

東京工業高等専門学校		開講年度	平成30年度 (2018年度)		授業科目	体育II	
科目基礎情報							
科目番号	0086		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 大学生の健康・スポーツ						
担当教員	鈴木 智之						
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 JABEE (g)							
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ソフトボール、トレーニング及び水泳を実践し、後期はバドミントン及びバスケットボールを実践する。						
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	ソフトボール①			ソフトボール種目の特性を理解し基本技術の修得を図る	
		6週	ソフトボール②			チームで協力し技術の向上を図る	
		7週	ソフトボール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	ソフトボール④			ルールを工夫しゲームを楽しむ	
		10週	ソフトボール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	体幹トレーニング			体力の向上を図る	
		13週	トレーニングと水泳の選択授業①			選択した種目の基本を理解し実践する	
		14週	トレーニングと水泳の選択授業②			選択した種目の基本を理解し実践する	
		15週	トレーニングと水泳の選択授業③			選択した種目の基本を理解し実践する	
		16週					
後期	3rdQ	1週	体ならし			次回のための準備をする。	
		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	実技テスト			バドミンントンのゲームの進め方を理解する。	
		5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	
		6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。	
		7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。	
		8週	後期中間試験期間			ここまでのまとめ。	

	4thQ	9週	バスケットボール①	種目の特性を理解し、基本技術を確認し、ゲームを楽しむことができる。
		10週	バスケットボール②	基礎技術の習得とルールを理解を図り、集団で工夫しながらゲームを楽しむことができる。
		11週	バスケットボール③	基礎技術の習得とルールを理解を図り、集団で工夫しながらゲームを楽しむことができる。
		12週	バスケットボール④	基礎技術の習得とルールを理解を図り、集団で工夫しながらゲームを楽しむことができる。
		13週	バスケットボール⑤	基礎技術の習得とルールを理解を図り、集団で工夫しながらゲームを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	20	0	70	100
基礎的能力	10	0	0	20	0	70	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