科目名	サッカーゲーム 2					年度	2024		
英語科目名	Sooccer Game 2					学期	後期		
学科・学年	スポーツ健康学科 サッカーコース 1年次	必/選	必	時間数	30	単位数	1	種別※	実技
担当教員	永山、丸山(マリノス)、八重樫、志佐	教員の実務経験		有	実務経験の職種 クラブチーチとして従		・ムにてサッカーコー E事		

## 【科目の目的】

公式戦では、日頃のサッカートレーニング、フィジカルトレーニング、ゲーム分析を通じ、最大限のパフォーマンスを発揮 し、上位カテゴリーへ昇格できるようにする。また、練習試合では公式戦で勝利するためのトライ&エラーをおこない、特に エラーについてはゲーム分析ならびトレーニングにて改善をし次戦では改善されたパフォーマンスが発揮できるようにする。

#### 【科目の概要】

神奈川県社会人サッカー公式戦とクラブユース・大学・高校との練習試合を実施します。

#### 【到達目標】

- A. 個人としてのトライを行いエラーの理解のもとに修正できる B. チーム戦術の中で個人としてのトライを行いエラーの理解をもとに修正できる C. 試合に勝利するため協調、コミュニケーションがチームの一員としてとれ行動できる

#### 【授業の注意点】

遅刻、欠席の場合は、授業前に教員室へ電話連絡をすること。安全性を確保すること(学生自身の十分な体調管理、ゲーム環境の確認と設営)。夏季は熱中症対策を強化する(各自水分補給を行うこと、回数の確保)。授業時数の4分の3以上出席しない者は評価することができない。

			3.3		
		111 11111111111111111111111111111111111	レーブリック		
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	個人としてのトライを 行いエラーの理解をも とに修正できる		個人としてのトライを 行いエラーの理解が理 解できる		個人としてのトライを 行いエラーの理解が理 解できない
到達目標 B	チーム戦術の中で、個 人としてのトライを行 いエラーの理解をもと に修正できる		チーム戦術の中で、個 人としてのトライを行 いエラーの理解ができ る		チーム戦術の中で、個 人としてのトライを行 いエラーの理解ができ ない
到達目標 C	試合に勝利するため 協調、コミュニケー ションがチームの一員 としてとれ行動できる		試合に勝利するため 協調、コミュニケー ションがチームの一員 としてとれる		試合に勝利するため 協調、コミュニケー ションがチームの一員 としてとれない
到達目標 D					
到達目標 E					

