

秋田工業高等専門学校		開講年度	令和02年度 (2020年度)		授業科目	スポーツ教育Ⅱ (5E)	
科目基礎情報							
科目番号	0052		科目区分		一般 / 必修		
授業形態	演習		単位の種別と単位数		履修単位: 1		
開設学科	一般教科 (自然科学系)		対象学年		5		
開設期	前期		週時間数		2		
教科書/教材							
担当教員	白根 弘也,石井 直人						
到達目標							
【到達目標】 1 ニュースポーツにおいてルールを理解し、自分たちでゲームを進めることができる。 2 ソフトボールにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。 3 サッカーにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。 4 テニスにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。 5 バスケットボールにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。 6 バレーボールにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。 7 バドミントンにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。 8 卓球において基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。							
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	ソフトボールにおいて、守備やバッティングなどの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。		ソフトボールにおいて、守備やバッティングなどの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。		ソフトボールにおいて、守備やバッティングなどの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。		
評価項目2	サッカーにおいて、ボール操作の基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。		サッカーにおいて、ボール操作の基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。		サッカーにおいて、ボール操作の基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。		
評価項目3	テニスにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。		テニスにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。		テニスにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。		
評価項目4	バレーボールにおいて、ボール操作の基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。		バレーボールにおいて、ボール操作の基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。		バレーボールにおいて、ボール操作の基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。		
評価項目5	バスケットボールにおいて、ボール操作の基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。		バスケットボールにおいて、ボール操作の基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。		バスケットボールにおいて、ボール操作の基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。		
評価項目6	バドミントンにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。		バドミントンにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。		バドミントンにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。		
評価項目7	卓球において、ラケット操作やサーブの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。		卓球において、ラケット操作やサーブの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。		卓球において、ラケット操作やサーブの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。		
学科の到達目標項目との関係							
教育方法等							
概要	様々なスポーツの特性にふれ、生涯にわたりスポーツライフが継続できるように、それぞれにあったスポーツを見つける。						
授業の進め方・方法	実技演習形式で進める。自己評価を踏まえ、各種目の活動チェックを随時行う。						
注意点	合格点は60点である。 用器具の取り扱い等、安全確保に必要な事項を理解させ、活動環境に十分配慮する。						
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	授業ガイダンス		授業の進め方と評価の仕方について説明する。		
		2週	ニュースポーツ (種目) ユニホック、ピロポロ、ユニカール、インディアカ、ベタンク、ショートテニス、フライングディスク		各種目の特性を理解し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。		
		3週	ニュースポーツ (種目) ユニホック、ピロポロ、ユニカール、インディアカ、ベタンク、ショートテニス、フライングディスク		各種目の特性を理解し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。		
		4週	選択Ⅰ (外種目) (1) ソフトボール (2) サッカー (3) テニス		(1) 守備やバッティングの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 (2) ボール操作の技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 (3) ラケット操作やサーブの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。		

		5週	選択Ⅰ（外種目） （１）ソフトボール （２）サッカー （３）テニス	（１）守備やバッティングの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 （２）ボール操作の技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 （３）ラケット操作やサーブの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
		6週	選択Ⅰ（外種目） （１）ソフトボール （２）サッカー （３）テニス	（１）守備やバッティングの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 （２）ボール操作の技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 （３）ラケット操作やサーブの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
		7週	選択Ⅰ（外種目） （１）ソフトボール （２）サッカー （３）テニス	（１）守備やバッティングの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 （２）ボール操作の技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 （３）ラケット操作やサーブの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
		8週	選択Ⅰ（外種目） （１）ソフトボール （２）サッカー （３）テニス	（１）守備やバッティングの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 （２）ボール操作の技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 （３）ラケット操作やサーブの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
	2ndQ	9週	選択Ⅰ（外種目） （１）ソフトボール （２）サッカー （３）テニス	（１）守備やバッティングの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 （２）ボール操作の技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 （３）ラケット操作やサーブの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
		10週	選択Ⅱ（球技種目） （１）バスケットボール （２）バレーボール	（１）ドリブルやパス、シュートの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 （２）レシーブやトス、アタックの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
		11週	選択Ⅱ（球技種目） （１）バスケットボール （２）バレーボール	（１）ドリブルやパス、シュートの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 （２）レシーブやトス、アタックの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
		12週	選択Ⅱ（球技種目） （１）バスケットボール （２）バレーボール	（１）ドリブルやパス、シュートの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 （２）レシーブやトス、アタックの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
		13週	選択Ⅲ（ラケット種目） （１）バドミントン （２）卓球	（１）ラケット操作やサーブ、スマッシュの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 （２）ラケット操作やサーブ、スマッシュの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
		14週	選択Ⅲ（ラケット種目） （１）バドミントン （２）卓球	（１）ラケット操作やサーブ、スマッシュの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 （２）ラケット操作やサーブ、スマッシュの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
		15週	選択Ⅲ（ラケット種目） （１）バドミントン （２）卓球 本授業のまとめ・授業アンケート	（１）ラケット操作やサーブ、スマッシュの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。 （２）ラケット操作やサーブ、スマッシュの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
		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
分野横断的能力	態度・志向性(人間力)	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。	2	
			自らの考えで責任を持つものごとに取り組むことができる。	2	
			目標の実現に向けて計画ができる。	2	
			目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	2	
			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。	2	

			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。	2	
			チームで協調・共同することの意義・効果を認識している。	2	
			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。	2	
			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。	2	
			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。	2	
			リーダーがとるべき行動や役割をあげることができる。	2	
			適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	2	
			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	2	
			法令やルールを遵守した行動をとれる。	2	
			他者のおかれている状況に配慮した行動がとれる。	2	
			技術が社会や自然に及ぼす影響や効果を認識し、技術者が社会に負っている責任を挙げることができる。	2	
			高専で学んだ専門分野・一般科目の知識が、企業等でどのように活用・応用されているかを認識できる。	2	
			企業人として活躍するために自身に必要な能力を考えることができる。	2	
			コミュニケーション能力や主体性等の「社会人として備えるべき能力」の必要性を認識している。	2	

評価割合

	試験	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	実技技能	合計
総合評価割合	0	0	0	30	0	70	100
基礎的能力	0	0	0	30	0	0	30
専門的能力	0	0	0	0	0	70	70
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0