	山高等専]門学校	開講年度	令和04年度 (2	2022年度)	授	業科目	体育Ⅲ	
科目基础		- 3 113	,	,	/	, ,,,,,		-	
科目番号		0046			科目区分		一般 / 選	· 尺	
授業形態		授業			単位の種別と単位	立数	履修単位:	2	
開設学科		機械シスラ	幾械システム工学科				3		
開設期		通年	- I'-				2		
教科書/教	材	*****		書店)、ステップ	アップ高校スポー	ツ2020	(大修館	[店)	
担当教員		日比 端洋	村雲 憲昭,松岡 秀	顕					
到達目標		± 777/D 1 1 1 1	71-15 11 1 6 11			45 1	- 18	> #/	
ある。 ①カーブ ②定期的 ③学習す	を習得し投 な運動の重 る競技の特	ーー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	きる 実践する	-ルの違いを理解する 滑に行うことがで		#Y⊂ 9 4	。	ングにおけるカーブの習得も必要で	
ルーブ!	リック		I		Lieuwa			1	
	22 (E1 +U1'T,	7 7 1.4577 +	理想的な到達レベルの目安		標準的な到達レベルの目安 		安	未到達レベルの目安	
		ることができ	カーブをコントロールし、投げることができる。		カーブを投げることができる			カーブを投げることができない。	
践する	理劉の里安	性を理解し夫	定期的な運動の重要性を理解し実 践できる			定期的な運動の重要性を理解し、 実践しようと心がけている 		定期的な運動の重要性を理解できていない 各競技の特件やルールを理解でき	
	特性やルー 行うことが	ルを理解し、 できる				やルールを理解し、 うと心がけている		ておらず、ゲームに参加できていない	
学科の3	到達目標」	項目との関係	—— <u>—</u> 系						
	マポリシー	2							
教育方法	法等								
概要		軟式野球、	カーブ、卓球、バ アーションカ(素理	ドミントン、ゲー <i>』</i> 力),アクション	ム カ 集中カ				
授業の進 注意点	め方・方法	学年の後半 断する能力 定期的な選 3 学年の後 理解する で 授業計画に	」を身につけること 重動の重要性を理解 後半は、選択制で競 こと。 よ,学生の理解度に	選択は、学生自身だも授業のねらいとい することは、体育に	いえる。 にとって大切な目: で十分考え、選択 合がある。	標の1 <u>1</u> すること	つであるこ	択することになるので自分自身を判 とも学習する。 学生が審判もできるようにルールを	
授業の原	属性・履ん	多上の区分							
	<u>ライエー / 12 1</u> ティブラーコ		□ ICT 利用		☑ 遠隔授業対応	<u>-</u>		□ 実務経験のある教員による授業	
					,				
授業計画									
		- t	受業内容				の到達目標		
		1週	武道(柔道・剣道) 〜1年次に選択し	学翌1.た語坊を行う		1年次1	-12541 +-		
		つ:国 直	武道(柔道・剣道)	1年次に選択し、学習した競技を行う〜 道(柔道・剣道) 1年次に選択し、学習した競技を行う〜			主選択した	, 武道種目(柔道・剣道)の応用技術	
l		2,⊞ ੂੰ	道(柔道・剣道) 1年次に選択し、学習した競技を行う〜			を学び.	_実践に耳 _選択した	, 武道種目(柔道・剣道)の応用技術 り組む , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術	
		1-7- 17	以追(柔迫・剌追) 〜1年次に選択し、		ō∼	を学び、 1年次に を学び、 1年次に	実践に耳 選択した 実践に耳	, 武道種目(柔道・剣道)の応用技術 け組む , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術 け組む , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術	
I		138	~1年次に選択し、 武道 (季道・剣道)		5~ 5~	を学び 1年次に を学び 1年次に を学び 1年次に	実践に耳 選択した 実践に耳 選択した 実践に耳	,武道種目(柔道・剣道)の応用技術 (り組む ,武道種目(柔道・剣道)の応用技術 (り組む ,武道種目(柔道・剣道)の応用技術 (り組む ,武道種目(柔道・剣道)の応用技術 (り組む ,武道種目(柔道・剣道)の応用技術	
	1stQ	4週	〜1年次に選択し、 武道(柔道・剣道) 〜1年次に選択し、 武道(柔道・剣道) 〜1年次に選択し、	学習した競技を行う	5~ 5~ 5~	を学び 1年次び 1年次び 1年次び 1年次び 1年次び 1年次び 1年次び	実践に耳 選択した 実践に耳 実践に耳 選択した 選択した 実践に耳 選択した 実践に耳	, 武道種目(柔道・剣道)の応用技術 (り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術 (り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術 (り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術 (り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術 (り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術 (り組む)	
