

東京工業高等専門学校		開講年度	令和02年度 (2020年度)	授業科目	体育II
科目基礎情報					
科目番号	0063		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		対象学年	2	
開設期	通年		週時間数	2	
教科書/教材	ステップアップ高校スポーツ 大学生の健康・スポーツ				
担当教員	鈴木 智之				
到達目標					
各種のスポーツ活動や体力テストなどの実践体験を通じて、健康づくり、体づくり、仲間づくり、生きがいの定着を目標としている。					
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	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	積極的に授業に参加し、協力しながらスポーツ活動を楽しむことができる。	継続的に授業に参加し、スポーツ活動に主体的に取り組む	継続的に授業に参加し、スポーツ活動に取り組む	欠席が多く、無気力な授業参加	
評価項目2	自らの健康づくりや体づくりを、授業や学校生活の中で実践する	自らの健康づくりや体力づくりへの知識と関心を持つ	自らの健康づくりや体力づくりへの関心を持つ	自らの健康や体力に無関心	
評価項目3	ルールを理解し、自分たちに適したルールを作り、工夫しながらゲームを楽しむことができる。	既存のルールに従ってゲームを楽しむことができる。	既存のルールに従ってゲームを実践することができる。	ルールを無視した行動をする。	
学科の到達目標項目との関係					
教育方法等					
概要	2年生は、体力テストで自らの身体や健康づくり、体力づくりへの関心を高め、各種のスポーツ体験を通して、対人や小集団での人間関係づくりを実践し、施設の適正な利用方法やスポーツのルールを理解しながら、仲間づくりや生きがいづくりの導入を図る。				
授業の進め方・方法	体育IIの到達目標を達成するため、前期は体力テストやソフトボール、トレーニング及び水泳を実践し、後期はバドミントン及びバスケットボールを実践する。				
注意点	授業は運動が出来る服装や運動靴（体育館は指定上履き）で受講すること。用具の準備、ウォーミングアップ、仲間との協力・交流、クールダウン、用具の片付け、掃除等についても、技術や体力アップと同様に、積極的に主体的な行動が求められる。他の時間等の実践状況も考慮して判断されるので、実践する習慣を身につけることが必要である。				
授業計画					
		週	授業内容	週ごとの到達目標	
前期	1stQ	1週	ガイダンス 体ならし	1年間の内容と方法を理解するとともに、体力テストに向けての準備をする。	
		2週	体力テスト(外種目)	体力テストについて理解し、正しい測定方法でベストを発揮する	
		3週	体力テスト(体育館種目)	体力テストについて理解し、正しい測定方法でベストを発揮する	
		4週	体力テスト(シャトルラン)	体力テストのまとめ、記入データの確認	
		5週	ソフトボール①	ソフトボール種目の特性を理解し基本技術の修得を図る	
		6週	ソフトボール②	チームで協力し技術の向上を図る	
		7週	ソフトボール③	ゲームを通してルールを理解し技術の向上を図る	
		8週	前期中間定期試験期間	ここまでのまとめ	
	2ndQ	9週	ソフトボール④	ルールを工夫しゲームを楽しむ	
		10週	ソフトボール⑤	ゲームを通してチームプレーを理解し技術の向上を図る	
		11週	実技テスト	基本的な技術を確認する	
		12週	体幹トレーニング	体力の向上を図る	
		13週	トレーニングと水泳の選択授業①	選択した種目の基本を理解し実践する	
		14週	トレーニングと水泳の選択授業②	選択した種目の基本を理解し実践する	
		15週	トレーニングと水泳の選択授業③	選択した種目の基本を理解し実践する	
		16週			
後期	3rdQ	1週	体ならし	次回のための準備をする。	
		2週	バドミントン①	種目の特性を理解し、簡易ゲームを通してルールを理解し技術の習得を図る。	
		3週	バドミントン②	簡易ゲームを通して、実践の中で基本技術の必要性を理解する	
		4週	実技テスト	バドミンントンのゲームの進め方を理解する。	
		5週	バドミントン③	基本技術を応用し、ラリーやサービスのスキルアップを目指し、ゲームを楽しむ	
		6週	バドミントン④	パートナーとのコンビネーションを考えてゲームを楽しむ。	
		7週	バドミントン⑤	パートナーと協力してゲームを楽しむとともにレベルアップを図る。	
		8週	後期中間試験期間	ここまでのまとめ。	
	4thQ	9週	バスケットボール①	種目の特性を理解し、基本技術を確認し、ゲームを楽しむことができる。	

	10週	バスケットボール②	基礎技術の習得とルールを理解を図り、集団で工夫しながらゲームを楽しむことができる。
	11週	バスケットボール③	基礎技術の習得とルールを理解を図り、集団で工夫しながらゲームを楽しむことができる。
	12週	バスケットボール④	基礎技術の習得とルールを理解を図り、集団で工夫しながらゲームを楽しむことができる。
	13週	バスケットボール⑤	基礎技術の習得とルールを理解を図り、集団で工夫しながらゲームを楽しむことができる。
	14週	実技テスト	修得したスキルを発揮する。
	15週	選択種目	希望の種目を選択し、リフレッシュする
	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
----	----	------	-----------	-------	-----

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	10	0	0	20	0	70	100
基礎的能力	10	0	0	20	0	70	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