



タイトル「2024年度危機管理学部(公開用)」、フォルダ「(共通)」
シラバスの詳細は以下となります。



| | | | |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|----|
| 科目ナンバー | RMGT/SSCS1204 | | |
| 科目名 | スポーツ実技 2 | | |
| 担当教員 | 安住 文子 | | |
| 対象学年 | 1年,2年,3年,4年 | 開講学期 | 前期 |
| 曜日・時限 | 水 1 | | |
| 講義室 | 剣道場 | 単位区分 | 選 |
| 授業形態 | 実技 | 単位数 | 1 |
| 科目大分類 | 総合教育 | | |
| 科目中分類 | 総合基礎 | | |
| 科目小分類 | リテラシー | | |
| 科目の位置付け (開発能力) | <p>■DPコード 学修のゴールを示すディプロマポリシー (DP) との関連 DP1-D (市民的素養・市民的教養) 市民的要素と参加コミュニティに積極的な変化をもたらすために、知識・スキル・価値観・動機を動員することができる。 DP2-B (自己の特性を理解し社会に貢献しようとする姿勢) 自己の存在意義を知り、自らを高め続けようとする努力と努力することができる。</p> <p>■CRコード 学修を通じて開発するマインドセット・ナレッジ・スキルを示すコモンプリック (CR) との関連 D1 市民的素養と参加 (80%) B1 自己啓発 (20%)</p> | | |
| 教員の実務経験 | | | |
| 成績ターゲット区分 | <p>■成績ターゲット：能力開発の目標ステージと対応 2 進学期～3 発展期</p> | | |
| 科目概要・キーワード | <p>現代生活においては、多くの人が運動不足による弊害の危機に直面していると言えます。健康で活力に充ちた人生を望むならば、生活の中に積極的に運動を取り入れ、主体的な活動として実践することが必要とされています。この授業では、剣道の礼法や実践を通して、種目に関する知識を学ぶとともに、身体活動の今日的意義について認識を高めます。授業形態は実技形式により行います。なお、対応するコンピテンスに基づき効果的な授業方法として、又は各授業を補完・代替するためオンライン授業を一部取り入れる場合があります。</p> <p>■キーワード：剣道、コミュニケーション、自己啓発</p> | | |
| 授業の趣旨 | <p>■副題 剣道を他者とコミュニケーションを図りながら実践します。</p> <p>■授業の目的 剣道の実践を通して、自身がチームに貢献できることを考え、自己の存在意義を知り、社会に貢献する力を養うことを目的とします。また、心身共に健全な社会人となるために、身体活動を通して自身の体力を把握し、スポーツの実践の必要性を知ることが目的とします。</p> <p>■授業のポイント 現代生活において、多くの人が運動不足による弊害の危機に直面していると言えます。健康で活力に充ちた人生を望むならば、生活の中に積極的に運動を取り入れ、主体的な活動として実践することが必要です。本授業では、社会人になる前に運動を実践することの重要性を学びます。また、実際に剣道の実践により、自身の体力に気づき、把握し、今後の生活習慣改善を検討します。また、剣道の基本的な練習やゲーム等の実技を通して、身体活動の今日的意義について認識を高めます。</p> | | |
| 総合到達目標 | <p>■自己の存在意義を知り、社会に貢献する力を養うために、スポーツのルールに従い、実践し、積極的にコミュニケーションを図る能力を修得する。</p> <p>・剣道のルールに従い、参加することができる (第2回～第15回) ・剣道の練習やゲーム等を通して、コミュニケーションができる (第2回～第15回)</p> <p>■心身共に健全な社会人となるために、実技をとおして、自身の体力の現状の課題を捉え、それを踏まえて自身の体力向上や健康維持のためのスポーツの必要性について説明できる能力を修得する。</p> <p>・実技の実践をとおして、自己の体力を把握し改善点を認識できる (第2回～第15回) ・体力向上や健康維持のための剣道を例にスポーツの必要性を具体的に述べるができる (第2回～第15回)</p> | | |
| 成績評価方法 | <p>■授業シート (20%)：適用ルーブリック D1 (評価の観点) 自身が授業中に実践できるように各種ルール等を調べているか、予習シートで評価します。 (フィードバックの方法) 授業時間中に解説を行います。</p> <p>■授業参加度 (60%)：適用ルーブリック D1 (評価の観点) 剣道を実践し、個々の動作に加え、他者とコミュニケーションを図ることができるか、授業態度で評価します。また、テストの実技到達度も評価します。 (フィードバックの方法) ポータルサイトで出席状況を提示し、コミュニケーションが足りていない学生には、授業時間中に助言します。実技到達度テストでは、テスト終了後に助言を行います。</p> <p>■レポート1回 (20%)：適用ルーブリック B1 (評価の観点) 学修した剣道に関するルールや内容について説明することができるか、レポートで評価します。 (フィードバックの方法) 授業時間中に解説を行います。</p> | | |
| 履修条件 | 特にありません | | |
| 履修上の注意点 | 初回授業に必ず出席してください。また、防具着用に伴い、面手めぐいの用意が必要になります。 | | |

