

函館工業高等専門学校		開講年度	令和05年度 (2023年度)		授業科目	スポーツ科学Ⅱ	
科目基礎情報							
科目番号	0023			科目区分	一般 / 必修		
授業形態	授業			単位の種別と単位数	履修単位: 2		
開設学科	社会基盤工学科			対象学年	2		
開設期	通年			週時間数	2		
教科書/教材							
担当教員	浦田 清						
到達目標							
各種スポーツの基本的な技術についての知識を習得し、動きとして実技の中で実践することができる。また、毎時間授業に出席して、集団の一員としての役割と責任を自覚し、個人や集団の安全に注意しながら練習や試合に集中することができることが到達レベルである。							
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	標準的な到達レベルの目安に加えて、それぞれの実技試験（30点満点）及び保健の試験（20点満点）において、合計30点以上の点数を取る。			授業へ遅刻、欠席、見学することなく安全に注意し集中して熱心に授業に取り組む。加えて、保健分野及び各スポーツの技術についての知識を理解する。		遅刻、欠席、見学が比較的多く、授業に集中しない又は熱心に取り組まない。また、保健分野及び各スポーツの技術についての知識を理解しない。	
学科の到達目標項目との関係							
函館高専教育目標 A							
教育方法等							
概要	スポーツを楽しむことができるように、それぞれの種目における基本的な技術についての知識を習得し、動きとして実践し、それをゲームに活用できるようにする。毎時間授業に出席して、集中力をもって積極的に授業に取り組む姿勢が大切である。						
授業の進め方・方法	出欠・見学・授業態度（A-2）（50%）、実技試験（A-2）（30%）、筆記試験（20%）で前期期末、後期期末に評価する。また、次に該当するような授業態度（熱心に取り組まない、指示に従わない、授業におけるルールを守らない、他人に迷惑を掛ける、集団行動を乱す等）があった場合、程度によって減点する。病気や怪我により長期の見学を余儀なくされる者には別途課題を与え評価する。						
注意点	・健康管理に配慮して、スポーツ実技・試験に参加すること。 ・安全に注意し、集中力を発揮して積極的に授業に取り組むこと。						
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	ガイダンス スポーツテスト（屋内）		今年度の授業の要点を理解できる 自己の体力水準を把握する		
		2週	サッカー		以下の基本的技術の知識を習得して 各種キックができる トラップ、ヘディングができる 素早いドリブルができる パスからシュートへの連係プレーができる 集団技能を用いて ゲームができる		
		3週	サッカー		以下の基本的技術の知識を習得して 各種キックができる トラップ、ヘディングができる 素早いドリブルができる パスからシュートへの連係プレーができる 集団技能を用いて ゲームができる		
		4週	サッカー		以下の基本的技術の知識を習得して 各種キックができる トラップ、ヘディングができる 素早いドリブルができる パスからシュートへの連係プレーができる 集団技能を用いて ゲームができる		
		5週	サッカー		以下の基本的技術の知識を習得して 各種キックができる トラップ、ヘディングができる 素早いドリブルができる パスからシュートへの連係プレーができる 集団技能を用いて ゲームができる		
		6週	サッカー		以下の基本的技術の知識を習得して 各種キックができる トラップ、ヘディングができる 素早いドリブルができる パスからシュートへの連係プレーができる 集団技能を用いて ゲームができる		
		7週	サッカー		以下の基本的技術の知識を習得して 各種キックができる トラップ、ヘディングができる 素早いドリブルができる パスからシュートへの連係プレーができる 集団技能を用いて ゲームができる		

