

授業科目 スポーツ・実践（バドミントン）

【担当教員名】 藤巻 健一	対象学年	2	対象学科	理学・作業・言語・義肢・臨床・健栄・スポ・社会・看護・情報
	開講時期	前期・後期	必修選択	選択
	単位数	1	時間数	30

【カリキュラムポリシーとの関連性】				
知識・理解	思考・判断	関心・意欲	態度	技能・表現
◎	◎	○	◎	○

【概要・一般目標：GI0】

1. スポーツ・健康の経験をもとに、生涯スポーツに向け自ら選択したスポーツに主体的に取り組む。
2. 医療・福祉・保健のQOL サポーターとしての資質向上を目指し、スポーツ実践を通してスポーツとのかかわり方や仲間との交流を図る。

【学習目標・行動目標：SBO】

1. 医療・福祉・健康のプロフェッショナルとして、自らのスポーツの必要性について理解する。
2. ネット型スポーツの運動特性について理解する。
3. ダブルスゲームにおける身体感覚から、社会における「共生」の意味を理解する。
4. スポーツの文化特性について、バドミントンの実践から「身」に付ける。

回数	授業計画・学習の主題	SBO 番号	学習方法・学習課題 備考・担当教員
1	ガイダンス（学習目標・学習の進め方・評価について）	1	講義
2	バドミントンの運動特性	1.2	講義・実技
3	生涯スポーツとしてのバドミントン（スポーツ教育的スポーツの学び方）	1.2.4	演習
4	バドミントンラケットを使ったゲーム（バドミントンラケットに親しむ）	1.3.4	演習、実技
5	バドミントンラケット・シャトルを使ったゲーム（ラケットとシャトルに親しむ）	1.3.4	演習、実技
6	バドミントン技能習得（クリア）・クリアを使ったゲーム	1.3.4	演習、実技
7	バドミントン技能習得（ハイクリア）・ハイクリアを使ったゲーム	1.3.4	演習、実技
8	バドミントン技能習得（ドライブ）・ドライブを使ったゲーム	1.3.4	演習、実技
9	バドミントン技能習得（ドロップ）・ドロップを使ったゲーム	1.3.4	演習、実技
10	バドミントン技能習得（ロブ）・ロブを使ったゲーム	1.3.4	演習、実技
11	バドミントン技能習得（ヘアピン）・ヘアピンを使ったゲーム	1.3.4	演習、実技
12	バドミントン技能習得（サイドバイサイド）・サイドバイサイドを使ったゲーム	1.3.4	演習、実技
13	バドミントン技能習得（トップアンドバック）・トップアンドバックを使ったゲーム	1.3.4	演習、実技
14	生涯スポーツにつながるバドミントン	1.4	演習、実技
15	まとめ	1.4	講義、実技

【使用図書】	<書名>	<著者名>	<発行所>	<発行年・価格 他>
教科書 (必ず購入する書籍)				
参考書				
その他の資料				

【評価方法】 授業学習態度、学習カード、練習時・試合時の技能評価	【履修上の留意点】 開講人数 前後期それぞれ20～40名 前後期の振り分けは抽選する（指定不可）
-------------------------------------	--