

八戸工業高等専門学校		開講年度	平成31年度 (2019年度)		授業科目	体育(0041)	
科目基礎情報							
科目番号	4Z06			科目区分	一般 / 必修		
授業形態	実技			単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科	産業システム工学科環境都市・建築デザインコース			対象学年	4		
開設期	前期			週時間数	2		
教科書/教材							
担当教員	蝦名 謙一,川端 良介						
到達目標							
授業計画に明示されている運動スキルを習得し、各運動の競技運営と管理ができる							
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		授業計画に明示されている運動スキルを習得し、自主的に各運動の競技運営と管理ができる		授業計画に明示されている運動スキルを習得し、各運動の競技運営と管理ができる		授業計画に明示されている運動スキルを習得し、各運動の競技運営と管理ができていない	
評価項目2							
評価項目3							
学科の到達目標項目との関係							
学習・教育到達度目標 DP1 豊かな人間性の涵養 地域志向 ○							
教育方法等							
概要		【開講学期】春学期週2時間・夏学期週2時間 4年次においては、主として球技系のゲーム中心の展開とし、自主的にゲームを運営、管理できる資質を高める。導入においては、十分なストレッチング、コンディショニングを実施し傷害予防とする。主運動では、用具の安全を確認し、実技の展開に入る。終わりに、環境を整え、次回への動機づけにする。					
授業の進め方・方法		各種の運動の合理的な実践を通して、運動技能を高め運動の楽しさや喜びを深く味わうことができるようにするとともに、体の調子を整え、体力の向上を図り、公正、協力、責任などの態度を育て、生涯を通じて自主的、継続的に運動ができる資質や能力を兼ね備えた技術者を育てる。					
注意点		Tシャツ、ジャージの着用、ピアス、ネックレス、指輪等をはずすなど、個人及び集団の安全に配慮し、率先して運動ができるよう留意すること。授業中に携帯電話を見ることは、禁止する。					
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 (バスケットボールゲーム)				
		2週	バレーボール (ゲームの運営、管理)				
		3週	フットサル (ゲームの運営、管理)				
		4週	バドミントン・卓球 (ゲームの運営、管理)				
		5週	体力づくりⅠ				
		6週	体力づくりⅡ				
		7週	体力づくりⅢ				
		8週	体力づくりⅣ				
	2ndQ	9週	ゴルフ1 ゴルフ概論、ショット練習				
		10週	ゴルフ2 アイアン・ドライバー・パター練習				
		11週	ゴルフ3 ショートアプローチ練習				
		12週	ゴルフ4 スキルテスト (ショートアプローチ)				
		13週	球技全般①				
		14週	球技全般②				
		15週	球技全般③・授業の総括				
		16週	達成度評価アンケート				
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		
				自らの考えで責任を持つてものごとに取り組むことができる。	3		
				目標の実現に向けて計画ができる。	3		
				目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	3		
				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		
				社会の一員として、自らの行動、発言、役割を認識して行動できる。	3		
				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		
				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		
				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		
				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		
				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		

				適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	3	
				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	
				法令やルールを遵守した行動をとれる。	3	
				他者のおかれている状況に配慮した行動がとれる。	3	

評価割合

	平素の学習状況等	スキルテスト	合計
総合評価割合	40	60	100
基礎的能力	40	60	100
専門的能力	0	0	0
分野横断的能力	0	0	0