

小山工業高等専門学校		開講年度	令和04年度 (2022年度)	授業科目	保健・体育II (バドミントン)
科目基礎情報					
科目番号	0088		科目区分	一般 / 必修	
授業形態	講義・実技		単位の種別と単位数	履修単位: 1	
開設学科	電気電子創造工学科		対象学年	5	
開設期	前期		週時間数	2	
教科書/教材	特になし。必要に応じて準備する。				
担当教員	長田 朋樹,小原 侑己,廣瀬 文彦,前原 淳,増山 舜				
到達目標					
1. 運動に適した服装や態度の重要性を理解した上で、各種目について興味を持ちながら、自主的かつ意欲的に活動に取り組むことができる。また、事前の準備や事後の片付けを含めて安全に留意しながら活動することができる。 2. 各運動種目の実践を通じて、自己の体力水準や技能、自己の課題を認識しながら運動に取り組み、体力の維持・向上を図ることができる。 3. バスケットボールの基本的技術および応用的技術を習得し、ルールを基にゲームの実践の中で種目の特性を理解しながら運動に親しむことができる。 4. 種目選択授業であることの意義を理解して、チームの戦術や状況判断を考えることができる。また、チームの攻撃や守備のバランスを考慮する中で、仲間とコミュニケーションを取りながら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	遅刻、早退、見学および欠席がなく、運動に適した服装を着用し、自主的かつ意欲的に授業活動に安全に取り組むことができる。		遅刻、早退、見学および欠席が少ないことや、運動に適した服装を着用し、概ね自主的かつ意欲的に授業活動に安全に取り組むことができる。		遅刻、早退、見学および欠席が少ないことや、運動に適した服装を着用し、概ね自主的かつ意欲的に授業活動に安全に取り組むことができない。
評価項目 2	自己の体力水準、基本的技能や自己の課題を認識しながら、体力の維持増進を図ることができる。		自己の体力水準、基本的技能や自己の課題を認識しながら、概ね体力の維持増進を図ることができる。		自己の体力水準、基本的技能や自己の課題を認識しながら、概ね体力の維持増進を図ることができない。
評価項目 3	バドミントンの基本的技術および応用的技術を習得し、ルールを基に自主的・積極的にゲームを実践したり、各種目の特性を理解しながら運動に親しむことができる。		バドミントンの基本的技術および応用的技術を習得し、ルールを基にゲームを実践したり、各種目の特性を理解しながら運動に親しむことができる。		バドミントンの基本的技術および応用的技術を習得し、ルールを基にゲームを実践したり、各種目の特性を理解しながら運動に親しむことができない。
評価項目 4	選択授業であることの意義を理解して、チームの戦術や状況判断を自主的に考えることができる。また、チームの攻撃や守備のバランスを考慮する中で、仲間と積極的にコミュニケーションを取りながら活動することができる。		選択授業であることの意義を理解して、チームの戦術や状況判断を考えることができる。また、チームの攻撃や守備のバランスを考慮する中で、仲間とコミュニケーションを取りながら活動することができる。		選択授業であることの意義を理解して、チームの戦術や状況判断を考えることができない。また、チームの攻撃や守備のバランスを考慮する中で、仲間とコミュニケーションを取りながら活動することができない。
学科の到達目標項目との関係					
学習・教育到達度目標 ⑥ JABEE (d-4) JABEE (E) JABEE (f)					
教育方法等					
概要	体育理論を理解しながら体育実技の実践を通じて、基本的技能の習得や体力の向上および運動に親しむための能力・態度を養う。また、健康科学の学習を通じて、自らが生涯にわたって健康・安全で活力ある生活を送るための基礎知識を習得する。総合的には、心身の健全な発達を養う。				
授業の進め方・方法	【前期】 ・授業は実技を中心に実施するが、講義を行うこともある。 ・天候の状況によっては、シラバスの内容を変更して実施することがある。 ・必要に応じてレポート等の課題を課す場合がある。 ☆栃木県内または周囲の感染状況によっては、急遽シラバス内容を変更して実施することがある。 評価割合：実技（スキルテスト、スポーツマンシップの実践など）：40% 授業への参加度（授業態度、日常の参加状況など）：50% その他・課題レポートなど：10% (2022/2/1作成)				

【前期】 1. 遅刻3回で、1回分の欠課としてカウントする。 2. 実技では、学校指定のジャージ、Tシャツ、短パンおよび運動靴を必ず着用すること。 3. 授業時の無駄な私語、身勝手な行動、申告がない途中退出、非協力的態度などについては「授業への参加度」から減点する。 4. 天候や進捗状況により授業内容を入れ替えるなど一部変更することがある。 5. やむを得ない理由により見学しなければならない場合は、予め担当教員に申し出て相談すること。 なお、見学中には何かしらの課題に取り組むことで授業の一部に参加しているとみなすが、実技点の評価には含まない。 (※特定の運動が実施できない特別な理由などがある場合は、医療機関からの診断書の提出が必要な場合がある) 6. 教員からの連絡手段としては、主にTeamsを利用して連絡する。 7. 種目選択の際に、既定人数よりも多い場合は抽選を行う。	注意点 ☆保健体育は、実験実習同様に出席をして活動することが前提条件となる ※授業1回目のオリエンテーションで説明する保健体育の規定欠課数を超える者については追加課題を与えるか、評価の対象としない場合がある ※球技大会の出席は、保健体育1回分の出席カウントに加える。 ※半期1単位分なので出席状況については十分注意すること。 ※評価点については学年全体平均点と各種目を担当する教員の平均点との差分を調整したものを評価点とする。 ※再試験は、規定により欠課数が7.5時間（3.75コマ）を超えている場合は実施しない。 （コンテスト出場など特別な事情があり、欠席届の提出がある場合のみ再試験の実施について審議し考慮される場合がある） ※半期で6時間（3コマ）以上欠課の場合は、学年末までに再試験または追加課題の対象とする。追加課題対象の場合は、課題提出をもって最大65点を目安とした評価とする。 ☆過年度生についてはカリキュラムが異なるので、別途補講が必ず必要となる。前期開始時に個別に説明を行うので不明な点は教員に確認すること。 (2022/2/1作成)																																																							
