

富山高等専門学校		開講年度	平成27年度 (2015年度)		授業科目	体育Ⅱ
科目基礎情報						
科目番号	0008		科目区分	一般 / 選択		
授業形態	授業		単位の種別と単位数	履修単位: 2		
開設学科	機械システム工学科		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2014 (大修館書店)					
担当教員	日比 端洋,仁木 康浩					
到達目標						
①定期的な運動の重要性を理解し実践する ②各競技の特性やルールを理解し、ゲームを行うことができる						
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	
サッカー	サッカーの基本動作を試合で応用できる		サッカーの基本動作ができる		サッカーの基本動作ができない	
バレーボール	バレーボールの基本動作を試合で応用できる		バレーボールの基本動作ができる		バレーボールの基本動作ができない	
ソフトボール	投・打の基本動作を試合で応用できる		投・打の基本動作ができる		投・打の基本動作ができない	
バスケットボール	バスケットボールの基本動作を試合で応用できる		バスケットボールの基本動作ができる		バスケットボールの基本動作ができない	
出席・態度	授業に出席し、積極的に参加することができる		やむを得ない事情以外で欠席しない		欠席が多い (5回以上)	
学科の到達目標項目との関係						
教育方法等						
概要	集団スポーツでは個人技もさることながら、チームメートを生かす術を身につけること。 個人競技では、基本を理解し、実践すること。 種々の競技におけるルールを理解すること。					
授業の進め方・方法	男女別で授業展開する。 女子学生は、陸上競技, サッカー, バレーボール, バスケットボールを行う。					
注意点	身体的事情により長期見学する学生は、医師の診断書を提出すること。 授業計画は、天候等により変更することがある。 雨天時は、内履きを持参する。					
授業計画						
		週	授業内容		週ごとの到達目標	
前期	1stQ	1週	サッカーへの導入		1年間の学習計画の説明を行う。サッカーに必要な個人技の説明と練習を行う。	
		2週	サッカーにおける基本技術		リフティング、ボールタッチ、ドリブル、パス、シュート等のサッカーにおける基本技術を練習する。	
		3週	サッカーにおける基本技術		リフティング、ボールタッチ、ドリブル、パス、シュート等のサッカーにおける基本技術を練習する。	
		4週	新体力テストの実施		室内種目を測定する。 (握力, 長座体前屈, 腹筋20mシャトルラン)	
		5週	新体力テストの実施		屋外種目を測定する。 (50m走, ハンドボール投げ, 立ち幅跳び)	
		6週	サッカーのルール理解		ミニゲームを行い、パス・シュートの感覚を身につける。	
		7週	サッカーのゲーム実践		ゲームを実践し、審判も学生で行うことができるようにする	
		8週	サッカーのゲーム実践		ゲームを実践し、審判も学生で行うことができるようにする。	
	2ndQ	9週	サッカーのゲーム実践		ゲームを実践し、審判も学生で行うことができるようにする。	
		10週	サッカーの実技試験		基本技術の試験を行う。	
		11週	バレーボール (1年次の復習)		1年次に行ったレシーブ、トス、スパイク等の基本技術を復習する。	
		12週	バレーボールのゲーム実践		ゲームを実践し、審判も行うことができるようにする。	
		13週	バレーボールのゲーム実践		ゲームを実践し、審判も行うことができるようにする。	
		14週	バレーボールのゲーム実践		ゲームを実践し、審判も行うことができるようにする。	
		15週	前期期末試験			
		16週	授業評価アンケート			
後期	3rdQ	1週	ソフトボール (1年次の復習)		1年次に行ったソフトボールの基本技術を復習する。	
		2週	ソフトボール ゲーム実践		ゲームを通して1年次に習得した技術の向上を図る。	
		3週	ソフトボールのゲーム実践		学生がゲームの進行、審判を行う。	
		4週	ソフトボール ゲーム実践		学生がゲームの進行、審判を行う。	
		5週	ソフトボール ゲーム実践		学生がゲームの進行、審判を行う。	
		6週	ソフトボール ゲーム実践		学生がゲームの進行、審判を行う。	
		7週	ソフトボール ゲーム実践		学生がゲームの進行、審判を行う。	

4thQ	8週	バスケットボール（1年次の復習）	1年次に学習したパス、シュート等の基本技術を復習する。
	9週	バスケットボールのゲーム実践	ゲーム実践を通じてより深くルールを理解する。 1年次よりも高度なフォーメーションに挑戦する。 チーム編成が変わっても個人の能力を生かせるようにゲームを組み立てる。
	10週	バスケットボールのゲーム実践	ゲーム実践を通じてより深くルールを理解する。 1年次よりも高度なフォーメーションに挑戦する。 チーム編成が変わっても個人の能力を生かせるようにゲームを組み立てる。
	11週	バスケットボールのゲーム実践	ゲーム実践を通じてより深くルールを理解する。 1年次よりも高度なフォーメーションに挑戦する。 チーム編成が変わっても個人の能力を生かせるようにゲームを組み立てる。
	12週	バスケットボールのゲーム実践	ゲーム実践を通じてより深くルールを理解する。 1年次よりも高度なフォーメーションに挑戦する。 チーム編成が変わっても個人の能力を生かせるようにゲームを組み立てる。
	13週	バスケットボールのゲーム実践	ゲーム実践を通じてより深くルールを理解する。 1年次よりも高度なフォーメーションに挑戦する。 チーム編成が変わっても個人の能力を生かせるようにゲームを組み立てる。
	14週	バスケットボールのゲーム実践	ゲーム実践を通じてより深くルールを理解する。 1年次よりも高度なフォーメーションに挑戦する。 チーム編成が変わっても個人の能力を生かせるようにゲームを組み立てる。
	15週	後期期末試験	
	16週	授業評価アンケート	

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	態度	出席	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	50	0	20	30	0	0	100
基礎的能力	50	0	20	30	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