

北九州工業高等専門学校		開講年度	令和06年度 (2024年度)		授業科目	体育 B II	
科目基礎情報							
科目番号		0043		科目区分	一般 / 必修		
授業形態				単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科		生産デザイン工学科（電気電子コース）		対象学年	2		
開設期		後期		週時間数	2		
教科書/教材		（参考）ステップアップ高校スポーツ 大修館					
担当教員		八嶋 文雄					
到達目標							
1 基本的な運動技術を習得し技能を高めることができる 2 運動の楽しさや喜びを味わい、協力して意欲的に取り組むことができる 3 ルールやマナーに対する公正な態度や責任、安全に留意して活動することができる							
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		授業計画に記載の各種目における基本的な動作を習得し、実技テストの課題を十分にクリアすることができる。また、基本的な技術をプレーの中で十分に活かすことができる。		授業計画に記載の各種目における基本的な動作を習得し、実技テストの課題を概ねクリアすることができる。また、基本的な技術をプレーの中で活かすことができる。		授業計画に記載の各種目における基本的な動作の習得が困難で、実技テストの課題をクリアすることができず努力を要する。また、基本的な技術をプレーの中で活かすことが難しい。	
評価項目2		授業計画に記載の各種目において、運動の楽しさや喜びを味わい、合意形成に貢献したり仲間と互いに協力して意欲的に取り組むことが十分にできる。		授業計画に記載の各種目において、運動の楽しさや喜びを味わい、合意形成に貢献したり仲間と互いに協力して意欲的に取り組むことが概ねできる。		授業計画に記載の各種目において、運動の楽しさや喜びを味わい、合意形成に貢献したり仲間と互いに協力して意欲的に取り組むことが難しい。	
評価項目3		授業計画に記載の各種目において、運動に適した格好でルールやマナーを守りながら、健康・安全に留意して活動することが十分できる。また、グループやチームの一員として自己の役割を果たすことができる。		授業計画に記載の各種目において、運動に適した格好でルールやマナーを守りながら、健康・安全に留意して活動することが概ねできる。また、グループやチームの一員として自己の役割を果たすことができる。		授業計画に記載の各種目において、運動に適した格好でルールやマナーを守りながら、健康・安全に留意して活動することが難しい。また、グループやチームの一員として自己の役割を果たすことが難しい。	
学科の到達目標項目との関係							
学習・教育到達度目標 G④ 健やかな心身を持ち、社会性、協調性を身に付ける。							
教育方法等							
概要		各種の運動の実践を通して基本的な運動技術を習得し、運動技能を高めるとともに、運動の楽しさや喜びを深く味わうことができるようにする。また、体の調子を整え、体力の向上を図り、公正、協力、責任などの態度を育て、生涯を通じて持続的に運動ができる資質や能力を育てる。					
授業の進め方・方法		授業では整列、出欠確認後、体操、ストレッチ、補強運動などを行う。 実技を中心に行い、取り扱う種目の特性や学生の実態に応じて、体育理論やスポーツテストと関連づけて行う。また、必要に応じて視聴覚教材も利用する。 実施種目についての筆記テストや必要に応じてレポートを課すことがある。 運動技能については、基本的な評価項目も用いて客観的に運動技能の水準を測るとともに、身体の効率的な使い方や動かし方などの運動技術を専門的な視点で評価する。また、その他については、積極的な参加や取り組み、ルールやマナー・モラルなどの態度面、健康安全への配慮、意欲、自己の責任や合意形成などの観点から総合的に評価する。 後半は縄跳びを通して自己の体力水準を向上させ、健康の保持増進を図る。					
注意点		学校が指定した仕様に基づくウェア（名札）、シューズを準備すること。特に体育館シューズは、ソール素材に滑り止め作用の合成ゴムや天然ゴムを使用したものであること。 ウェア、シューズの貸し借りは衛生上好ましくないため禁止。 更衣、移動は休み時間内に完了すること。貴重品の管理は各自で行うこと。 雨天時や酷暑環境（WBGTを活用）時及び大気汚染（pm2.5）等の状況に応じ、活動場所、種目の変更や座学に変更する場合がある。					
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		
後期	3rdQ	1週	テニス テニスの概要・グリップ・フォアハンドストロークとバックハンドストロークの基本		テニスの概要を理解し、ラケットワークを行うことができる。		
		2週	テニス フォアハンドストロークとバックハンドストロークの打点とフォロースルー		ストロークと打点を理解し基本練習を行うことができる。		
		3週	テニス フォアハンドストロークとバックハンドストロークの練習		フォアハンドストロークとバックハンドストロークを使ってラリーを継続して楽しむことができる。ラリーの練習。		
		4週	テニス サービス・ダブルスのルール・ゲーム		コースを狙って安定したサーブを出すことができる。ダブルスのおもなルールを理解することができる。		
		5週	テニス ダブルスのゲーム		パートナーと連携し、いろいろなストロークによって攻防を展開することができる。		
		6週	テニス シングルのゲーム		ルールを理解してゲームを楽しむとともにゲーム運営を行うことができる。		
		7週	テニス 実技テスト		評価項目に基づき公正な態度で取り組むことができる。		
		8週	前半のまとめ		ゲームの結果や実技テストを振り返ってまとめる。		

