

秋田工業高等専門学校		開講年度	平成29年度 (2017年度)	授業科目	保健体育Ⅲ (3B)
科目基礎情報					
科目番号	0022	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	3		
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					
[到達目標] 1 ソフトボールにおいて基本技術を習得し、ゲームの中で活用できる。 2 サッカーにおいて基本技術を習得し、ゲームの中で活用できる。 3 テニスにおいて基本技術を習得し、ゲームの中で活用できる。 4 バスケットボールにおいて基本技術を習得し、ゲームの中で活用できる。 5 バレーボールにおいて基本技術を習得し、ゲームの中で活用できる。 6 バドミントンにおいて基本技術を習得し、ゲームの中で活用できる。 7 卓球において基本技術を習得し、ゲームの中で活用できる。					
ループリック					
	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	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、ゲームの中で活用することができる。	ソフトボールにおいて、投げる・捕る・打つなどの基本技術のある程度習得し、ゲームの中で活用することができる。	ソフトボールにおいて、投げる・捕る・打つなどの基本技術のある程度習得するが、ゲームの中で活用することができない		
評価項目2	サッカーにおいて、リフティングや足での操作の基本技術を習得し、ゲームの中で活用することができる。	サッカーにおいて、リフティングや足での操作の基本技術のある程度習得し、ゲームの中で活用することができる。	サッカーにおいて、リフティングや足での操作の基本技術のある程度習得するが、ゲームの中で活用することができない。		
評価項目3	テニスにおいて、ラケット操作やサーブなどの基本技術を習得し、ゲームの中で活用することができる。	テニスにおいて、ラケット操作やサーブなどの基本技術のある程度習得し、ゲームの中で活用することができる。	テニスにおいて、ラケット操作やサーブなどの基本技術のある程度習得するが、ゲームの中で活用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。				
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	選択Ⅰ (外種目) (1) ソフトボール (2) サッカー (3) テニス	(1) 投げる、打つ、捕るなどの技術を習得し、ゲームの中で活用できる。	
		5週	選択Ⅰ (外種目) (1) ソフトボール (2) サッカー (3) テニス	(2) リフティングや足での操作を習得し、ゲームの中で活用できる。	
		6週	選択Ⅰ (外種目) (1) ソフトボール (2) サッカー (3) テニス	(3) ラケット操作やサーブの技術を習得し、ゲームの中で活用できる。	
		7週	選択Ⅰ (外種目) (1) ソフトボール (2) サッカー (3) テニス		
		8週	選択Ⅰ (外種目) (1) ソフトボール (2) サッカー (3) テニス		
	2ndQ	9週	選択Ⅰ (外種目) (1) ソフトボール (2) サッカー (3) テニス		
		10週	選択Ⅱ (球技種目) (1) バスケットボール (2) バレーボール	(1) ドリブルやシュートの技術を習得し、ゲームの中で活用できる。	
		11週	選択Ⅱ (球技種目) (1) バスケットボール (2) バレーボール	(2) 対人パスやサーブの技術を習得し、ゲームの中で活用できる。	
		12週	選択Ⅱ (球技種目) (1) バスケットボール (2) バレーボール		

後期		13週	選択Ⅱ（球技種目） （１）バスケットボール （２）バレーボール	
		14週	選択Ⅱ（球技種目） （１）バスケットボール （２）バレーボール	
		15週	授業アンケート	授業アンケートを実施する
	16週			
	3rdQ	1週	選択Ⅰ（外種目） （１）ソフトボール （２）サッカー （３）テニス	（１）投げる、打つ、捕るなどの技術を習得し、ゲームの中で活用できる。
		2週	選択Ⅰ（外種目） （１）ソフトボール （２）サッカー （３）テニス	（２）リフティングや足での操作を習得し、ゲームの中で活用できる。
		3週	選択Ⅰ（外種目） （１）ソフトボール （２）サッカー （３）テニス	（３）ラケット操作やサーブの技術を習得し、ゲームの中で活用できる。
		4週	選択Ⅱ（球技種目） （１）バスケットボール （２）バレーボール	（１）ドリブルやシュートの技術を習得し、ゲームの中で活用できる。
		5週	選択Ⅱ（球技種目） （１）バスケットボール （２）バレーボール	（２）対人パスやサーブの技術を習得し、ゲームの中で活用できる。
		6週	選択Ⅱ（球技種目） （１）バスケットボール （２）バレーボール	
		7週	選択Ⅲ（ラケット種目） （１）バドミントン （２）卓球	（１）ラケット操作やサーブの技術を習得し、ゲームの中で活用できる。
		8週	選択Ⅲ（ラケット種目） （１）バドミントン （２）卓球	（２）ラケット操作やサーブの技術を習得し、ゲームの中で活用できる。
	4thQ	9週	選択Ⅲ（ラケット種目） （１）バドミントン （２）卓球	
		10週	選択Ⅲ（ラケット種目） （１）バドミントン （２）卓球	
		11週	選択Ⅲ（ラケット種目） （１）バドミントン （２）卓球	
		12週	選択Ⅲ（ラケット種目） （１）バドミントン （２）卓球	
13週		選択Ⅲ（ラケット種目） （１）バドミントン （２）卓球		
14週		選択Ⅲ（ラケット種目） （１）バドミントン （２）卓球		
15週		本授業のまとめ・授業アンケート	授業アンケートを実施する	
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

	試験	発表	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	30	0	70	100
基礎的能力	0	0	0	30	0	0	30
専門的能力	0	0	0	0	0	70	70
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0