

富山高等専門学校		開講年度	平成31年度 (2019年度)		授業科目	体育Ⅳ	
科目基礎情報							
科目番号	0082		科目区分	一般 / 選択			
授業形態	授業		単位の種別と単位数	学修単位: 1			
開設学科	電気制御システム工学科		対象学年	4			
開設期	前期		週時間数	前期:2			
教科書/教材	最新スポーツルール（大修館書店）ステップアップ高校スポーツ2016（大修館書店）						
担当教員	仁木 康浩						
到達目標							
硬式テニスの基本技術を習得し、ルールを遵守しながら審判およびプレーヤーとしてゲームが行えるようになることを第一の目的とする。 ①定期的な運動実践の重要性を理解する ②学習する競技の特性やルールを理解している。 ③ゲームとその運営を円滑に行うことができる。							
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		
定期的な運動実践の重要性を理解している	授業に出席し、積極的にプレーができています		授業に出席し、積極的にプレーすることを心掛けている		あまり授業に出席しておらず、消極的な行動を行っている		
学習する競技の特性やルールを理解している	学習する競技の特性やルールを理解し、実践している		学習する競技の特性やルールをある程度理解し、実践しようとしている		学習する競技の特性やルールを理解していない		
ゲームとゲーム運営（審判）を円滑に行うことができる	ゲームとゲーム運営（審判）を円滑に行うことができる		ゲームとゲーム運営（審判）を行うことができる		ゲームとゲーム運営（審判）ができない		
学科の到達目標項目との関係							
学習・教育到達度目標 B-6 JABEE 1(2)(a) ディプロマポリシー 2							
教育方法等							
概要							
授業の進め方・方法		硬式テニスの基本技術を習得し、ルールを遵守しながら審判およびプレーヤーとしてゲームが行えるようになることを第一の目的とする。 硬式テニスは、生涯スポーツの一つと考えられるので、定期的に身体運動を行うことが、筋力や体力の低下を防ぐことを理解することも授業のねらいである。 また、フリスビーを用いたアルティメットという競技を知ることによって今まであまり目にしなかった新しいスポーツを体験し、このような競技も行われているという事実を知ることによって授業の目的とする。					
注意点		実践するスポーツのルールをよく理解し、学生同士で審判とプレーヤーができるようになること。 また、定期的な運動の重要性も理解してもらいたい。身体的事情で長期見学する場合は、医師の診断書を提出すること。 雨天時は、体育館で授業（フレッシュテニス等）を行うので、内履きを持参すること。 *各年によっては、体力テストを行う場合がある。体力テストが行われた場合は、アルティメットは実施しない。					
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	硬式テニスへの導入 ～シラバスの内容に関する説明を行う。 硬式テニスラケットのグリップ（持ち方）を理解する～		ボールがラケットにあたる		
		2週	硬式テニス基本技術の習得 ～短い距離で正確にボールがラケットに当たるように練習する～		ボールをラケットで打ち返すことができる		
		3週	硬式テニス基本技術の習得 ～徐々に距離を伸ばし、ラケットでボールをとらえる技術を高める～		ペアとラリーをすることができる		
		4週	硬式テニス基本技術の習得 ～フォアハンドストロークを練習する。 バックハンドストロークを練習し、ネットを挟んでラリーを続ける技術を習得する～		ネットを挟んでペアとラリーをすることができる		
		5週	硬式テニス基本技術の習得 ～フォアハンドストロークを練習する。 バックハンドストロークを練習し、ネットを挟んでラリーを続ける技術を習得する。 ファースト・セカンドサーブの練習を行い、サーブの有効範囲を理解する。ダブルフォルトを理解する～		サーブを打つことができる		
		6週	硬式テニスシングルスゲーム ～シングルスゲームのルールを理解し、リーグ戦を行う。リーグ戦戦績表の記入の仕方を理解する～		硬式テニスのルールを理解し、学生同士で試合運営をすることができる		
		7週	硬式テニスシングルスゲーム ～シングルスゲームのルールを理解し、リーグ戦を行う。リーグ戦戦績表の記入の仕方を理解する～		硬式テニスのルールを理解し、学生同士で試合運営をすることができる		
		8週	硬式テニスダブルスゲーム ～ダブルスのゲームにおけるサーブ権の交代について理解し、ダブルスのゲームを行う～		硬式テニスのルールを理解し、学生同士で試合運営をすることができる		
	2ndQ	9週	硬式テニスダブルスゲーム ～ダブルスのゲームにおけるサーブ権の交代について理解し、ダブルスのゲームを行う～		硬式テニスのルールを理解し、学生同士で試合運営をすることができる		
		10週	硬式テニスダブルスゲーム ～ダブルスのゲームにおけるサーブ権の交代について理解し、ダブルスのゲームを行う～		硬式テニスのルールを理解し、学生同士で試合運営をすることができる		

		11週	実技試験 ～テニスの基礎技術（サーブ・ラリー）の確認～	サーブ、ラリーの習熟度の確認をおこなう
		12週	アルティメットへの導入 ～フリスビーを用いた比較的新しい競技であるアルティメットを学習する。バックハndsロー、サイドアームスロー、サムフリップスローといった種々の投げ方を練習する～	フリスビーを飛ばすことができる
		13週	アルティメットへのルール理解 ～正確に投げることを練習する。 アルティメットのルールを理解し、パス、キャッチの技術を高める～	ペアでフリスビーを飛ばし合うことができる
		14週	アルティメットゲーム ～アルティメットのゲームを行う～	アルティメットのルールを理解し、学生同士で試合運営をすることができる
		15週	授業アンケート アルティメットゲーム	アルティメットのルールを理解し、学生同士で試合運営をすることができる
		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	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。	3	
			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。	3	
			他者が話す日本語や特定の外国語の内容を把握できる。	3	
			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。	3	
			円滑なコミュニケーションのために図表を用意できる。	3	
			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)。	3	
			他者の意見を聞き合意形成することができる。	3	
			合意形成のために会話を成立させることができる。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			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	3	
			複数の情報を整理・構造化できる。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			適切な範囲やレベルで解決策を提案できる。	3	
			事実をもとに論理や考察を展開できる。	3	
			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。	3	
	態度・志向性(人間力)	態度・志向性	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。	3	
			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。	3	
			目標の実現に向けて計画ができる。	3	
			目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			チームで協調・共同することの意義・効果を認識している。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			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。	3	

				リーダーがとるべき行動や役割をあげることができる。	3	
				適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	3	
				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	3	
				法令やルールを遵守した行動をとれる。	3	
				他者のおかれている状況に配慮した行動がとれる。	3	
				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。	3	
				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。	3	
				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。	3	
				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。	3	
				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。	3	
				高専で学んだ専門分野・一般科目の知識が、企業や大学等でどのように活用・応用されるかを説明できる。	3	
				企業等における技術者・研究者等の実務を認識している。	3	
				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。	3	
				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。	3	
				企業には社会的責任があることを認識している。	3	
				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。	3	
				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。	3	
				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。	3	
				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。	3	
				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。	3	
				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。	3	
				高専で学んだ専門分野・一般科目の知識が、企業等でどのように活用・応用されているかを認識できる。	3	
				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。	3	
				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。	3	
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		工学的な課題を論理的・合理的な方法で明確化できる。	3	
				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。	3	
				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。	3	
				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。	3	
				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。	3	
				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。	3	

評価割合					
	定期的な運動実践の重要性を理解している	学習する競技の特性やルールを理解している	ゲームとゲーム運営(審判)を円滑に行うことができる	合計	
総合評価割合	30	50	20	100	
評価配点	30	50	20	100	