| 回 | 内容 |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | ①授業テーマ ガイダンス（全体テーマおよび進め方の説明） ②授業概要 授業のテーマや内容、スケジュール、評価方法、次週からの授業準備に必要な物品を把握する（D1）。 ③予習（60分） シラバスを読み、内容をよく把握しておくこと。 ④復習（60分） 次週からの授業に必要な服装等を準備すること。 |
| 2 | ①授業テーマ 剣道の基本① ②授業概要 剣道の歴史、自然体、礼法について学び、実践できる。アイスブレイクによりチームメイトとコミュニケーションを図ることができる（D1）。 ③予習（60分） 剣道の歴史、礼法を把握しておくこと。 ④復習（60分） 剣道の礼法を把握し、用具（木刀・竹刀）、基本動作（足さばき）を把握しておくこと。 |
| 3 | ①授業テーマ 剣道の基本② ②授業概要 足さばき、素振りの基本動作について学び、実践できる。剣道を通してチームメイトとコミュニケーションを図ることができる（D1）。 ③予習（60分） 剣道具（木刀・竹刀）および剣道の基本動作（足さばき）を把握しておくこと。 ④復習（60分） 剣道具の扱いおよび基本動作（足さばき・素振り）を把握しておくこと。 |
| 4 | ①授業テーマ 剣道の基本③ ②授業概要 剣道具の着脱（垂・胴）、空間打突（正面・左右面、小手、胴）の動作について学び、実践できる。剣道を通してチームメイトとコミュニケーションを図ることができる（D1）。 ③予習（60分） 剣道具の種類を把握しておくこと。 ④復習（60分） 剣道具（垂・胴）のつけ方、基本動作を把握しておくこと。 |
| 5 | ①授業テーマ 剣道の基本④、打ち方・打たせ方の基本① ②授業概要 打ち方、打たせ方（竹刀打突）、面、小手、胴、一挙動で打つ動作について学び、実践できる。剣道を通してチームメイトとコミュニケーションを図ることができる（D1）。 ③予習（60分） 剣道の基本動作を把握しておくこと。 ④復習（60分） 剣道の基本動作を把握し、一挙動で打つまでに必要な技術を把握しておくこと。 |
| 6 | ①授業テーマ 剣道の基本⑤、打ち方・打たせ方の基本② ②授業概要 剣道具の着脱（垂・胴・面・小手）、打ち方・打たせ方（面、小手、胴）の基本的受け方について学び、実践できる。剣道を通してチームメイトとコミュニケーションを図ることができる（D1）。 ③予習（60分） 剣道具（面）を自身で装着できるようにその手順を把握しておくこと。 ④復習（60分） 剣道具（面）のつけ方、打ち方・打たせ方の基本動作を把握しておくこと。 |
| 7 | ①授業テーマ 打ち方・打たせ方の応用① ②授業概要 踏み込んでの打ち方・打たせ方（面、小手、胴）の基本動作について学び、実践できる。剣道を通してチームメイトとコミュニケーションを図ることができる（D1）。 ③予習（60分） 剣道の踏み込み動作を把握しておくこと。 ④復習（60分） 剣道の踏み込んでの打ち方・打たせ方を把握しておくこと。 |
| 8 | ①授業テーマ 打ち方・打たせ方の応用② ②授業概要 踏み込んでの打ち方・打たせ方（面、小手、胴）の基本的受け方、及び応用技術について学び、実践できる。剣道を通してチームメイトとコミュニケーションを図ることができる（D1）。 ③予習（60分） 踏み込んでの打ち方・打たせ方の基本動作を把握しておくこと。 ④復習（60分） 踏み込んでの打ち方・打たせ方の基本動作、及び応用技術を把握しておくこと。 |