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																																																								
	<table><tr><td></td><td>週</td><td>授業内容</td><td>週ごとの到達目標</td></tr><tr><td rowspan="16">前期</td><td rowspan="8">1stQ</td><td>1週</td><td>オリエンテーション、種目選択、抽選</td><td>・ 種目選択 ・ 授業の流れの確認</td></tr><tr><td>2週</td><td>フォアハンドストロークとバックハンドストローク（オーバー）、ハイクリアショット、ミニゲーム</td><td>・ 基本的技能の習得</td></tr><tr><td>3週</td><td>基礎打ち（ハイクリアショット、ドライブショット、ヘアピンショット、ドロップショット、スマッシュ）</td><td>・ 基本的技能の習得</td></tr><tr><td>4週</td><td>基礎打ち（ハイクリアショット、ドライブショット、ヘアピンショット、ドロップショット、スマッシュ）</td><td>・ 基本的技能の習得</td></tr><tr><td>5週</td><td>新体力テスト</td><td>・ 新体力テストの実施</td></tr><tr><td>6週</td><td>新体力テスト</td><td>・ 新体力テストの実施</td></tr><tr><td>7週</td><td>基礎打ち、サーブ、ルールの理解、ダブルスゲーム、戦術</td><td>・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践</td></tr><tr><td>8週</td><td>基礎打ち、サーブ、ルールの理解、ダブルスゲーム、戦術</td><td>・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践</td></tr><tr><td rowspan="8">2ndQ</td><td>9週</td><td>基礎打ち、ダブルスゲームによるリーグ戦</td><td>・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践</td></tr><tr><td>10週</td><td>基礎打ち、ダブルスゲームによるリーグ戦</td><td>・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践</td></tr><tr><td>11週</td><td>基礎打ち、ダブルスゲームによるリーグ戦</td><td>・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践</td></tr><tr><td>12週</td><td>基礎打ち、ダブルスゲームによるリーグ戦</td><td>・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践</td></tr><tr><td>13週</td><td>基礎打ち、シングルスゲーム、ダブルスゲーム</td><td>・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践</td></tr><tr><td>14週</td><td>基礎打ち、スキルテスト</td><td>・ スキルテストの実施</td></tr><tr><td>15週</td><td>基礎打ち、スキルテスト</td><td>・ スキルテストの実施</td></tr><tr><td>16週</td><td></td><td></td></tr></table>		週	授業内容	週ごとの到達目標	前期	1stQ	1週	オリエンテーション、種目選択、抽選	・ 種目選択 ・ 授業の流れの確認	2週	フォアハンドストロークとバックハンドストローク（オーバー）、ハイクリアショット、ミニゲーム	・ 基本的技能の習得	3週	基礎打ち（ハイクリアショット、ドライブショット、ヘアピンショット、ドロップショット、スマッシュ）	・ 基本的技能の習得	4週	基礎打ち（ハイクリアショット、ドライブショット、ヘアピンショット、ドロップショット、スマッシュ）	・ 基本的技能の習得	5週	新体力テスト	・ 新体力テストの実施	6週	新体力テスト	・ 新体力テストの実施	7週	基礎打ち、サーブ、ルールの理解、ダブルスゲーム、戦術	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践	8週	基礎打ち、サーブ、ルールの理解、ダブルスゲーム、戦術	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践	2ndQ	9週	基礎打ち、ダブルスゲームによるリーグ戦	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践	10週	基礎打ち、ダブルスゲームによるリーグ戦	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践	11週	基礎打ち、ダブルスゲームによるリーグ戦	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践	12週	基礎打ち、ダブルスゲームによるリーグ戦	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践	13週	基礎打ち、シングルスゲーム、ダブルスゲーム	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践	14週	基礎打ち、スキルテスト	・ スキルテストの実施	15週	基礎打ち、スキルテスト	・ スキルテストの実施	16週		
	週	授業内容	週ごとの到達目標																																																					
前期	1stQ	1週	オリエンテーション、種目選択、抽選	・ 種目選択 ・ 授業の流れの確認																																																				
		2週	フォアハンドストロークとバックハンドストローク（オーバー）、ハイクリアショット、ミニゲーム	・ 基本的技能の習得																																																				
