評価項目1	への自己評価なら、向上 可要素を認識することが。。 でを習得するための基礎									
授業形態 授業 単位の種別と単位数 学修単位: 1 開設学科 電子情報工学科 対象学年 5 開設期 前期 週時間数 1 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)自分の体力レベルを客観的データから評価し、体力の向上を目指した運動を行うことができる。 (2)自分の能力に適した課題解決に向け、自らの技能を上達させるようになる。 (3)安全に留意しながら、仲間と協同しながらレベルの高いゲームを展開することができる。 ルーブリック 埋想的な到達レベルの目安 標準的な到達レベルの目安 ホ到達レベルの再 はかテストを自己評価し、ターゲットとなる体力要素を高めるための種目選択し、活動内容を工夫することができる。 専門的技術を体系的な基礎練習を適じて習得し、ゲームの中で発揮 東門的技術の習得を目指して基礎練習を通じて習得し、ゲームの中で発揮 東門的技術の習得を目指して基礎練習を超っることができる。 専門的技術の習得を目指して基礎練習を超ってきる。 専門的技術の習得を目指して基礎練習を超ってきる。 専門的技術の習得を目指して基礎練習を超ってきる。 することができる。 専門的技術の習得を目指して基礎練習を組みまることができる。 またまに取り組み、ゲームで生かそうと努力することができる。 またまに取り組み、ゲームできかる などのもないのできる。 またまに取り組み、ゲームできかる などのもないの言葉を組みまた。 またまにない。 またまにない。 またまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまたまにないまた。 またまにないまた。 またまにないまたまたまにないまたまたまにないまたまにないまたまにないまたまたまたまにないまたまたまたまたまたまたまたまたまたまたまたまたまたまたまたまたまたまたまた	への自己評価なら、向上 可要素を認識することが。。 でを習得するための基礎									
開設学科         電子情報工学科         対象学年         5           開設期         前期         週時間数         1           教科書/教材         「Active Sports 総合版」大修館書店           担当教員         林 直人	への自己評価なら、向上 可要素を認識することが。。 でを習得するための基礎									
開設期     前期     週時間数     1       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)自分の体力レベルを客観的データから評価し、体力の向上を目指した運動を行うことができる。(2)自分の能力に適した課題解決に向け、自らの技能を上達させるようになる。(3)安全に留意しながら、仲間と協同しながらレベルの高いゲームを展開することができる。       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       評価項目1     埋想的な到達レベルの目安     標準的な到達レベルの目安     本力テストを自己評価し、ターゲットとなる体力要素を高めるための種目選択し、活動内容を工夫することができる。     体力テストを自己評価し、ターゲットとなる体力要素を高めるための種目選択ができる。     本の種目選択ができる。     専門的技術の習得を目指して基礎練習を練習に取り組み、ゲームで生かそうと努力することができる。     専門的技術の習得を目指して基礎練習を練習を練習に取り組み、ゲームで生かそうと努力することができる。	への自己評価なら、向上 可要素を認識することが。。 でを習得するための基礎									
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)自分の体力レベルを客観的データから評価し、体力の向上を目指した運動を行うことができる。           (2)自分の能力に適した課題解決に向け、自らの技能を上達させるようになる。         (3)安全に留意しながら、仲間と協同しながらレベルの高いゲームを展開することができる。           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         未到達レベルの日安           評価項目1         埋想的な到達レベルの目安         標準的な到達レベルの目安         本力テストを自己評価し、ターゲットとなる体力要素を高めるための種目選択し、活動内容を工夫することができる。         体力テストを自己評価し、ターゲットとなる体力要素を高めるための種目選択ができる。         本力テストを自己評価し、ターゲットとなる体力要素を高めるための種目選択ができる。         専門的技術の習得を目指して基礎練習を練習に取り組み、ゲームで生かそうと努力することができる。         専門的技術の習得を目指して基礎練習を組みまることができる。	への自己評価なら、向上 可要素を認識することが。。 でを習得するための基礎									
