

徳山工業高等専門学校		開講年度	令和03年度 (2021年度)		授業科目	体育
科目基礎情報						
科目番号	0066		科目区分	一般 / 必修		
授業形態	演習		単位の種別と単位数	履修単位: 2		
開設学科	情報電子工学科		対象学年	4		
開設期	通年		週時間数	2		
教科書/教材						
担当教員	宇野 直土,瀬尾 賢一郎,北 哲也					
到達目標						
チーム、個人毎に目標を設定し、それに向けて努力する態度、また生涯スポーツとして継続的に運動を実践できる能力を養う。						
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	準備・活動の場面において、自己および仲間のとるべき行動を判断し、適切に働きかけながら、主体的に活動できる。		準備・活動の場面において、自己のとるべき行動を判断し、仲間と協力しながら活動できる。		準備・活動の場面において、自己のとるべき行動を判断できない。仲間との協力や活動への自主的な参加ができない。	
評価項目2	自己の能力を理解し、適切な運動技能、運動強度を判断し、応用的技能の習得や体力向上をはかることができる。		教員が指示した運動課題に従い、運動の基本技術や体力を身につけることができる。		教員の指示に従わず、運動の基本技術や体力を身につけることができない。	
評価項目3	自己や周囲の安全に留意しながら活動し、必要に応じて危険を回避する行動や、周囲への声かけができる。		自己の安全に留意しながら活動し、必要に応じて危険を回避する行動を取ることができる。		安全に留意し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						
到達目標 A 2						
教育方法等						
概要	豊かなスポーツライフを実現するための基礎となる知識・技術の確実な定着を目指す。また、ヘルスプロモーションの考え方を生かし、自身の健康づくりと個人を支える社会環境づくりについても社会の一員として考える力を習得する。					
授業の進め方・方法	学校指定の運動着及び体育館シューズを着用する。身体的事情で長期見学する場合は医師の診断書を提出する。各種目の基礎技術の練習を行い、ゲームの戦術を学習する。					
注意点	各種目の運動技能・授業へ取り組み姿勢、出席状況から総合的に評価する。各種目毎の運動技能（30％）と授業への参加姿勢・態度（40％）および出席状況（30％）によって総合的に評価する。前期・後期共に定期試験は行わない。					
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	
前期	1stQ	1週	オリエンテーション：授業の進め方の説明		相手の意見を聞き、自分の意見を伝えることで、円滑なコミュニケーションを図ることができる。	
		2週	ソフトボール 1. 個人的技術の習得		道具の用途を理解し、走攻守に取りくめる	
		3週	ソフトボール 2. ポジション別の技術の習得		ポジションの役割を理解できる	
		4週	ソフトボール 3. ルールの理解と審判法		ルールを理解し、教え合うことができる	
		5週	ソフトボール 4. ゲーム（リーグ戦）		走攻守に積極的に取り組むことができる チームの課題を理解し、解決に向けて取り組める	
		6週	ソフトボール 4. ゲーム（リーグ戦）		走攻守に積極的に取り組むことができる チームの課題を理解し、解決に向けて取り組める	
		7週	ソフトボール 4. ゲーム（リーグ戦）		走攻守に積極的に取り組むことができる チームの課題を理解し、解決に向けて取り組める	
		8週	ソフトボール 4. ゲーム（リーグ戦）		走攻守に積極的に取り組むことができる チームの課題を理解し、解決に向けて取り組める	
	2ndQ	9週	ソフトボール 4. ゲーム（リーグ戦）		走攻守に積極的に取り組むことができる チームの課題を理解し、解決に向けて取り組める	
		10週	ソフトボール 4. ゲーム（リーグ戦）		走攻守に積極的に取り組むことができる チームの課題を理解し、解決に向けて取り組める	
		11週	水泳練習 1. 基本的技術の習得 クロール、平泳ぎの		自身の泳力を把握できる	
		12週	水泳練習 1. 基本的技術の習得 クロール、平泳ぎの		課題解決に積極的に取り組める	
		13週	水泳練習 2. 総合的技術の習得 飛び込み、ターンの		課題解決に積極的に取り組める	
		14週	水泳 3. タイムトライアル		記録に挑戦することができる	
		15週	ソフトボール 4. ゲーム（リーグ戦）		走攻守に積極的に取り組むことができる チームの課題を理解し、解決に	
		16週				
後期	3rdQ	1週	サッカー 1. 個人的技術の習得		道具の用途を理解し、積極的に取りくめる	
		2週	サッカー 2. 集団的技術の習得		ポジションの役割を理解できる	

		3週	サッカー	3. ルールの理解	ルールを理解し、教え合うことができる
		4週	サッカー	4. ゲーム（リーグ戦）	チームの課題を理解し、解決に向けて取り組める
		5週	サッカー	4. ゲーム（リーグ戦）	チームの課題を理解し、解決に向けて取り組める
		6週	陸上競技	1. 長距離走の練習	身体と向き合い、調整することができる
		7週	陸上競技	2. タイムトライアル	記録に挑戦することができる
		8週	陸上競技	2. タイムトライアル	記録に挑戦することができる
	4thQ	9週	陸上競技	2. タイムトライアル	記録に挑戦することができる
		10週	サッカー	2. 集団的技術の習得	チームの課題を理解し、解決に向けて取り組める
		11週	サッカー	2. 集団的技術の習得	チームの課題を理解し、解決に向けて取り組める
		12週	サッカー	4. ゲーム（リーグ戦）	チームの課題を理解し、解決に向けて取り組める
		13週	サッカー	4. ゲーム（リーグ戦）	チームの課題を理解し、解決に向けて取り組める
		14週	サッカー	4. ゲーム（リーグ戦）	チームの課題を理解し、解決に向けて取り組める
		15週	サッカー	4. ゲーム（リーグ戦）	チームの課題を理解し、解決に向けて取り組める
		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
分野横断的能力	汎用的技能	汎用的技能	汎用的技能	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	
	態度・志向性(人間力)	態度・志向性	態度・志向性	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	
				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	

評価割合

	試験	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	出席	合計
総合評価割合	0	0	0	40	0	30	30	100
基礎的能力	0	0	0	40	0	0	30	70
専門的能力	0	0	0	0	0	30	0	30
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0	0