

富山高等専門学校		開講年度	令和03年度 (2021年度)		授業科目	体育 I
科目基礎情報						
科目番号	0014		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	電気制御システム工学科		対象学年	1		
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 (2021)					
担当教員	日比 端洋,中村 祐太郎,村雲 憲昭,松岡 秀顕					
到達目標						
①各種目の技能習得、ルールの理解ができる。 ②チームメイトとコミュニケーションをとることができる。 ③授業に出席し、積極的に運動することの重要性を理解し実践できる。						
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	
各種目の技能習得、ルールの理解ができる	各種目の技能習得、ルールの理解ができ、実践している		各種目の技能習得、ルールの理解ができる		各種目の技能習得、ルールの理解ができない	
チームメイトとコミュニケーションをとることができる	チームメイトとコミュニケーションをとことができ、リーダーシップをとっている		チームメイトとコミュニケーションをとることができる		チームメイトとコミュニケーションをとることができない	
授業に出席し、積極的にプレーすることができる	授業に出席し、積極的にプレーすることができる		授業に出席し、積極的にプレーすることを心がけている		欠席が多く、消極的な行動が目立ち、プレーする意欲がみられない	
学科の到達目標項目との関係						
ディプロマポリシー 2						
教育方法等						
概要	コミュニケーション力 (表現力)、アクション力、集中力					
授業の進め方・方法	集団的スポーツを中心に学習することにより、種々競技における基本的な個人技の習得といった身体的技能および公正、協調、責任などの心身の調和的発達を促すことを授業のねらいとする。また、体力テストの測定結果をもとに自己の体力・運動能力を認識し、それらの能力を高めるために定期的に運動することの重要性を理解することも授業のねらいの一つである。					
注意点	決められた服装で授業に参加すること。雨天時は、内履きを用意すること。 病気、怪我などの身体的事情で長期見学する場合は、あらかじめ医師の診断書を提出すること。 授業で学習する競技の基本技術を身につけることが大切である。ルールをしっかりと理解すること。定期的に運動することが体力の保持・増進につながることから、授業に出席し、積極的に取り組むことも重要である。そのため、出席状況や授業への取り組み姿勢も評価の対象としている。					
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	事前指導 陸上競技への導入 ～1年間の授業計画を説明する。スターティングブロックの使用法、円盤投げの注意事項を学習する～	陸上競技で使用するスターティングブロックの設置ができる。また、使用することができる。		
		2週	陸上競技の基本技能 ～陸上競技の各種目における基本技術の重要性を理解し、その技術を練習する～	スターティングブロックを利用した50m走、走り幅跳び、円盤投げができる。また、学生同士で計測することができる。		
		3週	陸上競技の基本技能 ～陸上競技の各種目における基本技術の重要性を理解し、その技術を練習する～	スターティングブロックを利用した50m走、走り幅跳び、円盤投げができる。また、学生同士で計測することができる。		
		4週	陸上競技の基本技能 ～陸上競技の各種目における基本技術の重要性を理解し、その技術を練習する～	スターティングブロックを利用した50m走、走り幅跳び、円盤投げができる。また、学生同士で計測することができる。		
		5週	新体力テストの実施 ～新体力テストの屋内種目を実施する。	上体起こし、反復横跳び、握力、長座体前屈、20mシャトルランの計測を行う		
		6週	新体力テストの実施 ～新体力テストの室外種目を実施する。	50m走、ボール投げ、立ち幅跳びの計測を行う		
		7週	陸上競技の種目記録測定 ～陸上競技の各種目の記録を測定する～	50m走、走り幅跳び、円盤投げの記録測定を行い、自己記録を更新する		
		8週	ソフトボールへの導入 ～ソフトボールに必要な個人技能 (キャッチボール・ピッチング等) を学習し、実践する～	ソフトボールの基礎技術を学び、実施できるようになる		
	2ndQ	9週	ソフトボールの基本技術 ～バッティングも含めた基本技能を学習し、実践する。～	ソフトボールの基礎技術を学び、実施できるようになる		
		10週	ソフトボールの基本技術 ～連携も含めた守備練習を実施する～	ソフトボールのゲームができるように、ルールや戦略を練れるようになる		
		11週	ソフトボールのゲーム実践 ～学生でゲーム・競技運営を行う～	学生同士で試合運営を行う		
