富山高等専門学校	開講年度	令和04年度 (2022年度)	授業科目	体育Ⅲ

科目基礎情報

科目番号	0046	科目区分	一般 / 選択
授業形態	授業	単位の種別と単位数	履修単位: 2
開設学科	機械システム工学科	対象学年	3
開設期	通年	週時間数	2
教科書/教材	最新スポーツルール（大修館書店）、ステップアップ高校スポーツ2020（大修館書店）		
担当教員	日比 端洋,村雲 憲昭,松岡 秀顕		

到達目標

軟式野球の基本技術を習得し、ソフトボールとのルールの違いを理解することを第一の目的とする。ピッチングにおけるカーブの習得も必要である。
①カーブを習得し投げることができる
②定期的な運動の重要性を理解し、実践する
③学習する競技の特性やルールを理解し、ゲームを円滑に行うことができる。

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
カーブを習得し投げることができる	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。
定期的な運動の重要性を理解し実践する	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
各競技の特性やルールを理解し、ゲームを行うことができる	各競技の特性やルールを理解し、ゲームを行うことができる	各競技の特性やルールを理解し、ゲームを行おうと心がけている	各競技の特性やルールを理解できておらず、ゲームに参加できていない

学科の到達目標項目との関係

ディプロマポリシー 2

教育方法等

概要	軟式野球、カーブ、卓球、バドミントン、ゲーム コミュニケーション力（表現力），アクション力，集中力
授業の進め方・方法	軟式野球の基本技術を習得し、ソフトボールとのルールの違いを理解することを第一の目的とする。ピッチングにおけるカーブの習得も必要である。 学年の後半に見られる種目の選択は、学生自身が個々の能力を判断して、種目を選択することになるので自分自身を判断する能力を身につけることも授業のねらいといえる。 定期的な運動の重要性を理解することは、体育にとって大切な目標の１つであることも学習する。
注意点	３学年の後半は、選択制で競技種目が異なるので十分考え、選択すること。また、学生が審判もできるようにルールを理解すること。 授業計画は，学生の理解度に応じて変更する場合がある。 身体的事情等で長期見学する場合は、医師の診断書を提出すること。

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	武道（柔道・剣道） ～1年次に選択し、学習した競技を行う～	1年次に選択した，武道種目（柔道・剣道）の応用技術を学び、実践に取り組む
		2週	武道（柔道・剣道） ～1年次に選択し、学習した競技を行う～	1年次に選択した，武道種目（柔道・剣道）の応用技術を学び、実践に取り組む
		3週	武道（柔道・剣道） ～1年次に選択し、学習した競技を行う～	1年次に選択した，武道種目（柔道・剣道）の応用技術を学び、実践に取り組む
		4週	武道（柔道・剣道） ～1年次に選択し、学習した競技を行う～	1年次に選択した，武道種目（柔道・剣道）の応用技術を学び、実践に取り組む
		5週	武道（柔道・剣道） ～1年次に選択し、学習した競技を行う～	1年次に選択した，武道種目（柔道・剣道）の応用技術を学び、実践に取り組む
		6週	武道（柔道・剣道） ～1年次に選択し、学習した競技を行う～	1年次に選択した，武道種目（柔道・剣道）の応用技術を学び、実践に取り組む
		7週	武道（柔道・剣道） ～各競技の実技試験を行う～	柔道・剣道の応用実技の習熟度の確認をおこなう
		8週	軟式野球の導入 ～ピッチングにおけるストレート・カーブの投げ方を学習し、練習する～	軟式野球のストレート，カーブの投球について学び，実践に取り組む
	2ndQ	9週	軟式野球の基本技術の習得 ～軟式野球における基本技術を練習する～	軟式野球の基礎技術を学び．実践に取り組む
		10週	新体力テストの実施 ～新体力テストの室内種目を実施する。～	自らの体力レベルを認識し、自身の運動能力向上のために必要な項目を再認識する
		11週	新体力テストの実施 ～新体力テストの室外種目を実施する。～	自らの体力レベルを認識し、自身の運動能力向上のために必要な項目を再認識する
		12週	軟式野球のルール理解 ～軟式野球の主だったルールを学習し、理解する～	軟式野球のゲームルールを理解し，競技運営できるようにする
		13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
		14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
		15週	授業評価アンケート 軟式野球のゲーム実践	学生だけでゲームおよび競技運営ができる

		16週		
後期	3rdQ	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
		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
	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	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	
				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	

				適切な範囲やレベルで解決策を提案できる。	3	
				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	
	態度・志向性(人間力)	態度・志向性	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	
				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	
				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。	3	
				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識している。	3	
				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	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
				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	
				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						

	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