	1stQ	4週 ¹ , 5週 , 6週 ¹ ,	1年次に選択し、式道(柔道・剣道)1年次に選択し、武道(柔道・剣道)1年次に選択し、31年次に選択し、式道(柔道・剣道)1年次に選択し、	学習した競技を行う	5~ 5~ 5~	を学び 1年次び 1年次び 1年次び 1年次び 1年次び 1年次び 1年次び 1年次	実践に耳 選択した 実践に耳 実践に耳 選択した 選択した 実践に耳 選択した 実践に耳	, 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む)	
	1stQ	4週 5週 6週 7週	 1年次に選択し、 式道(柔道・剣道) 1年次に選択し、 武道(柔道・剣道) 1年次に選択し、 式道(柔道・剣道) 1年次に選択し、 式道(柔道・剣道) へ3を発する 本3を表する 	学習した競技を行う学習した競技を行う学習した競技を行う学習した競技を行う	5~ 5~ 5~	を学び 1年次び 1年次び 1年次び 1年次び 1年次び 1年次び 1年次び	実践に耳 選択した 実践に耳 選択した 実践に耳 選択した 実践に耳 選択した 実践に耳 選択した 実践に耳 選択した	, 武道種目 (柔道・剣道) の応用技術(り組む)	
前期	1stQ	4週 II 5週 / 6週 II 7週 II	 √1年次に選択し、 式道(柔道・剣道) √1年次に選択し、 武道(柔道・剣道) √1年次に選択し、 武道(柔道・剣道) √1年次に選択し、 試道(柔道・剣道) ☆各競技の実技試験 ☆式野球の導入 	学習した競技を行う学習した競技を行う学習した競技を行う学習した競技を行う	5~ 5~ 5~ 5~	を学 1を	実践に耳実践に耳選択した実践に工選択した工選択した工選択した工選択した工選択した工選択した工選択した工選択した	, 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む)	
前期	1stQ	4週 5週 6週 7週 ¹ 8週 9週	 1年次に選択し、 式道(柔道・剣道) 1年次に選択し、 武道(柔道・剣道) 1年次に選択し、 武道(柔道・剣道) 1年次に選択し、 武道(柔道・剣道) 1年次に選択し、 武道・剣道) 大名競技の導入 大ピット 学習し、 次式野球の基本技術へ 軟式野球における 軟式野球球における 軟式野球球における 	学習した競技を行う学習した競技を行う学習した競技を行う学習した競技を行う。 まるストレート・カー の習得 5基本技術を練習す	う〜 う〜 う〜 う〜 ーブの投げ方を	を学なが、1を1を1を1を1を1を1を1を1を1を1を1を1を1を1を1を1を1を1を	実践に「たった」とは、「は、このでは、このでは、このでは、このでは、このでは、このでは、このでは、こので	, 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) (アンタイン・カーブの投球について学び() に称を学び、実践に取り組む	
前期	1stQ	4週 5週 6週 7週 8週 9週	○1年次に選択し、 ○1年次に選択し、 武道(柔道・剣道) ○1年次に選連・規し、 武道(柔道・択し、 武道(柔道・択し、 武道(柔道・択し、 武道(柔に選連・剣道) ○1年次に道選・剣は、 武道(柔に選連・剣道) ○1年次に道連連を で式野球がのが、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では	学習した競技を行う学習した競技を行う学習した競技を行う学習した競技を行うやけるストレート・カーの習得を表する場合を検討する。	5~ 5~ 5~ 5~ -ブの投げ方を る~	を 1を	実践した耳選実状践した耳選実状践した耳選実状とは、このでは、では、では、では、では、では、では、では、では、では、では、では、では、で	, 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 正道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む)	
前期	1stQ	4週 5週 6週 7週 11 8週 9週 10週	○1年次に選択し、 ○1年次に選択し、 武道(柔道・剣道) ○1年次に選連・剣道) ○1年次に選連・択し、 武道(柔に選連・規し、 武道(柔に選連・剣は) ○1年次に道選・剣は、 三は道・深に道選・剣は、 三は道・震にが、一点が、一点が、一点が、一点が、一点が、一点が、一点が、一点が、一点が、一点	学習した競技を行う学習した競技を行う学習した競技を行う学習した競技を行う学習した競技を行うなけるストレート・カーの習得の基本技術を練習すら生の種目を実施する。	う~ う~ う~ う~ 一ブの投げ方を る~ 。~	を 1を	実践した耳選実状践した耳選実状践した耳選実状践した耳選実状の取りを対していた。これでは、一次では、一次では、一次では、一次では、一次では、一次では、一次では、一次	, 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 正述述し、自身の運動能力向上のた , 再認識する	
前期	1stQ	4週 5週 6週 7週 8週 9週 10週 11週	○1年次に選択し、 ○1年次に選択し、 武道・柔に選択し、 武道・柔に選呼を表した。 ○1年次に道選・規し、 武道(柔に道選・規一、 ○1年次に道選・規一、 ○1年次に道選・表に 三は一、一、一、一、一、一、一、一、一、一、一、一、一、一、一、一、一、一、一、	学習した競技を行う学習した競技を行う学習した競技を行う学習した競技を行う学習した競技を行うをするストレート・カーの習得を検習するとのではある。 「のとなりを使われている。」 「のという」では、「のという」では、「のという」では、「のという」では、「のという」では、「のという」では、「のという」では、「のという」では、「のという」では、「のいう。」では、「のいう。」では、「のいう。」では、「のいう。」では、「のいう。」では、「のいう。」では、「のいう。」では、「のいう。」では、「のいう。」では、「の	う~ う~ う~ う~ 一ブの投げ方を る~ 。~	を 1を	実選実選実選実選実 対対 球に 大野 に に に に に に に に に に に に に に に に に に	, 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) , 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) なまたの習熟度の確認をおこなう 、一ト、カーブの投球について学び() に術を学び、実践に取り組む 、を認識し、自身の運動能力向上のた ・ た認識し、自身の運動能力向上のた	
