/19ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>14</td><td>1/26 ソフトボールのゲーム</td></tr> <tr><td>15</td><td>2/2 ソフトボールのゲーム</td></tr> </tbody> </table>			回	内容	1	10/6 オリエンテーション(授業の進め方)	2	10/13 バスケットボールの基礎的技術の習得	3	10/20 バスケットボールのゲーム	4	10/27 バスケットボールのゲーム	5	11/10 バスケットボールのゲーム	6	11/17 バドミントンの基礎的技術の習得	7	11/24 バドミントンのゲーム	8	12/1 バドミントンのゲーム	9	12/8 バドミントンのゲーム	10	12/15 ソフトボールの基礎的技術の習得	11	12/22 ソフトボールのゲーム	12	1/12 ソフトボールのゲーム	13	1/19ソフトボールのゲーム	14	1/26 ソフトボールのゲーム	15	2/2 ソフトボールのゲーム
回	内容																																		
1	10/6 オリエンテーション(授業の進め方)																																		
2	10/13 バスケットボールの基礎的技術の習得																																		
3	10/20 バスケットボールのゲーム																																		
4	10/27 バスケットボールのゲーム																																		
5	11/10 バスケットボールのゲーム																																		
6	11/17 バドミントンの基礎的技術の習得																																		
7	11/24 バドミントンのゲーム																																		
8	12/1 バドミントンのゲーム																																		
9	12/8 バドミントンのゲーム																																		
10	12/15 ソフトボールの基礎的技術の習得																																		
11	12/22 ソフトボールのゲーム																																		
12	1/12 ソフトボールのゲーム																																		
13	1/19ソフトボールのゲーム																																		
14	1/26 ソフトボールのゲーム																																		
15	2/2 ソフトボールのゲーム																																		

	16   2/9 技能テスト
キーワード	
教科書・教材・参考書	教科書は使用しない。必要に応じて資料を配布する。
成績評価の方法・基準等	授業に対する積極的な参加 50% 授業への取り組み方(授業での意欲・態度) 20% 技能テスト 30% 授業への出席状況および取り組み方(集団での行動や話し合いへの積極的な参加)を評価する。 欠席が3回以上の者は失格とする。技能テストでは基礎的技術をテストする。
受講要件(履修条件)	
本科目の位置づけ	
学習・教育目標	
備考(URL)	
備考(準備学習等)	

