

福島工業高等専門学校		開講年度	平成29年度 (2017年度)		授業科目	体育
科目基礎情報						
科目番号	0114		科目区分	一般 / 必修		
授業形態	実験・実習		単位の種別と単位数	履修単位: 2		
開設学科	物質工学科 (R2年度開講分まで)		対象学年	4		
開設期	通年		週時間数	2		
教科書/教材	なし					
担当教員	根本 昌樹,木次谷 聡,高林 拓哉					
到達目標						
①種目の特性を理解し、高度な運動技能を習得する。 ②ゲームの運営及び審判法を身につける。						
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		
評価項目1		到達目標の内容を実践で理解し、応用できる。	到達目標の内容を実践で理解している。	到達目標の内容を実践で理解していない。		
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 (A)						
教育方法等						
概要	種目の特性を生かし、互いに協力して安全に練習やゲームが出来るようにする。					
授業の進め方・方法						
注意点	現代社会における余暇の自己開発の視点から、とくに生涯スポーツの現代的意義について問題意識を深める。 実技評価・レポートを60%、活動記録・課題を40%で総合的に評価し、60点以上を合格とする。					
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		合併授業についての説明、体ほぐし運動	
		2週	体カテスト		屋内種目	
		3週	体カテスト		屋外種目	
		4週	フィットネス		有酸素能力・柔軟性・筋力・コーディネーション能力を高める運動及び講義	
		5週	テニス		グリップ、ショートストローク、ストローク	
		6週	ソフトボール		キャッチボール、トスバッティング	
		7週	フィットネス		有酸素能力・柔軟性・筋力・コーディネーション能力を高める運動及び講義	
		8週	テニス		グランドストローク、ボレー、スマッシュ	
	2ndQ	9週	ソフトボール		守備練習、フリーバッティング	
		10週	フィットネス		有酸素能力・柔軟性・筋力・コーディネーション能力を高める運動及び講義	
		11週	テニス		グランドストローク、ボレー、サービス	
		12週	ソフトボール		ルール解説、簡易ゲーム	
		13週	フィットネス		有酸素能力・柔軟性・筋力・コーディネーション能力を高める運動及び講義	
		14週	テニス		ルール解説、簡易ゲーム	
		15週	ソフトボール		ゲーム	
		16週				
後期	3rdQ	1週	選択 (テニス・バレー・バスケ)		シングルスゲーム・ゲーム	
		2週	選択 (テニス・バレー・バスケ)		シングルスゲーム・ゲーム	
		3週	選択 (テニス・バレー・バスケ)		ダブルスゲーム・ゲーム	
		4週	選択 (テニス・バレー・バスケ)		ダブルスゲーム・ゲーム	
		5週	選択 (テニス・バレー・バスケ)		ダブルスゲーム・ゲーム	
		6週	選択 (フィットネス)		有酸素能力・柔軟性・筋力・コーディネーション能力を高める運動及び講義	
		7週	選択 (フィットネス)		有酸素能力・柔軟性・筋力・コーディネーション能力を高める運動及び講義	
		8週	選択 (フィットネス)		有酸素能力・柔軟性・筋力・コーディネーション能力を高める運動及び講義	
	4thQ	9週	選択 (フィットネス)		有酸素能力・柔軟性・筋力・コーディネーション能力を高める運動及び講義	
		10週	選択 (フィットネス)		有酸素能力・柔軟性・筋力・コーディネーション能力を高める運動及び講義	
		11週	選択 (ソフトボール・卓球)		ゲーム・ダブルスリーグ戦	
		12週	選択 (ソフトボール・卓球)		ゲーム・ダブルスリーグ戦	
		13週	選択 (ソフトボール・卓球)		ゲーム・ダブルスリーグ戦	
		14週	選択 (ソフトボール・卓球)		ゲーム・ダブルスリーグ戦	
		15週	選択 (ソフトボール・卓球)		ゲーム・ダブルスリーグ戦	
		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								
	試験	実技評価・レポート	相互評価	活動記録・課題	ポートフォリオ	その他	合計	
総合評価割合	0	60	0	40	0	0	100	
基礎的能力	0	60	0	40	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	