

秋田工業高等専門学校		開講年度	平成30年度 (2018年度)		授業科目	保健体育Ⅰ（3組）	
科目基礎情報							
科目番号	0006			科目区分	一般 / 必修		
授業形態	演習			単位の種別と単位数	履修単位: 2		
開設学科	一般教科（自然科学系）			対象学年	1		
開設期	通年			週時間数	2		
教科書/教材							
担当教員	白根 弘也						
到達目標							
1 サッカーにおいて基本技術を習得し、ルールを理解しゲームができる。 2 バレーボールにおいて基本技術を習得し、ルールを理解しゲームができる。 3 バドミントン・卓球において基本技術を習得し、ルールを理解しゲームができる。 4 柔道において基本動作を習得し、投げたり抑えたりすることができる。 5 バスケットボールにおいて基本技術を習得し、ルールを理解しゲームができる。							
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	サッカーにおいて、パス・ドリブル・シュートなどの基本技術を習得し、ゲームで対応することができる。		サッカーにおいて、パス・ドリブル・シュートなどの基本技術のある程度習得し、ゲームに参加することができる。		サッカーにおいて、パス・ドリブル・シュートなどの基本技術を習得できなく、ゲームに参加することができない。		
評価項目2	バレーボールにおいて、対人パス・サーブなどの基本技術を習得し、ゲームで対応することができる。		バレーボールにおいて、対人パス・サーブなどの基本技術のある程度習得し、ゲームに参加することができる。		バレーボールにおいて、対人パス・サーブなどの基本技術を習得できなく、ゲームに参加することができない。		
評価項目3	バドミントン・卓球において、ラケット操作やスイング・サーブ・レシーブなどの基本技術を習得し、ゲームで対応することができる。		バドミントン・卓球において、ラケット操作やスイング・サーブ・レシーブなどの基本技術のある程度習得し、ゲームに参加することができる。		バドミントン・卓球において、ラケット操作やスイング・サーブ・レシーブなどの基本技術を習得できなく、ゲームに参加することができない。		
評価項目4	柔道において、相手の変化に応じた基本技術を習得し、投げたり抑えたりすることができる。		柔道において、相手の変化に応じた基本技術を習得するが、投げたり抑えたりすることができない。		柔道において、相手の変化に応じた基本技術を習得することができない。		
評価項目5	バスケットボールにおいて、パス・ドリブル・シュートなどの基本技術を習得し、ゲームで対応することができる。		バスケットボールにおいて、パス・ドリブル・シュートなどの基本技術のある程度習得し、ゲームに参加することができる。		バスケットボールにおいて、パス・ドリブル・シュートなどの基本技術を習得できなく、ゲームに参加することができない。		
学科の到達目標項目との関係							
教育方法等							
概要	運動によって体力の向上と社会的態度を育てる。また、生涯を通じて継続的に運動を実践できる能力と態度を育てる。						
授業の進め方・方法	実技演習形式で進め、各種目の活動チェックを随時行う。保健は長期休業中の課題とし、レポート提出とする。						
注意点	学校指定の体育着及びシューズを着用する。また、運動に危険と思われるものは外し、安全に配慮した集団行動を心がける。						
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	授業ガイダンス		授業の進め方と評価の仕方について理解する。		
		2週	新体力テスト		新体力テストを行い、自己の身体特性を把握することができる。		
		3週	新体力テスト		新体力テストを行い、自己の身体特性を把握することができる。		
		4週	サッカー		パス・ドリブル・シュートなどの基本技術を習得することができる。		
		5週	サッカー		パス・ドリブル・シュートなどの基本技術を習得することができる。		
		6週	サッカー		ルールを理解し、ゲームができる。		
		7週	サッカー		ルールを理解し、ゲームができる。		
		8週	柔道		基本動作を身につける。		
	2ndQ	9週	柔道		相手の動きの変化に応じて基本動作を行うことができる。		
		10週	柔道		基本となる技や得意技を用いて、相手を崩して投げたり、抑えたりすることができる。		
		11週	柔道		相手の動きの変化に応じて、相手を崩して投げたり、抑えたりすることができる。		
		12週	柔道		相手の動きの変化に応じて、相手を崩して投げたり、抑えたりする攻防を展開できる。		
		13週	バレーボール		対人パスやサーブなどの基本技術を習得することができる。		
		14週	バレーボール		対人パスやサーブなどの基本技術を習得することができる。		
		15週	バレーボール		対人パスやサーブなどの基本技術を習得することができる。		
		16週					
後期	3rdQ	1週	バレーボール		ルールを理解し、ゲームができる。		

		2週	バスケットボール	パス・ドリブル・シュートなどの基本技術を習得することができる。また、ルールを理解し、ゲームができる。
		3週	バスケットボール	パス・ドリブル・シュートなどの基本技術を習得することができる。また、ルールを理解し、ゲームができる。
		4週	バスケットボール	パス・ドリブル・シュートなどの基本技術を習得することができる。また、ルールを理解し、ゲームができる。
		5週	バスケットボール	パス・ドリブル・シュートなどの基本技術を習得することができる。また、ルールを理解し、ゲームができる。
		6週	バドミントン・卓球	ラケット操作やスイング・サーブ・レシーブなどの基本技術を習得することができる。また、ルールを理解し、ゲームができる。
		7週	バドミントン・卓球	ラケット操作やスイング・サーブ・レシーブなどの基本技術を習得することができる。また、ルールを理解し、ゲームができる。
		8週	バドミントン・卓球	ラケット操作やスイング・サーブ・レシーブなどの基本技術を習得することができる。また、ルールを理解し、ゲームができる。
	4thQ	9週	バドミントン・卓球	ラケット操作やスイング・サーブ・レシーブなどの基本技術を習得することができる。また、ルールを理解し、ゲームができる。
		10週	バドミントン・卓球	ラケット操作やスイング・サーブ・レシーブなどの基本技術を習得することができる。また、ルールを理解し、ゲームができる。
		11週	バドミントン・卓球	ラケット操作やスイング・サーブ・レシーブなどの基本技術を習得することができる。また、ルールを理解し、ゲームができる。
		12週	バドミントン・卓球	ラケット操作やスイング・サーブ・レシーブなどの基本技術を習得することができる。また、ルールを理解し、ゲームができる。
		13週	バドミントン・卓球	ラケット操作やスイング・サーブ・レシーブなどの基本技術を習得することができる。また、ルールを理解し、ゲームができる。
		14週	バドミントン・卓球	ラケット操作やスイング・サーブ・レシーブなどの基本技術を習得することができる。また、ルールを理解し、ゲームができる。
		15週	まとめ	本授業のまとめ・授業アンケート
		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	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	
				技術が社会や自然に及ぼす影響や効果を認識し、技術者が社会に負っている責任を挙げることができる。	2	
				高専で学んだ専門分野・一般科目の知識が、企業等でどのように活用・応用されているかを認識できる。	2	
				企業人として活躍するために自身に必要な能力を考えることができる。	2	
				コミュニケーション能力や主体性等の「社会人として備えるべき能力」の必要性を認識している。	2	

評価割合

	試験	レポート	相互評価	態度	ポートフォリオ	実技技能	合計
総合評価割合	0	0	0	0	0	0	0

基礎的能力	0	5	0	3 0	0	0	0
專門的能力	0	5	0	0	0	6 0	0
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0