		12週	ソフトボールのゲーム実践 ～学生でゲーム・競技運営を行う～	学生同士で試合運営を行う		
		13週	ソフトボールのゲーム実践 ～学生でゲーム・競技運営を行う～	学生同士で試合運営を行う		

後期		14週	ソフトボールの実技試験 ～キャッチボール、ピッチング等の実技試験を実施する～	ウィンドミル投法、キャッチボールの習熟度の確認をおこなう
		15週	授業評価アンケート ソフトボールのゲーム実践	学生同士で試合運営を行う
		16週		
	3rdQ	1週	武道（柔道・剣道） ～柔道・剣道の種目選択を行う。 礼儀等、必要な所作を学習する～	武道種目の選択を行い、武道の心得を学ぶ
		2週	武道（柔道・剣道） ～柔道・剣道の基本技術を学習し、実践する～	柔道・剣道の基礎技術を学び、実践に取り組む
		3週	武道（柔道・剣道） ～柔道・剣道における種々の技を学習し、実践する～	柔道・剣道の種々の技を学び実践に取り組む
		4週	武道（柔道・剣道） ～柔道・剣道における種々の技を学習し、実践する～	柔道・剣道の種々の技を学び実践に取り組む
		5週	武道（柔道・剣道） ～柔道・剣道における種々の技を学習し、実践する～	柔道・剣道の種々の技を学び実践に取り組む
		6週	武道（柔道・剣道） ～柔道・剣道における種々の技を学習し、実践する～	柔道・剣道の種々の技を学び実践に取り組む
		7週	武道（柔道・剣道） ～柔道・剣道の実技試験を実施する～	柔道・剣道の基礎技術の習熟度の確認をおこなう
		8週	バスケットボールへの導入 ～ドリブル・パス・シュート等の基本技術を学習し、実践する～	バスケットボールの基礎技術を学び、実施できるように取り組む
	4thQ	9週	バスケットボールの基本技術 ～対人技能を含めたバスケットボールの基本動作・技術を学習し、実践する～	バスケットボールのゲームができるようにルールを理解し、対人技能を習得できるように取り組む
		10週	バスケットボールのゲーム ～バスケットボールのゲームを実施する～	学生同士で試合運営を行う
		11週	バスケットボールのゲーム ～バスケットボールのゲームを実施する～	学生同士で試合運営を行う
		12週	バスケットボールのゲーム ～バスケットボールのゲームを実施する～	学生同士で試合運営を行う
		13週	バスケットボールのゲーム ～バスケットボールのゲームを実施する～	学生同士で試合運営を行う
		14週	バスケットボールの実技試験 ～ドリブル・シュート等、バスケットボールの実技試験を行う～	ドリブルシュート、フリースローシュート、ゴール下からのシュートの習熟度の確認をおこなう
		15週	授業評価アンケート バスケットボールのゲーム	学生同士で試合運営を行う
		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	日本語と特定の外国語の文章を読み、その内容を把握できる。	2	
				他者とコミュニケーションをとるために日本語や特定の外国語で正しい文章を記述できる。	2	
				他者が話す日本語や特定の外国語の内容を把握できる。	2	
				日本語や特定の外国語で、会話の目標を理解して会話を成立させることができる。	2	
				円滑なコミュニケーションのために図表を用意できる。	2	
				円滑なコミュニケーションのための態度をとることができる(相づち、繰り返し、ボディランゲージなど)。	2	
				他者の意見を聞き合意形成することができる。	2	
				合意形成のために会話を成立させることができる。	2	
				グループワーク、ワークショップ等の特定の合意形成の方法を実践できる。	2	
				書籍、インターネット、アンケート等により必要な情報を適切に収集することができる。	2	
				収集した情報の取捨選択・整理・分類などにより、活用すべき情報を選択できる。	2	
				収集した情報源や引用元などの信頼性・正確性に配慮する必要があることを知っている。	2	
				情報発信にあたっては、発信する内容及びその影響範囲について自己責任が発生することを知っている。	2	
				情報発信にあたっては、個人情報および著作権への配慮が必要であることを知っている。	2	
				目的や対象者に応じて適切なツールや手法を用いて正しく情報発信(プレゼンテーション)できる。	2	
				あるべき姿と現状との差異(課題)を認識するための情報収集ができる	2	
				複数の情報を整理・構造化できる。	2	
				特性要因図、樹形図、ロジックツリーなど課題発見・現状分析のために効果的な図や表を用いることができる。	2	
				課題の解決は直感や常識にとらわれず、論理的な手順で考えなければならないことを知っている。	2	

				グループワーク、ワークショップ等による課題解決への論理的・合理的な思考方法としてブレインストーミングやKJ法、PCM法等の発想法、計画立案手法など任意の方法を用いることができる。	2	
