

秋田工業高等専門学校		開講年度	令和03年度 (2021年度)		授業科目	保健体育Ⅱ（2M）	
科目基礎情報							
科目番号	0017		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		2		
開設期	通年		週時間数		2		
教科書/教材							
担当教員	石井 直人						
到達目標							
1 テニス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 ソフ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。 3 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。 4 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。 5 バドミントン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。 6 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。							
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	テニスにおいて、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。		テニスにおいて、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がある程度習得し、ゲームに参加することができる。		テニスにおいて、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2	ソフトボールにおいて、投げる・捕る・打つ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。		ソフトボールにおいて、投げる・捕る・打つなどの基本技術がある程度習得し、ゲームに参加することができる。		ソフトボールにおいて、投げる・捕る・打つ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がある程度習得し、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。		
評価項目4	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がある程度習得し、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5	バドミントンにおいて、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がある程度習得し、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6	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。		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がある程度習得し、ゲームに参加することができる。		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。		
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	授業ガイダンス		授業の進め方と評価の仕方について説明する。		
		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	テニス		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。		
		5週	テニス		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。		
		6週	テニス		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	テニス		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	テニス		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。		
	2ndQ	9週	ソフトボール		投げる・捕る・打つ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。		

後期		10週	ソフトボール	投げる・捕る・打つ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	ソフトボール	投げる・捕る・打つ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	ソフトボール	投げる・捕る・打つ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	ソフトボール	投げる・捕る・打つ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。
		15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。
		16週		
	3rdQ	1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。
		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。また、ルールを理解し、ゲームができる。
		5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。また、ルールを理解し、ゲームができる。
		6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。また、ルールを理解し、ゲームができる。
		7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。また、ルールを理解し、ゲームができる。
		8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。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	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。
		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	10	0	30	0	60	100
基礎的能力	0	5	0	30	0	0	35
専門的能力	0	5	0	0	0	60	65
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0