

久留米工業高等専門学校		開講年度	令和06年度 (2024年度)		授業科目	生涯スポーツ1	
科目基礎情報							
科目番号		4S03		科目区分		一般 / 必修	
授業形態		実習		単位の種別と単位数		履修単位: 2	
開設学科		制御情報工学科		対象学年		4	
開設期		通年		週時間数		2	
教科書/教材		イラストでみる最新スポーツルール 大修館書店					
担当教員		赤塚 康介,満園 良一					
到達目標							
1. 各種競技技術を習得する。 2. ルールを理解し、安全に実践する能力を身につける。 3. 多くの運動種目に接することにより、生涯を通して運動に親しみ、健康な生活を営むことができる態度を養う。							
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		トータル的に十分な運動量が確保され、高いレベルの運動技術の習得が確認できる。		トータル的に運動量が確保され、標準レベルの運動技術の習得が確認できる。		トータル的に十分な運動量が確保されず、一定レベルの運動技術の習得が確認できない。	
評価項目2		十分にルールを理解し、遵守したうえで、競技を実践することができる。		ルールを理解し、遵守したうえで、競技を実践することができる。		ルールが理解できず、競技実践が十分でない。	
評価項目3		生涯にわたって積極的に運動に親しみ、実践することができる能力が十分に確認できる。		生涯にわたって運動に親しみ、実践しようという気持ちが感じられる。		全く運動に興味が持てず、生涯にわたって運動を遂行しようとする気持ちが感じられない。	
学科の到達目標項目との関係							
2 4							
教育方法等							
概要		1. 体力の向上と運動技術の習得をはかり、健康で強靱な心身を養う。 2. ルールや規則を守り、安全に留意し、運動を通して健全な人間関係を保つ態度を養う。					
授業の進め方・方法		選択種目については人数、施設状況によって決定する。 段階にあわせた達成可能な技術の提供を行う。 スポーツをするのに相応しい服装・シューズを着用すること。 ただし病気・怪我等で実技ができない場合は、レポート提出。 原則前期選択種目と後期選択種目は別々のものを選択すること。					
注意点		実技テスト50%、各実技課題毎に実習に取り組む態度50%を目安として評価する。 評価基準：60点以上を合格とする。 再試験を行う。 次の授業範囲を予習し、専門用語の意味等を理解しておくこと。					
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	オリエンテーション(選択種目決め)		授業の内容について説明し、実施する競技を決定する。		
		2週	基本練習①		各競技において基本練習を行い、技術を習得する。		
		3週	基本練習②		各競技において基本練習を行い、技術を習得する。		
		4週	基本練習③及びルール説明		各競技において基本練習を行い、技術を習得する。またそれぞれの競技ルールについて理解する。		
		5週	実践練習及び簡易試合①		実際ルールに則って試合ができるかを確認するための簡易試合を行う。		
		6週	実践練習及び簡易試合②		実際ルールに則って試合ができるかを確認するための簡易試合を行う。		
		7週	実践練習及び簡易試合③		実際ルールに則って試合ができるかを確認するための簡易試合を行う。		
		8週	試合(リーグ戦)①		リーグ戦試合を行い、さらに実践的な技術を磨く。		
	2ndQ	9週	試合(リーグ戦)②		リーグ戦試合を行い、さらに実践的な技術を磨く。		
		10週	試合(リーグ戦)③		リーグ戦試合を行い、さらに実践的な技術を磨く。		
		11週	試合(リーグ戦)④		リーグ戦試合を行い、さらに実践的な技術を磨く。		
		12週	試合(リーグ戦)⑤		リーグ戦試合を行い、さらに実践的な技術を磨く。		
		13週	試合(リーグ戦)⑥		リーグ戦試合を行い、さらに実践的な技術を磨く。		
		14週	実技テスト①		これまでに練習した基礎技術が習得できたかを確認する実技テストを行う。		
		15週	実技テスト②		これまでに練習した基礎技術が習得できたかを確認する実技テストを行う。		
		16週					
後期	3rdQ	1週	オリエンテーション(選択種目決め)		授業の内容について説明し、実施する競技を決定する。		
		2週	基本練習①		各競技において基本練習を行い、技術を習得する。		
		3週	基本練習②		各競技において基本練習を行い、技術を習得する。		
		4週	基本練習③及びルール説明		各競技において基本練習を行い、技術を習得する。またそれぞれの競技ルールについて理解する。		

		5週	実践練習及び簡易試合①	実際ルールに則って試合ができるかを確認するための簡易試合を行う。
		6週	実践練習及び簡易試合②	実際ルールに則って試合ができるかを確認するための簡易試合を行う。
		7週	実践練習及び簡易試合③	実際ルールに則って試合ができるかを確認するための簡易試合を行う。
	4thQ	8週	試合(リーグ戦)①	リーグ戦試合を行い、さらに実践的な技術を磨く。
		9週	試合(リーグ戦)②	リーグ戦試合を行い、さらに実践的な技術を磨く。
		10週	試合(リーグ戦)③	リーグ戦試合を行い、さらに実践的な技術を磨く。
		11週	試合(リーグ戦)④	リーグ戦試合を行い、さらに実践的な技術を磨く。
		12週	試合(リーグ戦)⑤	リーグ戦試合を行い、さらに実践的な技術を磨く。
		13週	試合(リーグ戦)⑥	リーグ戦試合を行い、さらに実践的な技術を磨く。
		14週	実技テスト①	これまでに練習した基礎技術が習得できたかを確認する実技テストを行う。
		15週	実技テスト②	これまでに練習した基礎技術が習得できたかを確認する実技テストを行う。
		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
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	50	0	0	50	0	0	100	
基礎的能力	50	0	0	50	0	0	100	
専門的能力	0	0	0	0	0	0	0	
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0	