

香川高等専門学校		開講年度	令和05年度 (2023年度)		授業科目	保健・体育Ⅲ	
科目基礎情報							
科目番号	1133		科目区分		一般 / 必修		
授業形態	授業		単位の種別と単位数		履修単位: 2		
開設学科	情報工学科 (2019年度以降入学者)		対象学年		3		
開設期	通年		週時間数		2		
教科書/教材	教科書「アクティブスポーツ」 (総合版) 大修館書店						
担当教員	有馬 弘智,横山 学						
到達目標							
1.ゲーム成立のためリーダーシップを発揮して仲間をまとめることができる。 また、リーダーに対して協力できる。 ゲームを運営できる。							
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	
評価項目1		審判としてプレイの判定ができたうえで、ゲーム成立のためリーダーシップを発揮できる。		ゲーム成立のためリーダーシップを発揮できる。		ゲーム成立のためリーダーシップを発揮する人に協力できない。	
学科の到達目標項目との関係							
教育方法等							
概要	いろんなスポーツを体験し技術や理論を理解するとともに、スポーツの必要性を理解する。						
授業の進め方・方法	それぞれの種目の基礎技術は下級生時に修得しているので、ゲーム中心の内容で授業を実施。その中で各種目の運動理論をより深く理解し、個人の基礎技術の向上、審判技術のレベル向上を目指す。また、自分の興味ある種目を選択させることで、社会体育への継続を目指す。						
注意点	天候により授業内容の変更があるため、常に屋外・屋内どちらでもできるよう準備する。授業参加には、運動に望ましい服装およびシューズの準備、ケガ予防の観点から装飾品を着用しない等の要件を満たすことが必須である。						
授業の属性・履修上の区分							
☐ アクティブラーニング		☐ ICT 利用		☐ 遠隔授業対応		☐ 実務経験のある教員による授業	
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	オリエンテーション 選択種目の決定		前期選択種目を確定させるとともに、受講する上で守るルールを確認する。 F2:1-4		
		2週	スポーツテスト(1)		自分自身の運動能力を把握し、運動能力の向上を目指す。 F1:1-4		
		3週	スポーツテスト(2)		自分自身の運動能力を把握し、運動能力の向上を目指す。 F1:1-4		
		4週	【ソフトボール・テニス・バレー・卓球】 ゲーム(1)		正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。 F2:1-4,F3:1-5		
		5週	ゲーム(2)		正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。 F2:1-4,F3:1-5		
		6週	ゲーム(3)		正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。 F2:1-4,F3:1-5		
		7週	ゲーム(4)		正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。 F2:1-4,F3:1-5		
		8週	ゲーム(5)		正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。 F2:1-4,F3:1-5		
	2ndQ	9週	ゲーム(6)		正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。 F2:1-4,F3:1-5		
		10週	ゲーム(7)		正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。 F2:1-4,F3:1-5		
		11週	ゲーム(8)		正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。 F2:1-4,F3:1-5		
		12週	実技試験		正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。 F2:1-4,F3:1-5		
		13週	体育祭 (1)		個々の運動能力を発揮するとともに、他の学生と協調しながら積極的にスポーツに取り組む姿勢を養う。 F2:1-4,F3:1-5		
		14週	体育祭 (2)		個々の運動能力を発揮するとともに、他の学生と協調しながら積極的にスポーツに取り組む姿勢を養う。 F2:1-4,F3:1-5		
		15週	体育祭 (3)		個々の運動能力を発揮するとともに、他の学生と協調しながら積極的にスポーツに取り組む姿勢を養う。 F2:1-4,F3:1-5		
		16週					
後期	3rdQ	1週	オリエンテーション 選択種目の決定		後期選択種目を確定させるとともに、受講する上で守るルールを確認する。 F2:1-4		
		2週	体育祭の練習		個々の運動能力を発揮するとともに、他の学生と協調しながら積極的にスポーツに取り組む姿勢を養う。 F2:1-4,F3:1-5		
		3週	【サッカー・バスケ・ソフトバレー・バドミントン(・ゴルフ)】 ゲーム(1)		正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。 F2:1-4,F3:1-5		

		4週	ゲーム(2)	正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。F2:1-4,F3:1-5
		5週	ゲーム(3)	正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。F2:1-4,F3:1-5
		6週	ゲーム(4)	正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。F2:1-4,F3:1-5
		7週	ゲーム(5)	正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。F2:1-4,F3:1-5
		8週	ゲーム(6)	正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。F2:1-4,F3:1-5
	4thQ	9週	ゲーム(7)	正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。F2:1-4,F3:1-5
		10週	ゲーム(8)	正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。F2:1-4,F3:1-5
		11週	ゲーム(9)	正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。F2:1-4,F3:1-5
		12週	ゲーム(10)	正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。F2:1-4,F3:1-5
		13週	ゲーム(11)	正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。F2:1-4,F3:1-5
		14週	ゲーム(12)	正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。F2:1-4,F3:1-5
		15週	実技試験	正しいゲームの運営を行い、個人の技術、審判技術の向上を目指す。F2:1-4,F3:1-5
		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
分野横断的能力	態度・志向性(人間力)	態度・志向性	態度・志向性	周囲の状況と自身の立場に照らし、必要な行動をとることができる。	3 前1,前12,後1,後2,後3,後15
				目標の実現に向けて計画ができる。	3 前1,前12,前13,前14,前15,後1,後2,後3,後15
				目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	3 前1,前13,前14,前15,後1
				日常生活における時間管理、健康管理、金銭管理などができる。	3 前1,前13,前14,前15,後1
				チームで協調・共同することの意義・効果を認識している。	3 前2,前3,前4,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,前13,前14,前15,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
				チームで協調・共同するために自身の感情をコントロールし、他者の意見を尊重するためのコミュニケーションをとることができる。	3 前2,前3,前4,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,前13,前14,前15,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
				当事者意識をもってチームでの作業・研究を進めることができる。	3 前2,前3,前4,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,前12,前13,前14,前15,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14,後15

				チームのメンバーとしての役割を把握した行動ができる。	3	前2,前3,前4,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,前13,前14,前15,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
				リーダーがとるべき行動や役割をあげることができる。	3	前2,前3,前4,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
				適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	3	前2,前3,前4,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
				リーダーシップを発揮する(させる)ためには情報収集やチーム内での相談が必要であることを知っている	3	前2,前3,前4,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14

評価割合							
	試験	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	50	0	0	50	0	0	100
基礎的能力	50	0	0	50	0	0	100
専門的能力	0	0	0	0	0	0	0
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0