4thQ	9週	卓球（縄跳び） 卓球の概要・ラケットとボールの特徴	卓球の概要を理解し、ラケットワークを行うことができる。 また、縄跳びでは、一連の動作を通して下半身や体幹の強化を図りながら、高度な技に挑戦する。
	10週	卓球（縄跳び） ロング・ショート・カット	いろいろなストロークを使い分けて練習することができる。 また、縄跳びでは、一連の動作を通して下半身や体幹の強化を図りながら、高度な技に挑戦する。
	11週	卓球（縄跳び） ラリー・サーブ	ミスなくテンポ良くラリーを継続できる。サーブの打ち方について理解し練習に取り組むことができる。いろいろなストロークを使い分けてラリーを組み立てることができる。 サーブの打ち方について理解し練習に取り組むことができる。ラリーテスト1回目。 また、縄跳びでは、一連の動作を通して下半身や体幹の強化を図りながら、高度な技に挑戦する。
	12週	卓球（縄跳び） ラリー・ダブルスのルールとゲーム	ダブルスのおもなルールを理解することができる。ラリーテスト2回目。 また、縄跳びでは、一連の動作を通して下半身や体幹の強化を図りながら、高度な技に挑戦する。
	13週	卓球（縄跳び） ゲーム	シングルスのおもなルールを理解することができる。ラリーテスト3回目。 また、縄跳びでは、一連の動作を通して下半身や体幹の強化を図りながら、高度な技に挑戦する。
	14週	卓球（縄跳び） ゲームを楽しむ	ルールを理解してゲームを楽しむことができる。ゲーム運営を行うことができる。ラリーテスト4回目。 また、縄跳びでは、一連の動作を通して下半身や体幹の強化を図りながら、高度な技に挑戦する。
	15週	卓球（縄跳び） 実技テスト	評価項目に基づき公正な態度で取り組むことができる。ラリーテスト5回目。 また、縄跳びでは、一連の動作を通して下半身や体幹の強化を図りながら、高度な技に挑戦する。
	16週	後半のまとめ	ゲームの結果や実技テストを振り返ってまとめる。

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	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	
				自らの考えで責任を持つてものごとに取り組むことができる。	2	
				目標の実現に向けて計画ができる。	2	
				目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	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。	2	
				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。	2	
				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	
				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。	2	
				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。	2	
				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。	2	
				リーダーがとるべき行動や役割をあげることができる。	2	
				適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	2	
				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	2	
				法令やルールを遵守した行動をとれる。	2	
				他者のおかれている状況に配慮した行動がとれる。	2	

評価割合

	実技試験	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	50	0	0	0	0	50	100
基礎的能力	50	0	0	0	0	0	50
専門的能力	0	0	0	0	0	0	0
分野横断的能力	0	0	0	0	0	50	50