

東京工業高等専門学校		開講年度	平成29年度 (2017年度)		授業科目	体育II
科目基礎情報						
科目番号	0039		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	情報工学科		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		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		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。		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						
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。					
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す、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の理解を図り、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の理解を図り、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の理解を図り、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の理解を図り、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
分野横断的能力	汎用的技能	汎用的技能	汎用的技能	相手の意見を聞き、自分の意見を伝えることで、円滑なコミュニケーションを図ることができる。	3	前6,後1,後9,後10,後13
				集団において、集団の意見を聞き、自分の意見も述べ、目的のために合意形成ができる。	3	前1,前5,前6,前7,前9,前10,後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後9,後10,後11,後12,後13,後15
				目的達成のために、考えられる提案の中からベターなものを選び合意形成の上で実現していくことができ、さらに、合意形成のための支援ができる。	3	前1,前5,前6,前7,前9,前10,後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後9,後10,後11,後12,後13,後15
	態度・志向性(人間力)	態度・志向性	態度・志向性	身内の中で、周囲の状況を改善すべく、自身の能力を発揮できる。	3	前5,前6,前7,前9,前10,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後9,後10,後11,後12,後13,後15
				集団の中で、自身の能力を発揮して、組織の勢いを向上できる。	3	前5,前6,前7,前9,前10,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後9,後10,後11,後12,後13,後15
				日常生活の時間管理、健康管理、金銭管理などができる。常に良い状態を維持するための努力を怠らない。	3	前2,前3,前4,前12,前13,前14,前15,後11,後15
				ストレスやプレッシャーに対し、自分自身をよく知り、解決を試みる行動をとることができる。日常生活の管理ができるとともに、目標達成のために対処することができる。	3	前1,前12,前13,前14,前15,後1,後11,後15
				チームワークの必要性・ルール・マナーを理解し、自分の感情の抑制、コントロールをし、他者の意見を尊重し、適切なコミュニケーションを持つとともに、当事者意識を持ち協調して共同作業・研究をすすめることができる。	3	前5,前6,前7,前9,前10,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後9,後10,後11,後12,後13,後15
				組織やチームの目標や役割を理解し、他者の意見を尊重しながら、適切なコミュニケーションを持つとともに、成果をあげるために役割を超えた行動をとるなど、柔軟性を持った行動をとることができる。	3	前2,前3,前4,前5,前6,前7,前9,前10,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後9,後10,後11,後12,後13

				先にたって行動の模範を示すことができる。口頭などで説明し、 他者に対し適切な協調行動を促し、共同作業・研究をすすめること ができる。	3	前1,前5,前 6,前7,前 9,前10,後 1,後2,後 3,後4,後 5,後6,後 7,後9,後 10,後11,後 12,後13,後 15
--	--	--	--	--	---	--

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