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 I
-------------	------	-----------------	------	--------

科目基礎情報				
科目番号	0042	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	前期	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にできる。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。 スポーツテストを通して自己の体力水準を把握し、体力の保持増進を図る。			
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。 評価については、運動技能50% (実技テスト30点・運動技術20点) とその他50% (協力的学習・態度など50点) で行う。 実技テストでは、基本的な評価項目で客観的に運動技能の水準を測る。運動技術では、身体の効率的な使い方や動かし方などを専門的な視点で測る。その他では、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。			
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) 時及び大気汚染等の状況に応じ、活動場所、種目の変更や座学 (視聴覚教材の活用) 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	
前期	1stQ	1週	体づくり運動 (高専体操)	筋肉の伸張や関節の可動を意識して体を動かすことができる。表現。学生同士の相互評価。
		2週	スポーツテストⅠ 屋外 3種目	屋外 3種目における体力を測定し自己の能力を評価することができる。
		3週	スポーツテストⅡ 室内 7種目	屋内 7種目における体力を測定し自己の能力を評価することができる。
		4週	スポーツテストⅢ 室内 シャトルラン	最大酸素摂取量や心拍数についての理解を深めると共に、持久力について測定、評価することができる。
		5週	バドミントン バドミントンの概要・グリップとスウィング・シャトルの扱い	バドミントンの概要を理解し、ラケットワークを行うことができる。シャトルを扱うコツを掴み実践できる。
		6週	バドミントン クリア・ドライブ	シャトルを高く遠くへ飛ばすことができる、シャトルを床と平行に飛ばすことができる。
		7週	バドミントン ドロップ・カット・ロブ	シャトルをコート奥からネットの近くに落とすことができる、ネット近くに落ちたシャトルをコート奥に打ち返すことができる。
		8週	前半のまとめ	スポーツテストの測定結果をもとに、自身の体力を評価・分析し、まとめることができる。

2ndQ	9週	バドミントン スマッシュ・ブッシュ・ヘアピン	シャトルを押し込んだり打ち込むことができる、ネット際のシャトルを処理することができる。
	10週	バドミントン サービス・ダブルスのルール	ロングサービスやショートサービス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。
	11週	バドミントン 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相手コートの空いた場所をめぐる攻防を展開することができる。
	12週	バドミントン サービス・シングルのルール	ロングサービスやショートサービスを出すことができる。シングルのおもなルールを理解することができる。
	13週	バドミントン シングルのゲーム	いろいろなストロークによって相手コートの空いた場所をめぐる攻防を展開することができる。
	14週	バドミントン シングル・ダブルスのゲーム	ゲーム運営を通して、バドミントンを楽しむことができる。
	15週	バドミントン 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。
	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ことができる。

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	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