

旭川工業高等専門学校		開講年度	平成29年度 (2017年度)	授業科目	体育Ⅱ
科目基礎情報					
科目番号	0014		科目区分	一般 / 必修	
授業形態	講義		単位の種別と単位数	履修単位: 2	
開設学科	一般人文科		対象学年	2	
開設期	通年		週時間数	2	
教科書/教材	プリント・VTR				
担当教員	木本 理可,小西 卓哉				
到達目標					
1.互いに協力し合い、主体的に運動課題に取り組むことができる。 2.自己の能力に応じて、運動における基本技術の習得や体力向上を目指すことができる。 3.自分や周囲の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	準備・活動の場面において、自己および仲間のとるべき行動を判断し、適切に働きかけながら、主体的に活動できる。		準備・活動の場面において、自己のとるべき行動を判断し、仲間と協力しながら活動できる。		準備・活動の場面において、自己のとるべき行動を判断できない。仲間との協力や活動への自主的な参加ができない。
評価項目2	自己の能力を理解し、適切な運動技能、運動強度を判断し、技術や体力を高めることができる。		教員が指示した運動課題に従い、運動の基本技術や体力を身につけることができる。		教員の指示に従わず、運動の基本技術や体力を身につけることができない。
評価項目3	自己や周囲の安全に留意しながら活動し、必要に応じて危険を回避する行動や、周囲への声かけができる。		自己の安全に留意しながら活動し、必要に応じて危険を回避する行動を取ることができる。		教員の指示に従わず、運動の基本技術や体力を身につけることができない。
学科の到達目標項目との関係					
学習・教育到達度目標 一般人文科の教育目標 ④ 学習・教育到達度目標 本科の教育目標 ④					
教育方法等					
概要	さまざまなスポーツ種目の基本技術習得と経験を通して、生涯に渡って自主的に運動・スポーツ活動を実践する態度と能力を養成する。また合理的な運動学習によって社会性や公正な態度を身につけさせる。				
授業の進め方・方法	自分自身の体力レベルを確認した上で、各種目とも基本技術を習得しそれを簡易ゲームや正規のゲームで活用できるように練習方法等を工夫しながら授業を進める。また、本学年においてはクロスカントリースキーも種目に取り入れ、地域特性でもあるウィンタースポーツにも親しんでもらえるように授業を進める。				
注意点	授業に際しては、安全面への配慮から必ず運動に適した服装で参加をすること。怪我の防止のために装飾品は外すこと。集団スポーツにおいては、チームワークの大切さを理解し、チームでの役割を考えチームプレーを心掛けて積極的に参加をすること。個人スポーツにおいては、勝利ばかりに固執するのではなく相手を尊敬し、認めたくうえでゲーム運営ができること。前期において、女子学生のテニスだけの選択を可能とする。女子学生がテニスのみ選択した場合は、2回目の実技テストの結果を評価の対象とする。				
授業計画					
		週	授業内容	週ごとの到達目標	
前期	1stQ	1週	新体力診断テスト① 長座体前屈、反復横とび、 握力、上体起し、立ち幅跳び、20mシャトルラン	・自己の体力水準を知り、今後の体力づくりの目標を立てることができる。	
		2週	サッカー① 基本技術の練習 ボールタッチ・パス・トラップ ミニゲーム	・味方への正確なパスができる。 ・ゲームに必要なルールが理解できる。	
		3週	サッカー② 基本技術の練習 キック・シュート ミニゲーム	・インサイドキックができる。 ・強いシュートをゴール枠に入れることができる。 ・ゲームに必要なルールが理解できる。	
		4週	サッカー③ 基本技術の練習 キック・シュート ミニゲーム	・インサイドキックができる。 ・強いシュートをゴール枠に入れることができる。 ・ゲームに必要なルールが理解できる。	
		5週	サッカー④ 基本技術の練習 ドリブル・スローイン ミニゲーム	・緩急を付けたドリブルをすることができる。 ・ゲームに必要なルールが理解できる。 ・オフenseとディフェンスの役割が理解できる。	
		6週	サッカー⑤ 実戦へ向けてのステップ	・基礎技術を実践にて表現することができる。 ・フォーメーションを理解できる。	
		7週	サッカー⑥ レフェリーの経験 (実技テスト・ゲーム評価)	・審判を実際に経験してみる。	
		8週	サッカー⑦ リーグ戦の実施	・これまでに学んだ知識・技能を生かして、安全・公正にリーグ戦を行うことができる。	
	2ndQ	9週	新体力診断テスト② (2) 50m走、ハンドボール投げ テニス① (1) 基本技術の練習 グリップ・スタンス・グラウンドストローク ゲーム	・自己の体力水準を知り、今後の体力づくりの目標を立てることができる。 ・基本のグリップ、スタンスから、フォアが打てる。 ・マナー、ルールを理解し、簡易ゲームができる。	
		10週	テニス② グリップ・スタンス・グラウンドストローク ゲーム	・基本のグリップ、スタンスから、フォアが打てる。 ・マナー、ルールを理解し、簡易ゲームができる。	

