弓削商船高等専門学校	開講年度	令和02年度 (2020年度)	授業科目	体育

科目基礎情報

科目番号	0125	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: 1
開設学科	情報工学科	対象学年	5
開設期	前期	週時間数	2
教科書/教材	アクティブスポーツ：大修館書店編集部（大修館書店）		
担当教員	水崎 一良		

到達目標

1.基本的技術・ルールの知識を習得し、種目の特性と魅力に応じた動きとして実践できるようになる。また、技能に応じた作戦や練習計画を立てることができるようになる。
2.集団の一員としての役割と責任を自覚し、公正・協力的な行動が主体的にできるようになる。また、個人や集団の健康・安全を確保しながら、練習や試合に集中できるようになる。

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
基本的技術・ルールの知識を習得し、種目の特性と魅力に応じた動きとして実践できる。また、技能に応じた作戦や練習計画を立てることができる（運動技能、知識・理解、思考・判断）	特性と魅力に応じて、計画的な実践ができる	特性に応じて、計画的な実践ができる	特性に応じて、計画的な実践ができない
集団の一員としての役割と責任を自覚し、公正・協力的な行動が主体的にできる。また、個人や集団の健康・安全を確保しながら、練習や試合に集中できる（関心・意欲・態度）	公正・協力的な行動が主体的にでき、健康・安全を確保し、集中できる	公正・協力的な行動が自主的にでき、健康・安全に気を配り、集中できる	公正・協力的な行動ができない。また、健康・安全に気を配り、集中できない

学科の到達目標項目との関係

専門 A1 専門 A2

教育方法等

概要	運動の実践を通じて、体力の向上、個人的・集団的運動技能を習得、公正・協力・責任などの態度の発達、運動の習慣化を促し、生涯にわたって健康の保持増進のための実践力を身につける。
授業の進め方・方法	自己の体力水準を把握した上で、スポーツ種目の実践を行なう。まずは、ルールやゲームの進め方などを学び、基礎的な運動技能の習得に努める。その後ゲーム形式の練習を通して、より高度な個人的・集団的技能を身に付けるよう努める。なお、天候等により、内容を変更することもある。
注意点	実技（運動技能、知識・理解、思考・判断）を70%、授業態度（関心・意欲・態度）を30%として期末試験時に総合的に評価する。また、次のような授業態度（遅刻、熱心に取り組まない、指示に従わない、ルールを守らない、他人に迷惑を掛ける、集団行動を乱す等）があった場合は、その程度によって減点する。欠課時数が単位時間数の1／6を超えた場合、再試験を実施しない。

実務経験のある教員による授業科目

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	授業の目標、計画、評価を理解できる
		2週	体力測定	自己の体力水準を把握する
		3週	ネット型競技種目（1） （テニス，卓球，バドミントン）	ゲームの方法を理解し、ラリーの続くゲームができる
		4週	ネット型競技種目（1） （テニス，卓球，バドミントン）	ゲームの方法を理解し、ラリーの続くゲームができる
		5週	ネット型競技種目（1） （テニス，卓球，バドミントン）	ゲームの方法を理解し、ラリーの続くゲームができる
		6週	ベースボール型競技種目（ソフトボール）	ゲームの方法を理解し、チーム戦術を考えた実践ができる
		7週	ベースボール型競技種目（ソフトボール）	ゲームの方法を理解し、チーム戦術を考えた実践ができる
		8週	ベースボール型競技種目（ソフトボール）	ゲームの方法を理解し、チーム戦術を考えた実践ができる
	2ndQ	9週	ゴール型競技種目 （サッカー，バスケットボール）	ゲームの方法を理解し、チーム戦術を考えた実践ができる
		10週	ゴール型競技種目 （サッカー，バスケットボール）	ゲームの方法を理解し、チーム戦術を考えた実践ができる
		11週	ゴール型競技種目 （サッカー，バスケットボール）	ゲームの方法を理解し、チーム戦術を考えた実践ができる
		12週	ネット型競技種目（2） （バレーボール）	ゲームの方法を理解し、ラリーの続くゲームができる
		13週	ネット型競技種目（2） （バレーボール）	ゲームの方法を理解し、ラリーの続くゲームができる
		14週	ネット型競技種目（2） （バレーボール）	ゲームの方法を理解し、ラリーの続くゲームができる
		15週	水泳（救助法，着衣泳，シーカヤック）	水難救助の基礎を学び，実践できる シーカヤックで水と親しむことができる
		16週	試験解説／成績確認	

評価割合

	試験	小テスト	レポート	態度	実技	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	0	0	0	0	100	0	0	100
知識の基本的な理解	0	0	0	0	10	0	0	10
思考・推論・創造への適応力	0	0	0	0	0	0	0	0
汎用的技能	0	0	0	0	60	0	0	60
リーダーシップ・コミュニケーション力	0	0	0	0	20	0	0	20
態度・志向性（人間力）	0	0	0	0	10	0	0	10