担当教員	への自己評価なら、向上 可要素を認識することが。。 でを習得するための基礎									
到達目標	への自己評価なら、向上 可要素を認識することが 。 でで習得するための基礎									
(1)自分の体力レベルを客観的データから評価し、体力の向上を目指した運動を行うことができる。 (2)自分の能力に適した課題解決に向け、自らの技能を上達させるようになる。 (3)安全に留意しながら、仲間と協同しながらレベルの高いゲームを展開することができる。  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 株力テストを自己評価し、ターゲットとなる体力要素を高めるための種目選択し、活動内容を工夫することができる。  専門的技術を体系的な基礎練習を 調じて習得し、ゲームの中で発揮 することができる。  専門的技術を体系的な基礎練習を 練習に取り組み、ゲームで生かそ することができる。  専門的技術できる。 専門的技術の習得を目指して基礎 練習を組み することができる。	への自己評価なら、向上 可要素を認識することが 。 でで習得するための基礎									
(2)自分の能力に適した課題解決に向け、自らの技能を上達させるようになる。       (3)安全に留意しながら、仲間と協同しながらレベルの高いゲームを展開することができる。         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         かカテストを自己評価し、ターゲットとなる体力要素を高めるための種目選択し、活動内容を工夫することができる。       体力テストを自己評価し、ターゲットとなる体力要素を高めるための種目選択ができる。       体力テストを自己評価し、ターゲットとなる体力要素を高めるための種目選択ができる。       中門的技術の習得を目指して基礎 練習に取り組み、ゲームで生かそ することができる。         評価項目2       専門的技術で書る。       専門的技術の習得を目指して基礎 練習に取り組み、ゲームで生かそ うと努力することができる。	への自己評価なら、向上 可要素を認識することが 。 でで習得するための基礎									
理想的な到達レベルの目安	への自己評価なら、向上 可要素を認識することが 。 でで習得するための基礎									
体力テストを自己評価し、ターゲットとなる体力要素を高めるための種目選択し、活動内容を工夫することができる。体力テストを自己評価し、ターゲットとなる体力要素を高めるための種目選択ができる。体力テストを自己評価し、ターゲットとなる体力要素を高めるための種目選択ができる。体力テストを自己評価し、ターゲットとなる体力要素を高めるための種目選択ができる。評価項目2専門的技術を体系的な基礎練習を通じて習得し、ゲームの中で発揮することができる。専門的技術の習得を目指して基礎練習に取り組み、ゲームで生かそすることができる。専門的技術の習得を目指して基礎練習を組みまることができる。	への自己評価なら、向上 可要素を認識することが 。 でで習得するための基礎									
<ul> <li>評価項目1</li> <li>ットとなる体力要素を高めるため の種目選択し、活動内容を工夫す ることができる。</li> <li>専門的技術を体系的な基礎練習を 通じて習得し、ゲームの中で発揮 することができる。</li> <li>専門的技術の習得を目指して基礎 練習に取り組み、ゲームで生かそ することができる。</li> <li>専門的技術の 練習を組み うと努力することができる。</li> </ul>	フ要素を認識することが 。 「で習得するための基礎									
評価項目2										
	専門的技術を習得するための基礎 練習を組み立てることができない 。									
デームの一員として、仲間と協同 チームの一員として、仲間と協同 チームの一 評価項目3 し、高度な戦術を用いたゲームを しながらゲームを展開することが しながらゲ 展開することができる。 できる。 できない。	チームの一員として、仲間と協同 しながらゲームを展開することが できない。									
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										
(1)自らの意思で運動種目を選択し、運動不足の問題改善を図るべく、生涯にわたってスポーツを楽しむ実践力はかる。 (2)身体活動を通じて、仲間とのコミュニケーションを育むことで、心の豊かさと健康を実感し、また、集団で学ぶことで、人間社会の形成に貢献できる船員の育成を図る。										