後期	2ndQ	8週	サッカー	以下の基本的技術の知識を習得して 各種キックができる トラップ、ヘディングができる 素早いドリブルができる パスからシュートへの連係プレーができる 集団技能を用いて ゲームができる 実技試験
		9週	スポーツテスト（屋外）	自己の体力水準を把握する
		10週	サッカー	以下の基本的技術の知識を習得して 各種キックができる トラップ、ヘディングができる 素早いドリブルができる パスからシュートへの連係プレーができる 集団技能を用いて ゲームができる
		11週	サッカー	以下の基本的技術の知識を習得して 各種キックができる トラップ、ヘディングができる 素早いドリブルができる パスからシュートへの連係プレーができる 集団技能を用いて ゲームができる 実技試験
		12週	サッカー	以下の基本的技術の知識を習得して 各種キックができる トラップ、ヘディングができる 素早いドリブルができる パスからシュートへの連係プレーができる 集団技能を用いて ゲームができる 実技試験
		13週	サッカー	以下の基本的技術の知識を習得して 各種キックができる トラップ、ヘディングができる 素早いドリブルができる パスからシュートへの連係プレーができる 集団技能を用いて ゲームができる 実技試験
		14週	保健	性について理解する
		15週	前期期末試験	筆記試験を実施する
		16週	バレーボール	以下の基本的技術の知識を習得して オーバーハンドパスができる アンダーハンドパスができる サービスができる サービスレシーブがで きる スパイクが打てるようになる 攻撃して得点できるようなゲームができる
	3rdQ	1週	バレーボール	以下の基本的技術の知識を習得して オーバーハンドパスができる アンダーハンドパスができる サービスができる サービスレシーブがで きる スパイクが打てるようになる 攻撃して得点できるようなゲームができる
		2週	バレーボール	以下の基本的技術の知識を習得して オーバーハンドパスができる アンダーハンドパスができる サービスができる サービスレシーブがで きる スパイクが打てるようになる 攻撃して得点できるようなゲームができる
		3週	バレーボール	以下の基本的技術の知識を習得して オーバーハンドパスができる アンダーハンドパスができる サービスができる サービスレシーブがで きる スパイクが打てるようになる 攻撃して得点できるようなゲームができる
		4週	バレーボール	以下の基本的技術の知識を習得して オーバーハンドパスができる アンダーハンドパスができる サービスができる サービスレシーブがで きる スパイクが打てるようになる 攻撃して得点できるようなゲームができる
		5週	バレーボール	以下の基本的技術の知識を習得して オーバーハンドパスができる アンダーハンドパスができる サービスができる サービスレシーブがで きる スパイクが打てるようになる 攻撃して得点できるようなゲームができる 実技試験
		6週	バレーボール	以下の基本的技術の知識を習得して オーバーハンドパスができる アンダーハンドパスができる サービスができる サービスレシーブがで きる スパイクが打てるようになる 攻撃して得点できるようなゲームができる 実技試験

		7週	バレーボール	以下の基本的技術の知識を習得して オーバーハンドパスができる アンダーハンドパスができる サーブができる サービスレシーブができる スパイクが打てるようになる 攻撃して得点できるようなゲームができる 実技試験
		8週	バスケットボール	以下の基本的技術の知識を習得して 正確なパスができる 正確にレイアップシュートができる 素早いドリブルができる ゴール下のシュートが確率良く入れられる 基本技術を用いてゲームができる
	4thQ	9週	バスケットボール	以下の基本的技術の知識を習得して 正確なパスができる 正確にレイアップシュートができる 素早いドリブルができる ゴール下のシュートが確率良く入れられる 基本技術を用いてゲームができる
		10週	バスケットボール	以下の基本的技術の知識を習得して 正確なパスができる 正確にレイアップシュートができる 素早いドリブルができる ゴール下のシュートが確率良く入れられる 基本技術を用いてゲームができる
		11週	バスケットボール	以下の基本的技術の知識を習得して 正確なパスができる 正確にレイアップシュートができる 素早いドリブルができる ゴール下のシュートが確率良く入れられる 基本技術を用いてゲームができる
		12週	バスケットボール	以下の基本的技術の知識を習得して 正確なパスができる 正確にレイアップシュートができる 素早いドリブルができる ゴール下のシュートが確率良く入れられる 基本技術を用いてゲームができる
		13週	バスケットボール	以下の基本的技術の知識を習得して 正確なパスができる 正確にレイアップシュートができる 素早いドリブルができる ゴール下のシュートが確率良く入れられる 基本技術を用いてゲームができる 実技試験
		14週	保健	生活習慣病とその予防について理解する
		15週	学年末試験	筆記試験
		16週	バスケットボール	以下の基本的技術の知識を習得して 正確なパスができる 正確にレイアップシュートができる 素早いドリブルができる ゴール下のシュートが確率良く入れられる 基本技術を用いてゲームができる 実技試験

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								
	実技試験	筆記試験	相互評価	出欠・見学	ポートフォリオ	その他	合計	
総合評価割合	30	20	0	50	0	0	100	
基礎的能力	30	20	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	