

東京工業高等専門学校		開講年度	令和05年度 (2023年度)		授業科目	体育Ⅱ
科目基礎情報						
科目番号	00350		科目区分	一般 / 必修		
授業形態	授業		単位の種別と単位数	履修単位: 2		
開設学科	電子工学科		対象学年	2		
開設期	通年		週時間数	2		
教科書/教材	ステップアップ高校スポーツ					
担当教員	溝渕 絵里					
到達目標						
各種のスポーツ活動や体力テストなどの実践体験を通じて、健康づくり、体づくり、仲間づくり、生きがいづくりの定着を目標としている。						
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	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	積極的に授業に参加し、協力しながらスポーツ活動を楽しむことができる。		継続的に授業に参加し、スポーツ活動に主体的に取り組む	継続的に授業に参加し、スポーツ活動に取り組む	欠席が多く、無気力な授業参加	
評価項目2	自らの健康づくりや体づくりを、授業や学校生活の中で実践する		自らの健康づくりや体力づくりへの知識と関心を持つ	自らの健康づくりや体力づくりへの関心を持つ	自らの健康や体力に無関心	
評価項目3	ルールを理解し、自分たちに適したルールを作り、工夫しながらゲームを楽しむことができる。		既存のルールに従ってゲームを楽しむことができる。	既存のルールに従ってゲームを実践することができる。	ルールを無視した行動をする。	
学科の到達目標項目との関係						
学習・教育目標 C13 学習・教育目標 D1 学習・教育目標 D2						
教育方法等						
概要	2年生は、体力テストで自らの身体や健康づくり、体力づくりへの関心を高め、各種のスポーツ体験を通して、対人や小集団での人間関係づくりを実践し、施設の適正な利用方法やスポーツのルールを理解しながら、仲間づくりや生きがいづくりの導入を図る。					
授業の進め方・方法	体育Ⅱの到達目標を達成するため、前期は体力テストやバレーボール、ソフトテニスを実践し、後期はバドミントン及びダンスを実践する。					
注意点	授業は運動が出来る服装や運動靴（体育館は指定上履き）で受講すること。用具の準備、ウォーミングアップ、仲間との協力・交流、クールダウン、用具の片付け、掃除等についても、技術や体力アップと同様に、積極的に主体的な行動が求められる。他の時間等の実践状況も考慮して判断されるので、実践する習慣を身につけることが必要である。					
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	ガイダンス 体ならし	1年間の内容と方法を理解するとともに、体力テストに向けての準備をする		
		2週	体力テスト(外種目)	体力テストについて理解し、正しい測定方法でベストを発揮する		
		3週	体力テスト(体育館種目)	体力テストについて理解し、正しい測定方法でベストを発揮する		
		4週	体力テスト（シャトルラン）	体力テストのまとめ、記入データの確認		
		5週	バレーボール①	バレーボール種目の特性を理解し基本技術の修得を図る		
		6週	バレーボール②	チームで協力し技術の向上を図る		
		7週	バレーボール③	ゲームを通してルールを理解し技術の向上を図る		
		8週	前期中間定期試験期間	ここまでのまとめ		
	2ndQ	9週	バレーボール④	ルールを工夫しゲームを楽しむ		
		10週	バレーボール⑤	ゲームを通してチームプレーを理解し技術の向上を図る		
		11週	実技テスト	基本的な技術を確認する		
		12週	ソフトテニス①	ソフトテニス種目の特性を理解し基本技術の修得を図る		
		13週	ソフトテニス②	簡易ゲームを通して、実践の中で基本技術の必要性を理解する		
		14週	ソフトテニス③	ソフトテニスのゲームの進め方を理解する		
		15週	ソフトテニス④	基本技術を応用し、ラリーやサービスのスキルアップを目指し、ゲームを楽しむ		
		16週	実技テスト	基本的な技術を確認する		
後期	3rdQ	1週	ウォーキング	心と体をほぐし、自らの歩行力を確認する		
		2週	バドミントン①	種目の特性を理解し、簡易ゲームを通してルールを理解し技術の習得を図る		
		3週	バドミントン②	簡易ゲームを通して、実践の中で基本技術の必要性を理解する		
		4週	バドミントン③	基本技術を応用し、ラリーやサービスのスキルアップを目指し、ゲームを楽しむ		

		5週	バドミントン④	パートナーとのコンビネーションを考えてゲームを楽しむ
		6週	バドミントン⑤	パートナーと協力してゲームを楽しむとともにレベルアップを図る
		7週	実技テスト	ゲームでの取り組みを確認
		8週	後期中間試験期間	ここまでのまとめ
	4thQ	9週	ダンス①	ダンス種目の特性を理解し、基本技術の修得を図る
		10週	ダンス②	ダンス種目の特性を理解し、基本技術の修得を図り、集団でダンスを楽しむことができる
		11週	ダンス③	ダンス種目の特性を理解し、基本技術の修得を図り、集団でダンスを楽しむことができる
		12週	ダンス④	仲間と協力しながら、ダンスで自らを表現し、楽しむことができる。
		13週	ダンス⑤	仲間と協力しながら、ダンスで自らを表現し、楽しむことができる。
		14週	実技テスト	修得したスキルを発揮する
		15週	選択種目	希望の種目を選択し、リフレッシュする
		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	その他	合計	
総合評価割合	10	0	0	0	0	90	100	
基礎的能力	10	0	0	0	0	90	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	