| 9 | ①授業テーマ 打ち方・打たせ方の応用③ ②授業概要 踏み込んでの打ち方・打たせ方（面、小手、胴）の基本的受け方、及び応用技術（切り返し）について学び、実践できる。剣道を通してチームメイトとコミュニケーションを図ることができる（D1）。 ③予習（60分） 踏み込んでの打ち方・打たせ方の基本動作を把握しておくこと。 ④復習（60分） 踏み込んでの打ち方・打たせ方の基本動作、及び応用技術を把握しておくこと。 |
| 10 | ①授業テーマ 打ち方・打たせ方の応用④ ②授業概要 踏み込んでの打ち方・打たせ方（しかけ技・連続技、払い技）の基本的受け方、及び応用技術について学び、実践できる。剣道を通してチームメイトとコミュニケーションを図ることができる（D1）。 ③予習（60分） 踏み込んでの打ち方・打たせ方の基本動作を把握しておくこと。 ④復習（60分） 踏み込んでの打ち方・打たせ方の基本動作、及び応用技術を把握しておくこと。 |
| 11 | ①授業テーマ 打ち方・打たせ方の応用⑤ ②授業概要 踏み込んでの打ち方・打たせ方（応じ技・抜き技、すり上げ技、返し技）の基本的受け方、及び応用技術について学び、実践できる。剣道を通してチームメイトとコミュニケーションを図ることができる（D1）。 ③予習（60分） 踏み込んでの打ち方・打たせ方の基本動作を把握しておくこと。 ④復習（60分） 踏み込んでの打ち方・打たせ方の基本動作、及び応用技術を把握しておくこと。 |
| 12 | ①授業テーマ 剣道の互角練習① ②授業概要 踏み込んでの打ち方・打たせ方の基本動作を用いて、互角練習ができる。剣道を通してチームメイトとコミュニケーションを図ることができる（D1）。 ③予習（60分） 剣道の互角練習を把握しておくこと。 ④復習（60分） 踏み込んでの打ち方・打たせ方の基本動作、及び互角練習を把握しておくこと。 |
| 13 | ①授業テーマ 剣道の互角練習② ②授業概要 踏み込んでの打ち方・打たせ方の基本動作を用いて、互角練習ができる。試合の場面を想定して戦略を練ることができる。剣道を通してチームメイトとコミュニケーションを図ることができる（D1）。 ③予習（60分） 剣道の互角練習を把握しておくこと。 ④復習（60分） 踏み込んでの打ち方・打たせ方の基本動作、及び互角練習を把握しておくこと。 |
| 14 | ①授業テーマ まとめ① ②授業概要 これまでに学習したことを総括し、授業内テストを行う（B1・D1）。 ③予習（60分） これまでに行った剣道の技術を把握しておくこと。 ④復習（60分） これまでの内容を振り返り、自身に必要な能力を再検証すること。 |
| 15 | ①授業テーマ まとめ② ②授業概要 これまでに学習したことを総括し、授業内テストを行う（B1・D1）。 ③予習（60分） これまでに行った剣道の技術を把握しておくこと。 ④復習（60分） これまでの内容を振り返り、自身に必要な能力を再検証すること。 |

授業内容

| | |
|-------------|-----------------------------------------------------------------|
| 関連科目 | 「スポーツ講義」「スポーツ実技1」（1年次開講科目）ならびに「スポーツ実技3<集中>」（2年次開講科目）は、本講と関係します。 |
| 教科書 | 特にありません |
| 参考書・参考URL | 特にありません |
| 連絡先・オフィスアワー | ■連絡先 開講時に告知します。 ■オフィスアワー 授業前後の時間で対応します。 |
| 研究比率 | |



Copyright (c) 2016 NTT DATA KYUSHU CORPORATION. All Rights Reserved.