前期		4週 5週 6週 7週 8週 9週 10週 11週 12週	○1年次に選択し、 ○1年次に選択し、 武道・柔に選・剣道)、 ○1年次に道選・規一、 三十次に道選・規一、 三十次に道選・規一、 三十次に道選・規一、 三十次に道選・規一、 三十次に道選・規一、 三十次に道選・表に 三十次に道選・表に 三十次に道選・表に 三十次に道選・表に 三十次に道ののン練のでは 一十次に 一十二次に 一十二次に 一十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二	学習した競技を行う学習した競技を行う学習した競技を行う学習した競技を行う学習した競技を行うなけるストレート・カーの習本技術を練習す医内種目を実施する医外種目を実施すると解したルールを学習した。	う~ う~ う~ う~ う~ 一ブの投げ方を る~ 。~ 。~	を 1を 1を 1を 1を 2 軟 , 軟 自め 自め 軟う学 年学 年学 年学 年学 道 式実 式 らに らに 式にび 次び 次び ・ 野践 野 の必 の必 野す	実 選実 選実 選実 選実 選実 選実 選実 選実 選実 選	, 武道種目(柔道・剣道)の応用技術 (り組む) ,	
前期		4週 5週 6週 7週 8週 9週 10週 11週 12週 13週	○1年次に通過では、 ○1年次に対し、 ○1年次に対しが対し、 ○1年次に対しに対しが対し、 ○1年次に対しが対しに対しが対しが対しが対しに対しが対しが対しが対しが対しが対しが対しが対しが対しが対しが対しが対しが対しが対	学習した競技を行う 学習した競技を行う 学習した競技を行う 学習した競技を行う をを行う~ かるストレート・カ がの習体技術を練習す を内種目を実施する のとなりを実施する になった。 というでは、 はない。 はないでは、 はない。 はない。 はない。 はな、 はな、 はな、 はな、 はな、 は、 はな、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、 は、	う~ う~ う~ う~ う~ う~ 一ブの投げ方を る~ 。~ 。 ~	を 1を 1を 1を 1を 2 軟 , 軟 自め 自め 軟う 学 学 年学 年学 年学 年学 道 式実 式 らにらに 式に 生 生び 次び 次び 次び ・ 野践 野 の必の必野す だ	実 選実 選実 選実 選実 選実 選実 選実 選実 選実 選	, 武道種目(柔道・剣道)の応用技術(り組む) 建実技の習熟度の確認をおこなう ハート、カーブの投球について学び がを学び、実践に取り組む 、を認識し、自身の運動能力向上のた。 本認識し、自身の運動能力向上のた。 再認識する ルールを理解し、競技運営できるよ	

		16週		
		1週	軟式野球のゲーム実践 〜チームに分かれてゲームを実践する〜	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		2週	軟式野球のゲーム実践 〜チームに分かれてゲームを実践する〜	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		3週	軟式野球のゲーム実践 〜チームに分かれてゲームを実践する〜	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		4週	実技試験(カーブ) 〜カーブの実技試験を行う〜	軟式野球のカーブの習熟度の確認をおこなう
	3rdQ	5週	実技試験(カーブ) 〜カーブの実技試験を行う〜	軟式野球のカーブの習熟度の確認をおこなう
		6週	バドミントンへの導入 〜バドミントンの基本技術を学習し、練習する〜	バドミントンの基礎技術を学び, 実践に取り組む
		7週	バドミントンの基本技術の復習 〜バドミントンの基本技術の復習を行い、ルールを理解する〜	バドミントンの基礎技術を学び,実践に取り組む
		8週	卓球への導入 〜卓球の基本技術を学習し、練習する〜	卓球の基礎技術を学び,実践に取り組む
後期	4thQ	9週	卓球の基本技術の復習 〜卓球の基本技術の復習を行い、ルールを理解する〜	卓球の基礎技術を学び,実践に取り組む
		10週	バドミントン・卓球のゲーム実践 〜バドミントン・卓球の選択を行い、ゲームを行う。 〜	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		11週	バドミントン・卓球のゲーム実践 〜バドミントン・卓球の選択を行い、ゲームを行う。 〜	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		12週	バドミントン・卓球のゲーム実践 〜バドミントン・卓球の選択を行い、ゲームを行う。 〜	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		13週	バドミントン・卓球のゲーム実践 〜バドミントン・卓球の選択を行い、ゲームを行う。 〜	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		14週	バドミントン・卓球の実技試験 〜各競技の実技試験を行う〜	
		15週	授業評価アンケート バドミントン・卓球のゲーム実践	
		16週		
モデルー	1アカリキ	ニュラムの)学習内容と到達日標	

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
