

産業能率大学 情報マネジメント学部

スポーツ実践D(テニス)	履修年次	1	
	単位	1	
中川 直樹、佐久間 邦弘	配当期	前・後	
	授業方法	実技 / 対面	
授業の内容			
<p>[授業の概要]</p> <p>本授業の目標は、ストローク、ボレーおよびサービスの基本をマスターし、試合を自分達で楽しめるところまでに設定している。スポーツの楽しさを味わうためには自らのモチベーションを尊重し、自ら問題点に気づき、解決できる能力が求められる。そして、自主的に設定した目標にねばり強く向かい続ける創造的な学修を行うことであるとも言える。したがって、各自の目標を達成するためには、「教わる」と同時に「学ぶ」姿勢が重要となる。この学ぶ姿勢は、大学における「学び」の基本を身に付けることにも繋がるものと考えている。</p> <p>もう一つのテニスの楽しみ方として、ネットを挟んでボールを打ち合いながらプレーヤー同士の心の交流を深め、仲間の輪を広げていくといったものがある。このコミュニケーションを図る手段としてのテニスは、簡単そうで意外と難しい。例えば、男性が女性とテニスをすると思いきり打てないのでもつまらないという声や、初心者とゲームをしていると相手にならないので早く終わらせてしまおうと厳しいコースばかりをつくといった場面をよく目にする。そんな時のプレーヤーの表情を見てみるとどちらの顔も曇りがちとなっている。楽しいという言葉は、多くの意味を含んでいると考えている。同じコートに立つ様々な人達と楽しさを共有できる時間が増えるよう授業を運営していきたい。</p>			
この科目の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・仲間と協働して、正しい技術やルールに沿ってテニスを実践できる。 ・テニスの実践を通じて、様々な人達とスポーツを楽しむ方法を考えることができる。 ・テニスの実践を通じて、各自の健康増進、体力向上について考えることができる。 			
成績評価の方法			
実技科目であるので、授業への参加態度やチーム活動への貢献度を重視し、実技能力の向上やルール理解度等についても評価する。			
週	授業項目	週	授業項目
1	ガイダンス	8	ダブルスのフォーメーション
2	用具に慣れる	9	ダブルスゲーム実施の準備
3	バウンドしたボールを打つ	10	ダブルスゲームによる全体練習①
4	練習成果の確認	11	ダブルスゲームによる全体練習②
5	ダイレクトにボールを打つ	12	ダブルスゲームによる全体練習③
6	サービスの練習	13	学生によるグループ活動①
7	連続したプレー	14	学生によるグループ活動② まとめ