		3週	基礎打ち（ハイクリアショット、ドライブショット、ヘアピンショット、ドロップショット、スマッシュ）	・ 基本的技能の習得																																																				
		4週	基礎打ち（ハイクリアショット、ドライブショット、ヘアピンショット、ドロップショット、スマッシュ）	・ 基本的技能の習得																																																				
		5週	新体力テスト	・ 新体力テストの実施																																																				
		6週	新体力テスト	・ 新体力テストの実施																																																				
		7週	基礎打ち、サーブ、ルールの理解、ダブルスゲーム、戦術	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践																																																				
		8週	基礎打ち、サーブ、ルールの理解、ダブルスゲーム、戦術	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践																																																				
	2ndQ	9週	基礎打ち、ダブルスゲームによるリーグ戦	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践																																																				
		10週	基礎打ち、ダブルスゲームによるリーグ戦	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践																																																				
		11週	基礎打ち、ダブルスゲームによるリーグ戦	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践																																																				
		12週	基礎打ち、ダブルスゲームによるリーグ戦	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践																																																				
		13週	基礎打ち、シングルスゲーム、ダブルスゲーム	・ 基本的技能の習得 ・ 応用的技能の習得 ・ 基本ルールの確認と実践																																																				
		14週	基礎打ち、スキルテスト	・ スキルテストの実施																																																				
		15週	基礎打ち、スキルテスト	・ スキルテストの実施																																																				
		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。	3																																																			
				自らの考えで責任を持つものごとに取り組むことができる。	3																																																			
				目標の実現に向けて計画ができる。	3																																																			
				目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	3																																																			
				日常の生活における時間管理、健康管理、金銭管理などができる。	3																																																			

			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。	3	
			チームで協調・共同することの意義・効果を認識している。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			リーダーがとるべき行動や役割をあげることができる。	3	
			適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	3	
			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	3	
			法令やルールを遵守した行動をとれる。	3	
			他者のおかれている状況に配慮した行動がとれる。	3	
			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	
			その時々で自らの現状を認識し、将来のありたい姿に向かっていくために現状で必要な学習や活動を考えることができる。	2	
			これからのキャリアの中で、様々な困難があることを認識し、困難に直面したときの対処のありかた(一人で悩まない、優先すべきことを多面的に判断できるなど)を認識している。	3	
			高専で学んだ専門分野・一般科目の知識が、企業や大学等でどのように活用・応用されるかを説明できる。	2	
			社会人も継続的に成長していくことが求められていることを認識している。	2	
			技術者として、幅広い人間性と問題解決力、社会貢献などが必要とされることを認識している。	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。	3	

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	40	0	50	0	10	100
基礎的能力	0	40	0	50	0	10	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