

富山高等専門学校		開講年度	令和03年度 (2021年度)		授業科目	体育 I
科目基礎情報						
科目番号	0005		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	電子情報工学科		対象学年	1		
開設期	通年		週時間数	2		
教科書/教材	「Active Sports 総合版」大修館書店					
担当教員	林 直人					
到達目標						
(1) 生涯スポーツの観点に立てるよう、運動への関心が高くなる。 (2) 集団行動（公正、協力、責任）を普段から行えるようにする。						
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	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						
MCCコア科目 ディプロマポリシー 2						
教育方法等						
概要	(1) スポーツの実践を通して、生涯にわたり継続的にスポーツに親しむ資質や能力を育てる。 (2) 健康の増進と体力の向上を図り、協力的で明るく活力のある生活を営む態度を育てる。					
授業の進め方・方法	準備運動・基礎体力トレーニングまでは全員一斉に実施し、それ以降の活動については男女別々に実施する。1年間を通して、基礎体力トレーニングは実施するとともに、4種目のチーム競技である球技種目を実施する。					
注意点	(授業改善策) 安全に対する態度を促す。 ※本科目では、50点以上の評価で単位を認定する。 評価が50点に満たない者は、願い出により追認試験を受けることができる。追認試験の結果、単位の修得が認められた者にあつては、その評価を50点とする。					
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	ガイダンス 集団行動訓練①		ガイダンスを通じて、日常生活における時間管理、健康管理、金銭管理などができるようになる。集合隊形、号令を中心とした集団行動ができるようになる。	
		2週	集団行動訓練② 体力診断テスト①		整列と隊列変換を中心とした集団行動を通じて、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。 正しい測定方法を理解する。新体力テストの測定をし、自らの体力レベルを知る。	
		3週	体力診断テスト②		正しい測定方法を理解する。新体力テストの測定をし、自らの体力レベルを知る。	
		4週	バレーボール①		オーバーハンドパス、アンダーハンドパスを知り、パスゲームができる。	
		5週	バレーボール②		サーブを知り、サーブレシーブからパスをつなげ相手に返すことができる。	
		6週	バレーボール③		スパイクについて学び、三段攻撃ができる。簡易なルールのゲームを通じて、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。	
		7週	バレーボール④		ルールを理解し、仲間と楽しめる簡易ルールを話し合い、ゲームを実施することができる。	
		8週	バレーボール⑤		ゲームのプレイおよび審判を行う中で、法令やルールを遵守した行動をとれる。	
	2ndQ	9週	バレーボール⑥		個人技能テストをし、リーグ戦によるゲームを実施することができる。	
		10週	アルティメット①		フライングディスクの特徴をつかみ、パス、キャッチの個人技能を習得できる。	
		11週	アルティメット②		2対2や3対3のミニゲームで個人技能を活用できる。	
		12週	アルティメット③		簡易なルールのゲームで、仲間と協力してゲームを楽しむことができる。	
		13週	アルティメット④		ルールを理解し、仲間と楽しめる簡易ルールを話し合い、ゲームを実施することができる。	
		14週	アルティメット⑤		ゲームのプレイおよび審判を行う中で、法令やルールを遵守した行動をとれる。	

後期		15週	アルティメット⑥	試合計画に従って、仲間と協力してリーグ戦によるゲームを運営することにより、他者の意見を聞き合意形成することができる。
		16週		
	3rdQ	1週	体力診断テスト①	正しい測定方法を理解する。新体力テストの測定をし、自らの体力レベルを知る。
		2週	体力診断テスト②	正しい測定方法を理解する。新体力テストの測定をし、自らの体力レベルを知る。
		3週	バスケットボール①	パス、ドリブル、シュートの個人技能を習得できる。
		4週	バスケットボール②	1対1や2対1のゲームで個人技能を活用できる。
		5週	バスケットボール③	簡易なルールのゲームで、仲間と協力してゲームを楽しむ中で、合意形成のために会話を成立させることができる。
		6週	バスケットボール④	ルールを理解し、仲間と楽しめる簡易ルールを話し合い、ゲームを実施することができる。
		7週	バスケットボール⑤	ゲームのプレイおよび審判を行う中で、法令やルールを遵守した行動をとれる。
		8週	バスケットボール⑥	個人技能テストをし、リーグ戦によるゲームを実施することができる。
	4thQ	9週	タグラグビー①	平パス、スクリューパス、ポップ、ガットを理解し、実施できる。
		10週	タグラグビー②	アタック、ディフェンスを理解し、実施できる。
		11週	タグラグビー③	ルールを知り、チームでスペースを使った攻撃ができる。
		12週	タグラグビー④	チームで組織的な守備ができる。
		13週	タグラグビー⑤	チームで協調・共同することの意義・効果を認識し、リーグ戦によるゲームを通じてゲームの評価と練習課題をチームごとに考えることができる。
		14週	タグラグビー⑥	試合計画に従って、仲間と協力してリーグ戦によるゲームを運営することにより、他者の意見を聞き合意形成することができる。
		15週	授業振り返り	これまでの体育での取り組みを自己評価、相互評価する。
		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	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。	2	
				合意形成のために会話を成立させることができる。	2	
	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。	2	
				日常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	
				チームで協調・共同することの意義・効果を認識している。	2	
				法令やルールを遵守した行動をとれる。	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	合計
総合評価割合	30	0	0	20	50	0	100
基礎的能力	30	0	0	0	0	0	30
専門的能力	0	0	0	0	50	0	50
分野横断的能力	0	0	0	20	0	0	20