

豊田工業高等専門学校		開講年度	平成29年度 (2017年度)		授業科目	保健体育ⅢA	
科目基礎情報							
科目番号	03101		科目区分	一般 / 選択			
授業形態	実技		単位の種別と単位数	履修単位: 1			
開設学科	情報工学科		対象学年	3			
開設期	前期		週時間数	2			
教科書/教材	「ACTIVE SPORTS」 (大修館書店) 「運動と健康の科学」 (鈴木製本所) / プリント ビデオ教材						
担当教員	加藤 貴英						
到達目標							
(ア)ゲーム活動や日々の活動において必要なコミュニケーションを図り、仲間と協力することが出来る。 (イ)競技特性や規則を十分に理解し、厳守することで自他の安全を守ることが出来る。 (ウ)ゲーム活動を通じてお互いの存在や役割を認め合い、協調することが出来る。 (エ)ゲーム活動の中で、個人技術を実践することが出来る。 (オ)ゲーム活動の中で、集団戦術を理解し、実践することが出来る。 (カ)状況に応じて行動できる。 (キ)自らの体力レベルを把握し、自分の体力の維持向上を図る指標とする。 (ク)個人の能力に応じ、クロールと平泳ぎで長い距離を泳いだり、速く泳ぐことが出来る。 (ケ)生活習慣病について理解し、健康の保持増進のための知識を身に付ける。							
ルーブリック							
	理想的な到達レベルの目安		標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安		
	数人でグループを作り、決められたグループ内のメンバーで協力して授業が実施できる。		クラス内のメンバーと協力して授業が実施できる。		協力して授業が実施できない。		
	クロールと平泳ぎ、それぞれ50mをより速く泳ぐことができる。また、得意な泳法で3分間でより長い距離を泳ぐことができる。		クロールと平泳ぎ、それぞれ50m泳ぐことができる。また、得意な泳法で3分間泳ぐことができる。		クロールと平泳ぎで泳ぐことができない。また、得意な泳法で3分間泳ぐことができない。		
	生活習慣病と一般的な予防策を理解し、自ら実践すべき予防策を述べるができる。		生活習慣病と一般的な予防策を理解する。		生活習慣病とその予防策を理解できない。		
学科の到達目標項目との関係							
本校教育目標 ⑤ 技術者倫理							
教育方法等							
概要	ハンドボールの競技特性・競技規則を理解し、必要となる様々な個人技術や集団技術を積極的に習得しようとする姿勢を身につける。また、ゲーム活動を通じて仲間と協調する能力、助け合う能力、互いの役割や存在を認め合う能力、規則を厳守する能力を身につける。スポーツテストを実施することで、自分の体力レベルを把握し、自己評価をする。水泳では、基本的な泳法で一定の距離を泳げるようにしたり、一定のタイム内で出来るだけ長い距離を泳げるようにする。保健講義では、現代の生活習慣病について理解し、生涯を通じた健康課題について学ぶ。						
授業の進め方・方法							
注意点	体育館シューズの使用、貴金属類は外す、爪は事前に切っておく。						
選択必修の種別・旧カリ科目名							
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	スポーツテスト（握力、長座体前屈、上体起こし、反復横跳び）		握力、長座体前屈、上体起こし、反復横跳びの測定を実施することができる。		
		2週	スポーツテスト（50m走、立ち幅跳び、ハンドボール投げ）		50m走、立ち幅跳び、ハンドボール投げの測定を実施することができる。		
		3週	スポーツテスト（シャトルラン）		シャトルランの測定を実施することができる。		
		4週	ハンドボールの歴史・競技特性および競技規則（安全指導とルールの説明）		ハンドボールの歴史・競技特性および競技規則を理解できる。		
		5週	オフェンスの個人技術①（ボール操作：パスキャッチ、ドリブル）		ボール操作（パスキャッチ、ドリブル）ができる。		
		6週	オフェンスの個人技術②（シュートテクニック、突破技術フェイント）		シュート、突破技術フェイントができる。		
		7週	オフェンスの集団技術 + GK + 味方（FB、スクリーン、パラレル、クロスの攻撃）		オフェンスの集団技術を身に付けることができる。		
		8週	ディフェンスの個人技術（フットワーク、身体接触）とシステム（マンツーマン、ゾーン）		ディフェンスの個人技術ができる。		
	2ndQ	9週	ミニゲーム、攻防（少人数での攻防、ゲーム活動）		ミニゲームを通してハンドボールのゲーム進行を理解できる。		
		10週	ゲーム活動		ゲーム活動の中で、個人スキル、チームスキルを使うことができる。		
		11週	ゲーム活動		グループメンバーと協力して、勝敗を意識しながらゲームを実施することができる。		
		12週	水泳（クロール50mと平泳ぎ50mの計測）		クロールと平泳ぎをより速く泳ぐことができる。		
		13週	水泳（3分間泳の計測）		3分間でより長い距離を泳ぐことができる。		
		14週	生活習慣病とその予防		生活習慣病とその予防策について理解できる。		
		15週	生活習慣病とその予防		自ら実践すべき予防策を述べるができる。		
		16週					
モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標							
分類	分野	学習内容	学習内容の到達目標			到達レベル	授業週
評価割合							

	スポーツテスト	水泳	実技課題	保健	合計
総合評価割合	10	20	50	20	100
基礎的能力	10	20	50	20	100