		11週	テニス③ サーブ・スマッシュ ゲーム	・サーブを打つことができる。 ・スマッシュを打つことができる。 ・マナー、ルールを理解し、簡易ゲームができる。
		12週	テニス④ サーブ・スマッシュ ゲーム	・サーブを打つことができる。 ・スマッシュを打つことができる。 ・マナー、ルールを理解し、簡易ゲームができる。
		13週	テニス⑤ (2) 実戦プレーの基礎練習 ダブルスのフォーメーション ゲーム	・基本的ポジションとフォーメーションができる。 安全に配慮して、ゲームを行なうことができる。
		14週	テニス⑥ (2) 実戦プレーの基礎練習 ダブルスのフォーメーション ゲーム	・基本的ポジションとフォーメーションができる。 安全に配慮して、ゲームを行なうことができる。
		15週	テニス⑦ 実技テスト・ゲーム評価	基本のグリップ、スタンスから、フォアが打てる。 ・マナー、ルールを理解し、安全に配慮して、ゲームを行なうことができる。
		16週		
後期	3rdQ	1週	バレーボール① (1) 基本技術の練習 パス・サーブ ゲーム	・ボールをコントロールすることができる。 ・オーバーハンドサーブを打つことができる。 ・安全に配慮してゲームを行なうことができる。
		2週	バレーボール② スパイク・ブロック ゲーム	・基本ステップ・ジャンプから高い位置でボールを扱うことができる。 ・安全に配慮してゲームを行なうことができる。
		3週	バレーボール③ スパイク・ブロック ゲーム	・高い打点でボールにヒットすることができる。 ・向かってくるボールを阻止することができる。 ・安全に配慮してゲームを行なうことができる。
		4週	バレーボール④ セティング・ルール ゲーム	・スパイクのテンポの違いを理解することができる。 ・ゲームに必要なルールを理解することができる。
		5週	バレーボール⑤ (2) 実戦プレーの基礎練習 ポジション レシーブフォーメーション ゲーム	・基本ポジションの役割がわかる。 ・ブロックと連携した、レシーブポジションがわかる。 ・基本ポジションを意識したゲームをすることができる。
		6週	バレーボール⑥ ゲーム (実技テスト・ゲーム評価)	・基本ステップ・ジャンプから高い位置でボールを扱う、高い打点でボールにヒットすることができる。 ・基本ポジションを意識したゲームをすることができる。
		7週	バスケットボール① (1) 基本技術の練習 各種パス、ドリブル ゲーム (ハーフコート)	・パス、ドリブル、ピボットを正確に行なうことができる。 ・ルールを理解し、ゲームを進めることができる。
		8週	バスケットボール② シュート ゲーム (ハーフコート)	・セットシュート、レイアップシュートができる。
	4thQ	9週	バスケットボール③ シュート ゲーム (ハーフコート)	・セットシュート、レイアップシュートができる。
		10週	バスケットボール④ シュート ゲーム (ハーフコート)	・セットシュート、レイアップシュートができる。
		11週	バスケットボール⑤ (2) 実戦プレーの基礎練習 カットインプレイ、スクリーンプレイ、 ディフェンス	・チームで協力して攻撃・守備ができる。 連携した攻撃や守備をゲームで行なうことができる。
		12週	バスケットボール⑥ カットインプレイ、スクリーンプレイ、 ディフェンス	・チームで協力して攻撃・守備ができる。 連携した攻撃や守備をゲームで行なうことができる。
		13週	バスケットボール⑦ (3) オールコートゲーム (実技テスト・ゲーム評価)	・バックパスや3ポイントシュート等のルールを理解し、 審判することができる。
		14週	歩くスキー① (1) ガイダンス (2) 基本技術の練習 バスキング走法・推進滑走	・寒冷地特有のスポーツに理解を深めることができる。 (基本技術) ・バスキング走法 推進滑走ができる。 ・安全に留意して滑走することができる。
		15週	歩くスキー② (3) 自然の地形を利用したクロスカントリーコース走	・自然の起伏のあるコースを滑走することができる。 ・自然の起伏に留意して安全に滑走することができる。
		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							
	ゲーム・試合評価	実技テスト	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	20	0	0	0	30	100
基礎的能力	0	20	0	0	0	0	20
専門的能力	0	0	0	0	0	0	0

分野横断的能力	50	0	0	0	0	30	80
---------	----	---	---	---	---	----	----