授業の1、2週目は自らの体力レベル縦断的・横断的に評価をするをために体力テストを実施する。授業形態は 授業の進め方・方法 授業の進め方・方法 一部できる。 事前に行う準備学習:講義の復習および予習を行ってから授業に臨むこと。 (授業改善策)安全に対する態度を促す。 第3週~第15週(全13回)において、上記6種目の内、2種目を選択し、6回を同一種目で継続する(6回*2種目=4)。 ただし第3週の選択体育初回は移行期間として種目変更を認める。										
注意点 注意点 注意点 注意点 注意点 というでは、その評価を60点とする。 というできる。追認試験の結果、評価の基準を満たし単位の修得が認められた者にあたっては、その評価を60点とする。 学修単位のため、授業外学習が必要である。 授業外学習・事前:授業内容を予習する。 授業外学習・事後:授業内容に関する課題を考察する。課題についてはレポートとして評価する。 授業の属性・履修上の区分										
	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										
1週 シラバスの説明 体育 V の授業目標と内容を理解 新体力テスト 測定をし、自らの体力レベルを	 解する。新体力テストの そのる									
新体力テスト 新体力テスト 第6年 10 日 10	らの体力レベルから、向 P業人として活躍するた									
選択体育 (ソフトボール、ビーチバレー、フットサル、テニス 自らの体力レベルと運動ニース することができる。										
選択体育 仲間と協力してコートや用具を (ソフトボール、ビーチバレー、フットサル、テニス ながら練習することができる。 ) ての役割を把握した行動ができ	チームのメンバーとし									
1stQ   選択体育   同じ種目を選択した仲間と、そ	その種目としての到達目									
選択体育 (ソフトボール、ビーチバレー、フットサル、テニス 選択した種目に必要な技術を理 めの練習方法を工夫することか										
選択体育 (ソフトボール、ビーチバレー、フットサル、テニス より高い技術を身につけるため とができる。	 bに、仲間と学び合うこ									
選択体育 (ソフトボール、ビーチバレー、フットサル、テニス 簡易なルールによるゲームを楽 )	 美しむことができる。									
2ndQ 9週 選択体育 (ビーチバレー、フットサル、テニス、バドミントン 選択した種目に必要な技術を理めの練習方法を工夫することか										

		10週	選択( (ビ- )		7ット <del>サ</del> ル、テニス、	バドミントン	競技ルールに則っ <i>が</i> ことができる。	こ、安全か	つ、フェア	な試合を行う	
		11週	選択( (ビ- )		<sup>7</sup> ットサル、テニス、	バドミントン	個人・グループ戦役 ともに工夫すること			練習を仲間と	
12週			選択( (ビ- )		<sup>7</sup> ットサル、テニス、	バドミントン	チーム戦術を高めるための基本練習を仲間とともに工 夫することができる。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。				
		13週					公正な審判のジャッジの下で、ゲームを行うことがで きる。				
14週			選択体育 (ビーチバレー、フットサル、テニス、バドミントン )				仲間からの助言など、外在的フィードバックにより、 高いレベルの戦術に挑戦することができる。				
	15週			選択体育 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。高専で学んだ体育の知識が、企業や大学等でどのように活用・応用されるかを認識し、説明できる。				
	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	分類 分野			学習内容	学習内容の到達目標				到達レベル	授業週	
					目標の実現に向けて自らを律して行動できる。 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		
					チームのメンバーとしての役割を把握した行動ができる。				3		
分野横断的 態度 能力 性(人	態度・志 性(人間力	度・志向  態度・記 (人間力)  性		句 態度・志向 性 	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		
					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		
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	合計	
総合評価割合 10		0		0 0		70	20		0		
基礎的能力 10		0		0 0		0	0				
専門的能力 0		0		0	0	35	20 55				
分野横断的能力 0		0		0 0 35		35	0 35				