				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	
	汎用的技能	汎用的技能	汎用的技能	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、ボディーランゲージなど)。	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	
				書籍、インターネット、アンケート等により必要な情報を適切に 収集することができる。	3	
				収集した情報の取捨選択・整理・分類などにより、活用すべき情報を選択できる。	3	
分野横断的 能力				収集した情報源や引用元などの信頼性・正確性に配慮する必要が あることを知っている。	3	
				情報発信にあたっては、発信する内容及びその影響範囲について 自己責任が発生することを知っている。	3	
				情報発信にあたっては、個人情報および著作権への配慮が必要であることを知っている。	3	
				目的や対象者に応じて適切なツールや手法を用いて正しく情報発信(プレゼンテーション)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	
				課題の解決は直感や常識にとらわれず、論理的な手順で考えなければならないことを知っている。	3	
				グループワーク、ワークショップ等による課題解決への論理的・ 合理的な思考方法としてブレインストーミングやKJ法、PCM法等 の発想法、計画立案手法など任意の方法を用いることができる。	3	
				どのような過程で結論を導いたか思考の過程を他者に説明できる。	3	

)	1_	
				適切な範囲やレベルで解決策を提案できる。	3	
ı				事実をもとに論理や考察を展開できる。	3	
				結論への過程の論理性を言葉、文章、図表などを用いて表現できる。	3	
				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っ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	
				日常の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	
			態度・志向性	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	
		態性・志向		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	
				自身の将来のありたい姿(キャリアデザイン)を明確化できる。	3	
				その時々で自らの現状を認識し、将来のありたい姿に向かってい		
				くために現状で必要な学習や活動を考えることができる。 キャリアの実現に向かって卒業後も継続的に学習する必要性を認	3	
	性(人間力)			識している。 これからのキャリアの中で、様々な困難があることを認識し、困	3	
				難に直面したときの対処のありかた(一人で悩まない、優先すべきことを多面的に判断できるなど)を認識している。	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	
				企業等における技術者・研究者等の実務を認識している。	3	
				企業人としての責任ある仕事を進めるための基本的な行動を上げることができる。	3	
				企業における福利厚生面や社員の価値観など多様な要素から自己 の進路としての企業を判断することの重要性を認識している。	3	
				企業には社会的責任があることを認識している。	3	
				企業が国内外で他社(他者)とどのような関係性の中で活動しているか説明できる。	3	
				調査、インターンシップ、共同教育等を通して地域社会・産業界 の抱える課題を説明できる。	3	
				企業活動には品質、コスト、効率、納期などの視点が重要であることを認識している。	3	
				社会人も継続的に成長していくことが求められていることを認識している。	3	
				技術者として、幅広い人間性と問題解決力、社会貢献などが必要とされることを認識している。	3	
				技術者が知恵や感性、チャレンジ精神などを駆使して実践な活動を行った事例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、企業等でどのように 活用・応用されているかを認識できる。	3	
				企業人として活躍するために自身に必要な能力を考えることができる。	3	
				コミュニケーション能力や主体性等の「社会人として備えるべき 能力」の必要性を認識している。	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	工学的な課題を論理的・合理的な方法で明確化できる。	3	前2,前3
				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	前2,前3
	総合的な学			要求に適合したシステム、構成要素、工程等の設計に取り組むことができる。	3	
	習経験と創造的思考力			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	
				提案する設計解が要求を満たすものであるか評価しなければなら ないことを把握している。	3	
				経済的、環境的、社会的、倫理的、健康と安全、製造可能性、持 続可能性等に配慮して解決策を提案できる。	3	
評価割合						
- 1 144 11 11						

	実技試験	運動の実践	ルール理解度	合計
総合評価割合	50	30	20	100
武道	12	7	5	24
前期	13	8	5	26
後期	25	15	10	50