

豊田工業高等専門学校		開講年度	令和05年度 (2023年度)		授業科目	保健体育IVB	
科目基礎情報							
科目番号	04202			科目区分	一般 / 選択		
授業形態	実技			単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科	情報工学科			対象学年	4		
開設期	後期			週時間数	2		
教科書/教材	「ステップアップ高校スポーツ」(大修館書店) / プリント ビデオ教材						
担当教員	伊藤 道郎,土井 颯一郎						
到達目標							
(ア)競技規則を理解し厳守する事でフェアで安全にゲームを実施することができる。 (イ)審判、線審、得点係など役割分担をし、自主的にゲーム運営ができる。 (ウ)ダブルスゲームにおいてペアと協力してゲームができる。 (エ)個人技術を理解し、積極的に練習することができる。 (オ)相手の動きや対応して作戦を立てることができる。 (カ)できるだけ速く長い距離を走ることができる。							
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	バドミントンに必要な技術を習得し、クラス内のメンバーと協力してシングルスとダブルスの試合が実施できる。			クラス内のメンバーと協力してシングルスとダブルスの試合が実施できる。		協力してシングルスとダブルスの試合が実施できない。	
評価項目 2	バドミントンの競技特性を理解し、それに応じた実践ができる。			バドミントンの競技特性を理解できる。		バドミントンの競技特性を理解できない。	
評価項目 3	長距離走で決められた距離をできるだけ早く走ることができる。			長距離走で決められた距離を走ることができる。		長距離走で決められた距離を走ることができない。	
学科の到達目標項目との関係							
学習・教育到達度目標 C2 世界の文化・歴史を理解し、人間に対する配慮を怠らない。 JABEE a 地球的視点から多面的に物事を考える能力とその素養 JABEE b 技術が社会や自然に及ぼす影響や効果、及び技術者が社会に対して負っている責任 本校教育目標 ⑤ 技術者倫理							
教育方法等							
概要	バドミントンを通じてラケットスポーツの競技特性とゲーム構造を理解する。バドミントンで用いられる道具の操作方法と様々な技術を積極的に習得し、戦略を考慮しながらゲームを組み立てる。また、競技規則を十分に理解し、互いの安全を確保しながら、生涯スポーツを意識して自主的にゲーム運営ができるよう学ぶ。また、持久力の保持増進のために長距離を最大限に努力して走ることができるようにする。						
授業の進め方・方法							
注意点	ジャージを着用し、使用施設にあったシューズを使用する。ピアス、指輪、ネックレス等は外すこと。携帯電話・スマートフォンは授業中に扱わないこと。爪は切っておくこと。						
選択必修の種別・旧カリ科目名							
選択必修 (体)							
授業の属性・履修上の区分							
☐ アクティブラーニング		☐ ICT 利用		☐ 遠隔授業対応		☐ 実務経験のある教員による授業	
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
後期	3rdQ	1週	ラケットの操作 (グリップと基本的な操作方法、ラケット遊び)		ラケットの操作方法を習得するための練習をする。		
		2週	サービス (ロングサービス、ショートサービス)		サービス技術を習得するための練習をする。		
		3週	ストローク (フォアとバックストローク、フットワーク)		基本的なストローク技術を習得するための練習をする。		
		4週	ラケットワークとフライト (クリアー、ドライブ、ドロップ、スマッシュ、ヘアピン)		応用的なストローク技術を理解する。		
		5週	ラケットワークとフライト (クリアー、ドライブ、ドロップ、スマッシュ、ヘアピン)		応用的なストローク技術を習得するための練習をする。		
		6週	フォーメーション (トップアンドバック、サイドバイサイド、ダイアゴアル)		試合に必要なフォーメーションを理解する。		
		7週	フォーメーション (トップアンドバック、サイドバイサイド、ダイアゴアル)		試合に必要なフォーメーションを習得するための練習をする。		
		8週	バドミントンの歴史とルール、審判法		バドミントンの歴史とルール、審判法を理解する。		
	4thQ	9週	ダブルスゲーム		ダブルスゲームを通してゲーム進行を理解する。		
		10週	ダブルスゲーム		ダブルスゲームの中で、これまで練習した技術を実践する。		
		11週	ダブルスゲーム		ダブルスゲームの中で、これまで練習した技術を実践する。		
		12週	シングルスゲーム		シングルスゲームを通してゲーム進行を理解する。		
		13週	シングルスゲーム		シングルスゲームの中で、これまで練習した技術を実践する。		
		14週	シングルスゲーム		シングルスゲームの中で、これまで練習した技術を実践する。		
		15週	長距離走 (男子5000m、女子3000mのタイムトライアル)		決められた距離を走ることができる。		
		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
評価割合					
		耐寒マラソン	実技課題	合計	
総合評価割合		20	80	100	
基礎的能力		20	80	100	