

長岡工業高等専門学校		開講年度	令和02年度 (2020年度)		授業科目	保健体育
科目基礎情報						
科目番号	0020		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: 2		
開設学科	電子制御工学科		対象学年	2		
開設期	通年		週時間数	2		
教科書/教材	現代高等保健体育改訂版,大修館書店					
担当教員	江田 茂行					
到達目標						
(科目コード: 10230, 英語名: Health, Physical Education) 既習した運動理論や運動技術を基本に生涯健康であるために、総合的に運動と関わるか、運動習慣を身に付けるためにはどうするかを自ら考え、自ら学び、練り上げ、生活にいかせる能力を身に付ける。						
ルーブリック						
	理想的な到達レベルの目安 (優)	標準的な到達レベルの目安 (良)	最低限の到達レベルの目安	未到達レベルの目安(不可)		
評価項目1	チームの課題や自己の能力に応じて技能を高め、作戦を生かした攻防を展開してゲームができる。	チームの課題や自己の能力に応じて技能を高め、作戦を生かした攻防を展開してゲームが理解できる。	チームの課題や自己の能力に応じて技能を高め、作戦を生かした攻防を展開してゲームが概ねできる。	左記に達していない		
評価項目2	互いに協力してトレーニングや競技ができるようにするとともに、グラウンド、体育館などの安全を確かめ、健康・安全に留意してトレーニングや競技ができる。	②態度: 互いに協力してトレーニングや競技ができるようにするとともに、グラウンド、体育館などの安全を確かめ、健康・安全に留意してトレーニングや競技が理解できる。	②態度: 互いに協力してトレーニングや競技ができるようにするとともに、グラウンド、体育館などの安全を確かめ、健康・安全に留意してトレーニングや競技が概ねできる。	左記に達していない		
評価項目3	自己の能力に応じた課題の解決を目指して、計画的なトレーニングの仕方や競技の仕方を工夫することができる。	自己の能力に応じた課題の解決を目指して、計画的なトレーニングの仕方や競技の仕方を工夫することが理解できる。	自己の能力に応じた課題の解決を目指して、計画的なトレーニングの仕方や競技の仕方を工夫することが概ねできる。	左記に達していない		
学科の到達目標項目との関係						
教育方法等						
概要	運動理論や運動技術を基本に生涯健康であるために、総合的に運動と関わるか、運動習慣を身に付けるためにはどうするかを自ら考え、自ら学び、練り上げ、生活にいかせる能力を身に付ける。					
授業の進め方・方法	教室の他、体育館・グラウンド他体育施設にて講義・実技を行う。					
注意点	健康・安全に留意して授業参加できるようにすることが大切であり、原則的に学校指定の体操着を着用、装飾品等を外して授業に参加すること。天候や気温、湿度などの気象条件に応じた服装の用意を忘れないこと。地面や床の固さやスポーツ種目を考え、適切なシューズを履くこと。以上のことが健康・安全にかかわる態度の育成に寄与する。					
授業計画						
		週	授業内容	週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	スポーツテスト (屋外種目)	スポーツテストの屋内種目を行う		
		2週	スポーツテスト (屋内種目)	スポーツテストの屋内種目を行う		
		3週	サッカー①: ボール操作 (ドリブル)	ボール操作のドリブルを理解・実践する		
		4週	サッカー②: ボール操作 (パス)	ボール操作のパスを理解・実践する		
		5週	サッカー③: ボール操作 (シュート)	ボール操作のシュートを理解・実践する		
		6週	サッカー④: ゲーム	チームの課題や自己の能力に応じてサッカーの技能を高め、作戦を生かした攻防を展開してゲームができるようにする		
		7週	サッカー⑤: ゲーム	チームの課題や自己の能力に応じてサッカーの技能を高め、作戦を生かした攻防を展開してゲームができるようにする		
		8週	サッカー⑥: ゲーム (実技試験)	チームの課題や自己の能力に応じてサッカーの技能を高め、作戦を生かした攻防を展開してゲームができるようにする		
	2ndQ	9週	バスケットボール①: パス&ラン、ドリブル、シュート	バスケットボールにおけるの連係プレイ (パス&ラン) を理解・実践する		
		10週	バスケットボール②: パス&ラン、ドリブル、シュート	バスケットボールにおけるの連係プレイ (パス&ラン) を理解・実践する		
		11週	バスケットボール③: パス&ラン、ドリブル、シュート	バスケットボールにおけるの連係プレイ (パス&ラン) を理解・実践する		
		12週	バスケットボール④: ゲーム (実技試験)	チームの課題や自己の能力に応じてバスケットボールの技能を高め、作戦を生かした攻防を展開してゲームができるようにする		
		13週	バスケットボール⑤: ゲーム	チームの課題や自己の能力に応じてバスケットボールの技能を高め、作戦を生かした攻防を展開してゲームができるようにする		
		14週	バスケットボール⑥: ゲーム	チームの課題や自己の能力に応じてバスケットボールの技能を高め、作戦を生かした攻防を展開してゲームができるようにする		
		15週	バスケットボール⑦: ゲーム	チームの課題や自己の能力に応じてバスケットボールの技能を高め、作戦を生かした攻防を展開してゲームができるようにする		
		16週	保健・体育 筆記試験	試験を行う		
後期	3rdQ	1週	学校体操の確認	学校体操の内容を理解・実践する		

