

科目名	スポーツ実技3							年度	2026
英語科目名	Sports Practical Skills 3							学期	前期
学科・学年	スポーツ健康学科三年制 スポーツビジネスコース 2年次	必/選	必	時間数	30	単位数	1	種別※	実技
担当教員	矢野順也 / 石川和希		教員の実務経験	有	実務経験の職種		セパタクロープレイヤー		
【科目の目的】 基礎的な技術習得に重きをおき、実際のゲームに役立つように、また楽しくプレイができるよう色々な角度から実体験をしていきます。また技術の習得のみならず、チームに貢献し、仲間と競いあい楽しみ、喜びを分かち合うことによりフェアプレイの精神を養い、目標に向けて協力するための協調性なども身につけていきます。									
【科目の概要】 各球技種目の特性やルールを理解しながら、基礎技術からゲームまで指導を受けながら各種目を体験します。									
【到達目標】 A. 基礎的な技術習得し、実際のゲームに役立つように、学んだことを発揮できる B. 技術の習得のみならず、チームに貢献し、仲間と競いあい楽しみ、喜びを分かち合うことができる C. セパタクローというスポーツを理解し、競技者目線の観点を活かし、今後のイベント企画に繋げることができる									
【授業の注意点】 成績評価については、筆記もしくはレポートによる試験結果（中間/期末/定期的な提出物など）30%、授業中の参加姿勢/学習意欲（リーダーシップ、積極性、学習に対する向上努力など）30%、出席状況40%とし、授業内における達成度・到達度を総合的に判断して行います。なお、成績評価を受けるためには、全授業の75%以上の出席が必要となります。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	基礎的な技術習得し、実際のゲームに役立つように、学んだことを発揮できる		基礎的な技術習得できる						基礎的な技術習得できない
到達目標 B	技術の習得のみならず、チームに貢献し、仲間と競いあい楽しみ、喜びを分かち合うことができる		技術の習得のみならず、チームに貢献できる						技術の習得のみならず、チームに貢献できない
到達目標 C	セパタクローというスポーツを理解し、競技者目線の観点を活かし、今後のイベント企画に繋げることができる		セパタクローというスポーツを理解できる						セパタクローというスポーツを理解できない
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 授業に必要な教材資料等については教員にて準備・配布する。参考書等を使用する場合には授業内にて指示する。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 成績評価については、筆記もしくはレポートによる試験結果（中間/期末/定期的な提出物など）30%、授業中の参加姿勢/学習意欲（リーダーシップ、積極性、学習に対する向上努力など）30%、出席状況40%とし、授業内における達成度・到達度を総合的に判断して行います。なお、成績評価を受けるためには、全授業の75%以上の出席が必要となります。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		スポーツ実技 3			年度	2026
英語表記		Sports Practical Skills 3			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標=修得するスキル	評価方法	自己評価
1	イントロダクション	セパタクローとは	1 基礎知識	知識を理解できる	2	
			2 ルール理解	ルールを理解できる		
			3 歴史	歴史を理解できる		
2	基礎技術	球蹴り二人球蹴り	1 リフティング	様々な部位を使って、リフティングが出来る	2	
			2 二人球蹴り	二人組で球蹴りが出来る		
3	基礎技術	球蹴り二人球蹴り	1 二人球蹴り	二人組で球蹴りが出来る	2	
			2 円になって球蹴り	名前を呼びながら、グループで球を繋げられる		
4	ポジション別	サーブ習得	1 ポジション理解	ポジションの役割を理解できる	2	
			2 サーブ	サーブが打つことができる		
5	ポジション別	サーブ習得	1 ポジション理解	ポジションの役割を理解できる	2	
			2 サーブ	サーブが打つことができる		
			3 レシーブ	レシーブが出来るようになる		
6	ポジション別	アタック習得	1 ポジション理解	ポジションの役割を理解できる	2	
			2 アタック	アタックが打つことができる		
7	ポジション別	アタック習得	1 ポジション理解	ポジションの役割を理解できる	2	
			2 アタック	アタックが打つことができる		
			3 レシーブ	レシーブが出来るようになる		
8	小テスト	小テスト	1	アタックを既定の回数入れることが出来る	2	
			2 小テスト	サーブを既定の回数入れることが出来る		
			3	球蹴りが既定の回数できる		
9	小テスト	小テスト	1	アタックを既定の回数入れることが出来る	2	
			2 小テスト	サーブを既定の回数入れることが出来る		
			3	球蹴りが既定の回数できる		
10	ミニゲーム	試合形式を理解	1	2VS2 を理解できる	2	
			2 試合形式	3VS3 を理解できる		
			3	4VS4 を理解できる		
11	試合	リーグ戦	1 2VS2	試合の流れを理解できる	2	
			2 3VS3	試合の流れを理解できる		
			3 4VS4	試合の流れを理解できる		
12	試合	リーグ戦	1 2VS2	試合の流れを理解できる	2	
			2 3VS3	試合の流れを理解できる		
			3 4VS4	試合の流れを理解できる		
13	試合	リーグ戦	1 2VS2	試合の流れを理解できる	2	
			2 3VS3	試合の流れを理解できる		
			3 4VS4	試合の流れを理解できる		
14	試合	リーグ戦	1 2VS2	試合の流れを理解できる	2	
			2 3VS3	試合の流れを理解できる		
			3 4VS4	試合の流れを理解できる		
15	試合	リーグ戦	1 2VS2	試合の流れを理解できる	2	
			2 3VS3	試合の流れを理解できる		
			3 4VS4	試合の流れを理解できる		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等