				どのような過程で結論を導いたか思考の過程を他者に説明できる。	2	
				適切な範囲やレベルで解決策を提案できる。	2	
				事実をもとに論理や考察を展開できる。	2	
				結論への過程の論理性を言葉、文章、図表などを用いて表現できる。	2	
				周囲の状況と自身の立場に照らし、必要な行動をとることができる。	2	
				自らの考えで責任を持つてものごとに取り組むことができる。	2	
				目標の実現に向けて計画ができる。	2	
				目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	2	
				日常生活における時間管理、健康管理、金銭管理などができる。	2	
				社会の一員として、自らの行動、発言、役割を認識して行動できる。	2	
				チームで協調・共同することの意義・効果を認識している。	2	
				チームで協調・共同するために自身の感情をコントロールし、他者の意見を尊重するためのコミュニケーションをとることができる。	2	
				当事者意識をもってチームでの作業・研究を進めることができる。	2	
				チームのメンバーとしての役割を把握した行動ができる。	2	
				リーダーがとるべき行動や役割をあげることができる。	2	
				適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	2	
				リーダーシップを発揮する(させる)ためには情報収集やチーム内での相談が必要であることを知っている	2	
				法令やルールを遵守した行動をとれる。	2	
				他者のおかれている状況に配慮した行動がとれる。	2	
				技術が社会や自然に及ぼす影響や効果を認識し、技術者が社会に負っている責任を挙げることができる。	2	
				自身の将来のありたい姿(キャリアデザイン)を明確化できる。	2	
				その時々で自らの現状を認識し、将来のありたい姿に向かっていくために現状に必要な学習や活動を考えることができる。	2	
				キャリアの実現に向かって卒業後も継続的に学習する必要性を認識している。	2	
				これからのキャリアの中で、様々な困難があることを認識し、困難に直面したときの対処のありかた(一人で悩まない、優先すべきことを多面的に判断できるなど)を認識している。	2	
				高専で学んだ専門分野・一般科目の知識が、企業や大学等でのように活用・応用されるかを説明できる。	2	
				企業等における技術者・研究者等の実務を認識している。	2	
				企業人としての責任ある仕事を進めるための基本的な行動を上げることができる。	2	
				企業における福利厚生面や社員の価値観など多様な要素から自己の進路としての企業を判断することの重要性を認識している。	2	
				企業には社会的責任があることを認識している。	2	
				企業が国内外で他社(他者)とどのような関係性の中で活動しているか説明できる。	2	
				調査、インターンシップ、共同教育等を通して地域社会・産業界の抱える課題を説明できる。	2	
				企業活動には品質、コスト、効率、納期などの視点が重要であることを認識している。	2	
				社会人も継続的に成長していくことが求められていることを認識している。	2	
				技術者として、幅広い人間性と問題解決力、社会貢献などが必要とされることを認識している。	2	
				技術者が知恵や感性、チャレンジ精神などを駆使して実践な活動を行った事例を挙げることができる。	2	
				高専で学んだ専門分野・一般科目の知識が、企業等でのように活用・応用されているかを認識できる。	2	
				企業人として活躍するために自身に必要な能力を考えることができる。	2	
				コミュニケーション能力や主体性等の「社会人として備えるべき能力」の必要性を認識している。	2	
				工学的な課題を論理的・合理的な方法で明確化できる。	2	
				公衆の健康、安全、文化、社会、環境への影響などの多様な観点から課題解決のために配慮すべきことを認識している。	2	
				要求に適合したシステム、構成要素、工程等の設計に取り組むことができる。	2	
	総合的な学習経験と創造的思考力	総合的な学習経験と創造的思考力	総合的な学習経験と創造的思考力	課題や要求に対する設計解を提示するための一連のプロセス(課題認識・構想・設計・製作・評価など)を実践できる。	2	

				提案する設計解が要求を満たすものであるか評価しなければならないことを把握している。	2	
				経済的、環境的、社会的、倫理的、健康と安全、製造可能性、持続可能性等に配慮して解決策を提案できる。	2	
評価割合						
		出席・態度	運動技術	実技試験	合計	
総合評価割合		25	20	55	100	
前期		15	10	25	50	
武道		5	5	15	25	
後期		5	5	15	25	