

釧路工業高等専門学校		開講年度	平成31年度（2019年度）		授業科目	保健体育
科目基礎情報						
科目番号	0032		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	建築学分野		対象学年	3		
開設期	通年		週時間数	2		
教科書/教材	参考書；イラストによる最新スポーツルール（大修館）					
担当教員	三島 利紀					
到達目標						
各種スポーツの基本的な技術を習得し、個人の体力に応じて動きの流れを意識した実践ができる。集団の一員としての役割と責任を自覚し、積極的かつ安全に各種目に参加することができ、運動能力を高めると共に協調性・社会性を身につけ、楽しく運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	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（40点満点）において、1/2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		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。	
評価項目 2						
評価項目 3						
学科の到達目標項目との関係						
学習・教育到達度目標 E 学習・教育到達度目標 F						
教育方法等						
概要	各種の運動はその種目によりそれぞれ異なった特性を持っている。こうした特性の違う種目に応じた技術・技能の練習・修得の過程でルール・マナー・安全に対する態度・知識を会得すると共に、体力を高め運動を楽しむ態度を養う。また、協調性・社会性を身につける事を期待する。					
授業の進め方・方法	講義は全て実技である。実技の実習場所は体育館・武道館、屋外（野球場・サッカー場・アイスホッケー場）で行う。出欠・見学・授業態度（60%）、実技試験（40%）で評価する。60%のうち欠席・見学は減点（5～3点）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）も程度によって減点とする。					
注意点	実技にふさわしい服装（運動着・運動靴）で参加すること。健康管理に注意し、安全かつ積極的に参加すること。					
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		・1年間の授業の流れと注意事項。	
		2週	バレーボール		・レフト、センター、ライト、セッター等、基本ポジションの役割を理解できる。 ・基本ポジションを意識したゲームをすることができる。	
		3週	バレーボール			
		4週	バレーボール			
		5週	バレーボール			
		6週	バレーボール実技試験			
		7週	サッカー・ソフトボール		・ゴロ・フライ捕球からの送球ができる。 ・チーム同士で協力して安全に配慮したゲームの運営・進行をすることができる。 ・フォーメーションを理解できる。 ・オフenseとディフェンスに分かれ仕事の役割が理解できる。 ・チーム同士で協力して安全に配慮したゲームの運営・進行をすることができる。	
	2ndQ	8週	サッカー・ソフトボール			
		9週	サッカー・ソフトボール			
		10週	サッカー・ソフトボール			
		11週	サッカー・ソフトボール実技試験			
		12週	スポーツテスト屋内		・自己の体力水準を把握する	
		13週	スポーツテスト屋外			
		14週	バドミントン・卓球・バスケットボール・フットサル			
		15週	バドミントン・卓球・バスケットボール・フットサル			
		16週				
後期	3rdQ	1週	バドミントン・卓球・バスケットボール・フットサル		・各運動種目を行う事で、運動能力・身体能力を高めると共に、団体種目・個人種目への参加を通じて、社会性、協調性を身につける事ができる。	
		2週	バドミントン・卓球・バスケットボール・フットサル			
		3週	武道（柔道・剣道選択）		・1年次及び2年次の基礎を確認し、新たな発展的技の習得をする。 ・お互いに安全に注意し相互審判をしながら試合ができる。	
		4週	武道（柔道・剣道選択）			
		5週	武道（柔道・剣道選択）			
		6週	武道（柔道・剣道選択）			

		7週	武道（柔道・剣道選択）	
		8週	バドミントン・卓球・バスケットボール・フットサル	
	4thQ	9週	バドミントン・卓球・バスケットボール・フットサル	
		10週	バドミントン・卓球・バスケットボール・フットサル 実技試験	
		11週	アイスホッケー	・簡単なフォーメーションができる。 ・ポジションの特質を生かしたゲーム展開ができる。
		12週	アイスホッケー	
		13週	アイスホッケー	
		14週	アイスホッケー	
		15週	アイスホッケー実技試験	
		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	0	0	0	60	0	40	100
基礎的能力	0	0	0	60	0	40	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