

一関工業高等専門学校		開講年度	令和06年度 (2024年度)		授業科目	体育
科目基礎情報						
科目番号	0062		科目区分	一般 / 必修		
授業形態	実技		単位の種別と単位数	履修単位: 2		
開設学科	未来創造工学科（一般科目）		対象学年	4		
開設期	通年		週時間数	2		
教科書/教材	ステップアップ高校スポーツ					
担当教員	安倍 健太郎					
到達目標						
①各種身体運動に必要な技術や，体育理論の知識を習得することが出来る。 ②目標や記録に向かって，挑戦することを通して継続的に努力をする姿勢を身に付けることが出来る。 ③仲間との活動の中で自分の考えを伝え，積極的にコミュニケーションを行い，協調性を身に付けることが出来る。						
【教育目標】 C, D, E						
ルーブリック						
	理想的な到達レベルの目安(優)		標準的な到達レベルの目安(良)		未到達レベルの目安(不可)	
①各種身体運動に必要な技術や，体育理論の知識を習得することが出来る。	各種身体運動に必要な技術が高く身に付けるとともに，体育理論の知識を身に付け自分の考えを文章に論理的にまとめることが出来る。		各種身体運動に必要な技術を身に付けるとともに，体育理論の知識を身に付け自分の考えを文章にまとめることが出来る。		各種身体運動に必要な技術を身に付けることができない。また体育理論の知識を身に付けることができません，自分の考えを文章にまとめることが出来ない。	
②目標や記録に向かって，挑戦することを通して継続的に努力をする姿勢を身に付けることが出来る。	自ら目標を設定し，その目標を大きく突破することが出来る。		自ら目標を設定し，その目標を突破することが出来る。		自ら目標を設定し，その目標を突破することが出来ない	
③仲間との活動の中で自分の考えを伝え，積極的にコミュニケーションを行い，協調性を身に付けることが出来る。	仲間を励ましたり，良い点や修正点を見付けて積極的かつ自主的に声を掛け合ったりすることができている。		仲間を励ましたり，良い点や修正点を見付けて声を掛け合ったりすることができている。		仲間を励ましたり，良い点や修正点を見付けて声を掛け合ったりすることができない。	
学科の到達目標項目との関係						
教育目標 B 教育目標 E						
教育方法等						
概要	生涯に通じて継続的にスポーツを楽しむための資質や能力を育てるとともに、健康で活力ある社会生活を送るために必要な体力の保持増進に関する知識を修得する。					
授業の進め方・方法	・「授業項目」に対応する教科書・参考書の内容を事前に読んでおくこと。また、前回の学習内容についての確認をしておくこと。 ・服装は自由だが運動着であること、体育館用シューズは室内用のものを身につける。 ・安全管理、怪我防止のため授業中のアクセサリー（ピアス・ネックレス等）の着用は認めない ・実技実施不可能の学生に対し、見学者として考慮することがある。 ・安全については常に心がけ、怪我のないよう留意する。					
注意点	【事前学習】 授業項目に対応する教科書・参考書の内容を事前に読んでおくこと。また、前回の学習内容についての確認をしておくこと。 【評価方法・評価基準】 体育の成績はスキルテスト等(40%)、学習状況「活動量・態度・姿勢」(60%)で評価する。 詳細は第1回目の授業で告知する。種目別、教材別に到達スキルを設定し、達成度の程度を評価する。総合成績60点以上を単位修得とする。					
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	オリエンテーション・体づくり運動		オリエンテーションをする。	
		2週	体づくり運動		体ほぐしの運動を通して、仲間と交流することができる。	
		3週	体づくり運動		体ほぐしの運動を通して、仲間と交流することができる。	
		4週	体づくり運動		体ほぐしの運動を通して、仲間と交流することができる。	
		5週	体力テスト		4カ年の体力テストの結果により、体力・運動能力の経年的変化を確認することができる。	
		6週	体力テスト		4カ年の体力テストの結果により、体力・運動能力の経年的変化を確認することができる。	
		7週	保健		高齢者のための社会の仕組みについて理解する。	
		8週	アルティメット		基本技能の修得から簡易ルールによるゲームができる。	
	2ndQ	9週	アルティメット		基本技能の修得から簡易ルールによるゲームができる。	
		10週	アルティメット		基本技能の修得から簡易ルールによるゲームができる。	
		11週	アルティメット		基本技能の修得から簡易ルールによるゲームができる。	
		12週	水泳		安全に配慮しながら、水に親しみ、楽しさを味わうことができる。	

後期		13週	水泳	安全に配慮しながら、水に親しみ、楽しさを味わうことができる。
		14週	水泳	安全に配慮しながら、水に親しみ、楽しさを味わうことができる。
		15週	保健・まとめ	前期のまとめを行う。
		16週		
	3rdQ	1週	バレーボール	様々なニュースポーツの経験を通して、スポーツの生活化を理解することができる。
		2週	バレーボール	様々なニュースポーツの経験を通して、スポーツの生活化を理解することができる。
		3週	バレーボール	様々なニュースポーツの経験を通して、スポーツの生活化を理解することができる。
		4週	バレーボール	基本技能の修得から簡易ルールによるゲームができる。
		5週	保健	社会生活と健康について理解することが出来る。
		6週	選択：卓球・バドミントン	基本技能の修得から簡易ルールによるゲームができる。
		7週	選択：卓球・バドミントン	基本技能の修得から簡易ルールによるゲームができる。
		8週	選択：卓球・バドミントン	基本技能の修得から簡易ルールによるゲームができる。
	4thQ	9週	選択：卓球・バドミントン	基本技能の修得から簡易ルールによるゲームができる。
		10週	体育理論	運動・スポーツの学び方について理解することが出来る。
		11週	フットサル	基本技能の修得から簡易ルールによるゲームができる。
		12週	フットサル	基本技能の修得から簡易ルールによるゲームができる。
		13週	フットサル	基本技能の修得から簡易ルールによるゲームができる。
		14週	フットサル	基本技能の修得から簡易ルールによるゲームができる。
		15週	保健・まとめ	後期のまとめを行う。
		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
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	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	
				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	

評価割合

	スキルテスト	学習状況	合計
総合評価割合	40	60	100
総合評価割合	40	60	100