

小山工業高等専門学校		開講年度	令和02年度 (2020年度)	授業科目	保健・体育Ⅱ (バスケットボール)
科目基礎情報					
科目番号	0082		科目区分	一般 / 必修	
授業形態	講義・実技		単位の種別と単位数	履修単位: 1	
開設学科	電気電子創造工学科		対象学年	4	
開設期	後期		週時間数	2	
教科書/教材	特になし				
担当教員	前原 淳,長田 朋樹,廣瀬 文彦,増山 舜				
到達目標					
1. 運動に適した服装や態度の重要性を理解した上で、各種目について興味を持ちながら、自主的かつ意欲的に活動に取り組むことができる。また、事前の準備や事後の片付けを含めて安全に留意しながら活動することができる。 2. 各運動種目の実践を通じて、自己の体力水準や技能、自己の課題を認識しながら運動に取り組み、体力の維持・向上を図ることができる。 3. バスケットボールの基本的技術および応用的技術を習得し、ルールを基にゲームの実践の中で種目の特性を理解しながら運動に親しむことができる。 4. 種目選択授業であることの意義を理解して、チームの戦術や状況判断を考えることができる。また、チームの攻撃や守備のバランスを考慮する中で、仲間とコミュニケーションを取りながら活動することができる。					
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	遅刻、早退、見学および欠席がなく、運動に適した服装を着用し、自主的かつ意欲的に授業活動に安全に取り組むことができる。		遅刻、早退、見学および欠席が少ないことや、運動に適した服装を着用し、概ね自主的かつ意欲的に授業活動に安全に取り組むことができる。		遅刻、早退、見学および欠席が少ないことや、運動に適した服装を着用し、概ね自主的かつ意欲的に授業活動に安全に取り組むことができない。
評価項目 2	自己の体力水準、基本的技能や自己の課題を認識しながら、体力の維持増進を図ることができる。		自己の体力水準、基本的技能や自己の課題を認識しながら、概ね体力の維持増進を図ることができる。		自己の体力水準、基本的技能や自己の課題を認識しながら、概ね体力の維持増進を図ることができない。
評価項目 3	バスケットボールの基本的技術および応用的技術を習得し、ルールを基に自主的・積極的にゲームを実践したり、各種目の特性を理解しながら運動に親しむことができる。		バスケットボールの基本的技術および応用的技術を習得し、ルールを基にゲームを実践したり、各種目の特性を理解しながら運動に親しむことができる。		バスケットボールの基本的技術および応用的技術を習得し、ルールを基にゲームを実践したり、各種目の特性を理解しながら運動に親しむことができない。
評価項目 4	選択授業であることの意義を理解して、チームの戦術や状況判断を自主的に考えることができる。また、チームの攻撃や守備のバランスを考慮する中で、仲間と積極的にコミュニケーションを取りながら活動することができる。		選択授業であることの意義を理解して、チームの戦術や状況判断を考慮することができる。また、チームの攻撃や守備のバランスを考慮する中で、仲間とコミュニケーションを取りながら活動することができる。		選択授業であることの意義を理解して、チームの戦術や状況判断を考慮することができない。また、チームの攻撃や守備のバランスを考慮する中で、仲間とコミュニケーションを取りながら活動することができない。
学科の到達目標項目との関係					
学習・教育到達度目標 ⑥ JABEE (E)					
教育方法等					
概要	体育理論を理解しながら体育実技の実践を通じて、基本的技能の習得や体力の向上および運動に親しむための能力・態度を養う。また、健康科学の学習を通じて、自らが生涯にわたって健康・安全で活力ある生活を送るための基礎知識を習得する。総合的には、心身の健全な発達を養う。				
授業の進め方・方法	【後期】 ・ 授業は実技を中心に実施するが、講義を行うこともある。 ・ 天候の状況によっては、シラバスの内容を変更して実施することがある。 ・ 必要に応じてレポート等の課題を課す場合がある。				
注意点	【後期】 1. 実技では、学校指定のジャージ、Tシャツ、短パンおよび運動靴を必ず着用すること。それ以外は一切認めない。 2. 授業時の無駄な私語、身勝手な行動、途中退出および非協力的態度などをとる学生に対しては単位を与えない。 3. 天候や進捗状況により授業内容を入れ替えるなど一部変更することがある。 4. 種目選択の際に、人数が多い場合は抽選を行う。 ○保健体育は出席することが前提条件である（オリエンテーションで説明する保健体育の規定欠課数を超える者については追加課題を与えるか、評価の対象としない場合がある） ※後期球技大会の出席は、保健体育1回分の出席カウントに加える。 ※半期で4回欠課の場合は、60点の評価はしない。また、半期で3回欠課の場合は学年末の再試験期間中に追加課題を実施する。追加課題の実施により最大65点を目安に評価する。 ○過年度生についてはカリキュラムが異なるので、別途補講が必ず必要となる。後期開始時のオリエンテーション時に説明を行うので不明な点は教員に確認すること。（2020/8/27一部修正）				
授業計画					
		週	授業内容	週ごとの到達目標	
後期	3rdQ	1週	オリエンテーション、種目選択、抽選	・ 種目選択 ・ 授業の流れの確認	
		2週	ボールハンドリング、パス、ドリブル、シュート、ゲーム	・ 基本的技能の習得	
		3週	新体力テスト	・ 自己体力の確認、測定	
		4週	新体力テスト ドリブルシュート、実技テスト、ゲーム	・ 自己体力の確認、測定 ・ 基本的技能の習得	
		5週	ミニゲーム、ゲーム	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得	

		6週	ルール説明, ゲーム	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践
		7週	チーム分け, リーグ戦	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践
		8週	個人・チーム練習, リーグ戦	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践
	4thQ	9週	個人・チーム練習, リーグ戦	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践
		10週	チーム入れ替え, 個人・チーム練習, リーグ戦	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践
		11週	個人・チーム練習, リーグ戦	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践
		12週	個人・チーム練習, リーグ戦	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践
		13週	チーム入れ替え, ゲーム	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践
		14週	ゲーム, 実技テスト	・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践 ・ スキルチェックの実施
		15週	ゲーム, 実技テスト	・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践 ・ スキルチェックの実施
		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	
				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	
				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。	3	
				その時々で自らの現状を認識し、将来のありたい姿に向かっていくために現状で必要な学習や活動を考えることができる。	3	
				これからのキャリアの中で、様々な困難があることを認識し、困難に直面したときの対処のありかた(一人で悩まない、優先すべきことを多面的に判断できるなど)を認識している。	3	
				高専で学んだ専門分野・一般科目の知識が、企業や大学等でのように活用・応用されるかを説明できる。	3	
				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。	3	
				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。	3	

評価割合

	試験	実技	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	0	40	0	10	0	50	100
基礎的能力	0	0	0	0	0	0	0
専門的能力	0	40	0	10	0	50	100
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0