		2週	健康づくりのための運動 4エクササイズ (持久走)	30分を目標に、息がはずむ程度のスピードで、体調に合わせてマイペースに実践する
		3週	健康づくりのための運動 4エクササイズ (各種運動)	30分を目標に、息がはずむ程度のスピードで、体調に合わせてマイペースに実践する
		4週	レジスタンストレーニング 50%強度	自己の体に関心をもち、自己の体力や生活に応じた課題をもって、レジスタンストレーニングを実践する
		5週	レジスタンストレーニング 60%強度	自己の体に関心をもち、自己の体力や生活に応じた課題をもって、レジスタンストレーニングを実践する
		6週	レジスタンストレーニング 70%強度	自己の体に関心をもち、自己の体力や生活に応じた課題をもって、レジスタンストレーニングを実践する
		7週	クラスマッチの練習 (各種球技)	学校行事 (体育的行事) における自己の役割を自覚して、その責任を果たし、互いに協力して練習やゲームができるようにする
		8週	ホッケー① 基本 (シュート) ミニゲーム	ボール操作のシュートを理解・実践する
	4thQ	9週	ホッケー② 基本 (トライアングル) ミニゲーム	チーム内での連携プレイ等での自己の役割を理解し、ゲームで生かせるようにする
		10週	ホッケー③ 応用 (クロスからショット) リーグ戦①	チーム内での連携プレイ等での自己の役割を理解し、ゲームで生かせるようにする
		11週	ホッケー④ 応用 (セットプレイ) リーグ戦②	相手との攻防の中で、集団的スキルや個人的スキルをうまく活用して、学習段階に応じた作戦を立て、ゲームができるようにする
		12週	ホッケー⑤ チーム練習 リーグ戦③ (実技試験)	チームにおける自己の役割を自覚して、その責任を果たし、互いに協力して練習やゲームができるようにするとともに、勝敗に対して公正な態度がとれるようにする。
		13週	ホッケー⑥ チーム練習 リーグ戦④ (実技試験)	チームにおける自己の役割を自覚して、その責任を果たし、互いに協力して練習やゲームができるようにするとともに、勝敗に対して公正な態度がとれるようにする。
		14週	ホッケー⑦ チーム練習 リーグ戦⑤ (実技試験)	練習場などの安全を確かめ、健康・安全に留意して練習やゲームができるようにする
		15週	ホッケー⑧ チーム練習 リーグ戦⑤ (実技試験)	練習場などの安全を確かめ、健康・安全に留意して練習やゲームができるようにする
		16週	保健・体育 筆記試験	試験を行う

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	汎用的技能	汎用的技能	日本語と特定の外国語の文章を読み、その内容を把握できる。	3	
			他者とコミュニケーションをとるために日本語や特定の外国語で正しい文章を記述できる。	3	
			他者が話す日本語や特定の外国語の内容を把握できる。	3	
			日本語や特定の外国語で、会話の目標を理解して会話を成立させることができる。	3	
			円滑なコミュニケーションのために図表を用意できる。	3	
			円滑なコミュニケーションのための態度をとることができる(相づち、繰り返し、ボディランゲージなど)。	3	
			他者の意見を聞き合意形成することができる。	3	
			合意形成のために会話を成立させることができる。	3	
			グループワーク、ワークショップ等の特定の合意形成の方法を実践できる。	3	
			あるべき姿と現状との差異(課題)を認識するための情報収集ができる	3	
			複数の情報を整理・構造化できる。	3	
			特性要因図、樹形図、ロジックツリーなど課題発見・現状分析のために効果的な図や表を用いることができる。	3	
	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。	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	
				高専で学んだ専門分野・一般科目の知識が、企業や大学等でどのように活用・応用されるかを説明できる。	3	
				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。	3	
	総合的な学習経験と創造的思考力	総合的な学習経験と創造的思考力	総合的な学習経験と創造的思考力	公衆の健康、安全、文化、社会、環境への影響などの多様な観点から課題解決のために配慮すべきことを認識している。	3	
				課題や要求に対する設計解を提示するための一連のプロセス(課題認識・構想・設計・製作・評価など)を実践できる。	3	

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	0	0	0	0	0	100	100
基礎的能力	0	0	0	0	0	50	50
専門的能力	0	0	0	0	0	25	25
分野横断的能力	0	0	0	0	0	25	25