

木更津工業高等専門学校		開講年度	令和06年度 (2024年度)		授業科目	体育III	
科目基礎情報							
科目番号		g0340		科目区分	一般 / 必修		
授業形態		講義		単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科		情報工学科		対象学年	5		
開設期		後期		週時間数	2		
教科書/教材		現代高等保健体育					
担当教員		清野 哲也,田川 浩子,坂田 洋満,篠村 朋樹					
到達目標							
1.日常的に自己の体調管理を行い、授業を受けるために必要なコンディションを維持することができる。また、担当教員や仲間と協力し、主体的かつ安全に活動を実行できる。 2.各種スポーツ種目や体力テストを通して、自己の体力水準と課題を認識し、体力の維持増進を図ることができる。また、バドミントン、球技種目またはラケット競技種目（バスケットボール・バレーボール・卓球・テニス 他）の基礎的技術を習得し、ルールを理解してゲームを実施できる。							
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		課題である種目の運動に対して、体力・技能の向上と関連知識の獲得に向けた取り組みが積極的に行える。		課題である種目の運動に対して、体力・技能・知識の向上を図る取り組みができる。		課題である種目の運動に対して、体力・技能・知識の向上を図る取り組みができない。	
評価項目2		自己やチームの課題をみつけ、必要な取り組みや工夫を考え取り組むことができる。		自己やチームの課題に取り組むことができる。		自己やチームの課題に取り組むことができない。	
評価項目3		運動種目の特性とルールを理解してプレーができ、審判や記録による授業の運営ができる。		運動種目の特性とルールを理解してプレーができる。		運動種目の特性とルールを理解できておらず、プレーヤーとして適切な判断ができない。	
評価項目4		集団における自己の役割を自覚し、周りへの働きかけにより授業運営やチーム力の向上に貢献できる。		集団における自己の役割を自覚し、能力に応じた貢献ができる。		集団における自己の役割が自覚できない。	
評価項目5		運動・ゲームを構成する基本的な技術が身につくこと、効率的に発揮して運動を展開できる。		運動・ゲームを構成する基本的な技術が身につくこと。		運動・ゲームを構成する基本的な技術が身につくこと。	
学科の到達目標項目との関係							
JABEE A-1							
教育方法等							
概要		バドミントン及び球技種目またはラケット競技種目（バスケットボール・バレーボール・卓球・テニス 他）等の基礎的技術の習得とルールの理解を通して、それぞれのスポーツの特性を理解する。また、スポーツを通じた仲間との関わりの中で協調性やコミュニケーション能力を養う。さらにスポーツを生活の中に取り入れるための知識・技能・態度を身につける。					
授業の進め方・方法		授業は、主に体育館及びグラウンドで行う。準備運動に続いて、その日の主要課題を行う。					
注意点		・各種目について、授業内で実技テストを実施する。 ・授業への参加状況を60%、実技及びレポート課題の成績を40%として総合評価する。 ・日常的に体調管理をしっかり行い、良い身体コンディションで授業に臨むこと。また、他者への十分な配慮を行い真面目に取り組むこと。 ・授業計画や評価方法は、天候等の事情により変更することがありうる。 ・実技の授業時には、学校指定の体育ジャージ・Tシャツ・体育館シューズを着用すること。 ・安全面に注意するとともに、体調不良時には必ず担当教員に申し出ること。 ・体育・スポーツ分野及び保健衛生分野に関する時事問題に関心を持ち、それらについて自分なりの考えを持っておくこと。					
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		
後期	3rdQ	1週	ガイダンスとスポーツテスト（屋外種目）		体育ⅡIの履修内容を把握し、履修上の注意点について理解する。新体力テスト（文部科学省スポーツ・青少年局）を行い、自己の体力の現状について把握する。		
		2週	スポーツテスト（屋内種目）		新体力テスト（文部科学省スポーツ・青少年局）を行い、自己の体力の現状について把握する。		
		3週	スポーツテスト（屋内種目）		新体力テスト（文部科学省スポーツ・青少年局）を行い、自己の体力の現状について把握する。		
		4週	バドミントン		バドミントンの基礎技術とルールを理解できる。		
		5週	バドミントン		バドミントンの基礎技術、応用技術をゲームの中で用いることができる。		
		6週	バドミントン		バドミントンの基礎技術、応用技術をゲームの中で用いることができる。		
		7週	バドミントン		バドミントンの基礎技術、応用技術をゲームの中で用いることができる。		
		8週	バドミントン		バドミントンの基礎技術、応用技術をゲームの中で用いることができる。		
	4thQ	9週	バドミントン		バドミントンの基礎技術、応用技術をゲームの中で用いることができる。		

		10週	バドミントン	バドミントンの基礎技術、応用技術をゲームの中で用いることができる。
		11週	バドミントン	バドミントンの基礎技術、応用技術をゲームの中で用いることができる。
		12週	球技種目またはラケット競技種目（バドミントン競技・卓球・バスケットボール競技 他）	ゲームを中心とした活動の中で技能を高めるとともに、ルールへの理解を深めることができる。
		13週	球技種目またはラケット競技種目（バドミントン競技・卓球・バスケットボール競技 他）	ゲームを中心とした活動の中で技能を高めるとともに、ルールへの理解を深めることができる。
		14週	球技種目またはラケット競技種目（バドミントン競技・卓球・バスケットボール競技 他）	ゲームを中心とした活動の中で技能を高めるとともに、ルールへの理解を深めることができる。
		15週	球技種目またはラケット競技種目（バドミントン競技・卓球・バスケットボール競技 他）	試験により各種目の基本技術の習得状況を再認識できる。
		16週		

評価割合							
	運動技能	レポート課題	相互評価	参加状況（取り組み）	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	30	10	0	60	0	0	100
基礎的能力	30	10	0	60	0	0	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