# 【教科書】

配布プリント

#### 【参考資料】

### 【成績の評価方法・評価基準】

試験と課題を総合的に評価する。積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名			サッカ・	サッカーゲーム 2				
英語表記			er Game 2	学期		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		
1 練習試合① 高校 2 練習試合② 大学	公式戦で勝利する ために個人、チームが 試合を通じトライ&エ ラーを行う	1 試合準備 グラウンド準備、ウォーミングアップを				Ľ		
		2試合中 個人、チームのテーマを理解のもとトライ&エ			2			
		3 試合後	クールダウン、振返りを適切に行える		i			
		1 試合準備	グラウンド準備、ウォーミングアップを適切に	行える		t		
		2試合中 個人、チームのテーマを理解のもとトライ&エラ			2			
		3 試合後	クールダウン、振返りを適切に行える					
	練習試合をで培ったも	1 試合準備	グラウンド準備、ウォーミングアップ、チームミーティン	/グを適		t		
神奈川県 3 社会人 公式戦①	のを個人、チームとし て勝利のために	2 試合中	切に行える 個人、ナームか勝利を追求しバフォーマンス発	揮かで	2			
		3 試合後	きる クールダウン、振返りを適切に行える					
		発揮する			行ふって	+		
	練習試合③	公式戦で勝利する	1 試合準備	グラウンド準備、ウォーミングアップを適切に 個人、チームのテーマを理解のもとトライ&エラー		0		
4 クラブユース			2 試合中	3		2		
	ために個人、チームが	3 試合後	クールダウン、振返りを適切に行える		+-			
(1) ∧ 4€ EF ±4)	練習試合④	試合を通じトライ&エ ラーを行う	1 試合準備	グラウンド準備、ウォーミングアップを適切に 個人、チームのテーマを理解のもとトライ&エラー				
5	大学		2 試合中	個人、ケームのケーマを理解のもとドライ&エラー る	- W-11 X	2		
				クールダウン、振返りを適切に行える				
	神奈川県	のを個人、ナームとして勝利のために	1 試合準備	グラウンド準備、ウォーミングアップ、チームミーティン 切に行える				
3	社会人		2 試合中	個人、ナームか勝利を追求しバフォーマンス発 きる	揮かで	2		
	公式戦②		3 試合後	クールダウン、振返りを適切に行える			l	
		公式戦で勝利する ために個人、チームが	1 試合準備	グラウンド準備、ウォーミングアップを適切に	行える		İ	
7	練習試合⑤ クラブユース		2 試合中	個人、ナームのケーマを埋解のもとトフイ&エフース	が行え	2	2	
クラブユース	) ) J A		3 試合後	クールダウン、振返りを適切に行える			l	
8 練習試合⑥		試合を通じトライ&エ	1 試合準備	グラウンド準備、ウォーミングアップを適切に	行える		t	
	ラーを行う	2 試合中	個人、チームのテーマを理解のもとトライ&エラー		2	2		
	大学		3 試合後	クールダウン、振返りを適切に行える		_		
		体羽⇒4人とで位 - たよ	1 試合準備	グラウンド準備、ウォーミングアップ、チームミーティン	/グを適		ł	
神奈川県 社会人	神奈川県 社会人	練習試合をで培ったものを個人、チームとして勝利のために発揮する	2 試合中	<ul><li>切に行える</li><li>個人、チームが勝利を追求しバフォーマンス発</li></ul>	捙がで	2		
,	公式戦③		3 試合後	きる クールダウン、振返りを適切に行える		- 4	2	
			グラウンド準備、ウォーミングアップを適切に	<b>分よ</b> す		ł		
10 練習試合⑦ クラブユース	ゴース 試合を通じトライ&エ ラーを行う	1 試合準備	個人、チームのテーマを理解のもとトライ&エラー					
		2 試合中	S		2			
		3 試合後	クールダウン、振返りを適切に行える グラウンド準備、ウォーミングアップ、チームミーティン	/ がた滴		ļ		
神奈川県		て勝利のために	1 試合準備	切に行える 個人、ナームか勝利を追求しバフォーマンス発	種がで			
1	社会人 公式戦④		2 試合中	きる	177	2		
AFVINE	発揮する	3 試合後	クールダウン、振返りを適切に行える	. 12 3 14		ļ		
神奈川県 12 社会人 公式戦⑤	のを個人、アームとして勝利のために	1 試合準備	グラウンド準備、ウォーミングアップ、チームミーティン 切に行える					
		2 試合中	個人、ナームか勝利を追求しバフォーマンス発 きる	伸が (	2			
		3 試合後	クールダウン、振返りを適切に行える					
神奈川県 社会人 公式戦⑥	神奈川県	練習試合をで培ったも	1 試合準備	グラウンド準備、ウォーミングアップ、チームミーティン 切に行える	/グを適			
	のを個人、チームとし て勝利のために 発揮する	2 試合中	切に行える 個人、チームが勝利を追求しバフォーマンス発 きる	揮かで	2			
		3 試合後	クールダウン、振返りを適切に行える		†			
	抽 <b>去</b> ⅢⅡ	練習試合をで培ったも	1 試合準備	グラウンド準備、ウォーミングアップ、チームミーティン 切に行える	/グを適		Ī	
4	神奈川県 社会人	のを個人、チームとし	2 試合中	切に17人3 個人、ナームが勝利を追求しバフォーマンス発 きる	捙がで	2		
公式戦⑦		て勝利のために 発揮する	3 試合後	クールダウン、振返りを適切に行える		† -		
		補羽試合をで位った *	1 試合準備	グラウンド準備、ウォーミングアップ、チームミーティン	/グを適		t	
5	神奈川県	練習試合をで培ったも のを個人、チームとし	2 試合中	切に行える 個人、ナームか勝利を追求しパフォーマンス発	揮かで	2	l	
15 社会人 公式戦®	て勝利のために 発揮する		きる		4			
for		<sup>元曜ヶる</sup> 、2. パフォーマンス評価	3 試合後	クールダウン、振返りを適切に行える			l	

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