

小山工業高等専門学校	開講年度	平成29年度(2017年度)	授業科目	保健・体育I
科目基礎情報				
科目番号	0007	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: 2	
開設学科	建築学科	対象学年	1	
開設期	通年	週時間数	2	
教科書/教材	特になし。			
担当教員	長田 朋樹,三原 大介			
到達目標				
1. 陸上競技の「走」「跳」「投」の基本技術や、ルール、審判法を理解し、記録を伸ばすことが出来る。記録を伸ばすことが出来る。 2. バスケットボールのルール・審判法を理解し、ドリブル、パス、シュートが出来、ゲームが出来る。				
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	
陸上競技	3種目全てが、目標記録を上回る。 。	1種目が、目標記録を上回る。	3種目全てが、目標記録を下回る。 。	
バスケットボール	3対3でゲームを攻守にわたり実践できる。	3対3でゲームができる。	3対3のゲームで動けない。	
学科の到達目標項目との関係				
学習・教育到達度目標 ⑥				
教育方法等				
概要	1. 陸上競技の「走」「跳」「投」の基本技術や、ルール、審判法を学び、記録を伸ばすことが出来る。 2. バスケットボールの基本技術、ルール・審判法を学び、ゲームが出来る。			
授業の進め方・方法	授業は実技を中心に行う。			
注意点	学校指定の体操着、体育館シユーズを着用すること。それ以外は認めない。用具は学校で用意する。 体育着忘れは減点かつ実技参加は認めない。遅刻は減点、遅刻3回は、授業1回の欠席にする。 各クラスの週番は、必ず授業前の用具の準備、連絡事項の伝達を行うこと。			
授業計画				
	週	授業内容	週ごとの到達目標	
前期	1stQ	1週		
		2週		
		3週		
		4週		
		5週		
		6週		
		7週		
		8週		
後期	2ndQ	9週		
		10週		
		11週		
		12週		
		13週		
		14週		
		15週		
		16週		
後期	3rdQ	1週	陸上競技 準備体操、用具、服装、授業内容、評価等についての説明、歩き方、腕振り、走の基本、整備体操	正しい歩き方、腕振りが出来る。
		2週	準備体操、「走」の基本技術、50m・男子1500m・女子1000m練習、整備体操	50m走・男子1500m・女子1000mを走ることが出来る。
		3週	準備体操、「跳」の基本技術、走幅跳・走高跳・棒高跳練習、整備体操	短助走の走幅跳、低い高さでの走高跳・棒高跳が出来る。
		4週	準備体操、「投」の基本技術、ターボジャブ・女子用円盤・砲丸投練習、整備体操	ターボジャブを投げることが出来る。
		5週	準備体操、ルール、審判の仕方の説明、3種競技会、整備体操	ルール、審判法を学び、3種競技会に参加できる。
		6週	準備体操、ルールの確認、第1回記録会、整備体操	ルールを学び、3種目の記録会に参加出来る。
		7週	後期中間試験 (新体力テスト)	自己の現在の体力について理解する。
		8週	バスケットボール 準備体操、ドリブル、パス、シュートの基本、整備体操	ドリブル、パスが出来る。
	4thQ	9週	準備体操、8つの班のチーム分け、守備の基本、ドリブル、シュート練習、整備体操	フリースローシュートが出来る。
		10週	準備体操、シュート練習、フリースロー練習、簡易ゲーム、整備体操	フリースローが出来、ゲームが出来る。
		11週	準備体操、シュート練習、ルール、審判法の仕方、簡易ゲーム、整備体操	ルール、審判法を学び、ゲームが出来る。
		12週	準備体操、チーム替え、簡易ゲーム、整備体操	基本技術が出来、ゲームが出来る。
		13週	準備体操、ルールの確認、簡易ゲーム、整備体操	ルールを学び、ゲーム出来る。

	14週	準備体操、基本技術練習、簡易ゲーム、整備体操	基本技術が出来、スピードにゲームが出来る。
	15週	準備体操、基本技術の確認、整備体操 * 雨天など天候不順の場合は、室内競技または体育講義を実施する。	基本技術のドリブル、パス、シュートが出来、スピードなゲームが出来る。
	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	その他	合計
総合評価割合	40	0	0	10	0	50	100
基礎的能力	0	0	0	0	0	0	0
専門的能力	40	0	0	10	0	50	100
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0