

富山高等専門学校		開講年度	平成29年度 (2017年度)		授業科目	体育 I
科目基礎情報						
科目番号	0106		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 (2017)					
担当教員	日比 端洋,油谷 豊,松井 紳一郎					
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定期的な運動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						
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	集团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		
		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				

後期	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	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。	2	前1
			相手を理解した上で、説明の方法を工夫しながら、自分の意見や考えをわかりやすく伝え、十分な理解を得ている。	2	前1
			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。	2	前2
			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。	2	前2
			ICTやICTツール、文書等を基礎的な情報収集や情報発信に活用できる。	2	
			ICTやICTツール、文書等を自らの専門分野において情報収集や情報発信に活用できる。	2	
			現状と目標を把握し、その乖離の中に課題を見つけ、課題の因果関係や優先度を理解し、そこから主要な原因を見出そうと努力し、解決行動の提案をしようとしている。	2	
			現状と目標を把握し、その乖離の中に課題を見つけ、課題の因果関係や優先度を理解し、発見した課題について主要な原因を見出し、論理的に解決策を立案し、具体的な実行策を絞り込むことができる。	2	
			事象の本質を要約・整理し、構造化（誰が見てもわかりやすく）できる。	2	
			複雑な事象の本質を整理し、構造化（誰が見てもわかりやすく）できる。結論の推定をするために、必要な条件を加え、要約・整理した内容から多様な観点を示し、自分の意見や手順を論理的に展開できる。	2	
	態度・志向性(人間力)	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。	2	
			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。	2	
			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。	2	
			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。	2	
			学生であっても社会全体を構成している一員としての意識を持って、行動することができる。	2	
			市民として社会の一員であることを理解し、社会に大きなマイナス影響を及ぼす行為を戒める。人間性・教養、モラルなど、社会的・地球的観点から物事を考えることができる。	2	

				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。	2	
				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。	2	
				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。	2	
				目指すべき方向性を示し、先に立って行動の模範を示すことで他者に適切な協調行動を促し、共同作業・研究において、系統的に成果を生み出すことができる。リーダーシップを発揮するために、常に情報収集や相談を怠らず自身の判断力をも磨くことができる。	2	
				法令を理解し遵守する。基本的人権について理解し、他者のおかれている状況を理解することができる。自分が関係している技術が社会や自然に及ぼす影響や効果を理解し、技術者が社会に負っている責任を認識している。	2	
				法令を理解し遵守する。研究などで使用する、他者のおかれている状況を理解できる。自分が関係している技術が社会や自然に及ぼす影響や効果を理解し、技術者が社会に負っている責任を認識し、身近で起こる関連した情報や見解の収集に努めるなど、技術の成果が社会に受け入れられるよう行動できる。	2	
				未来の多くの可能性から技術の発展と持続的社会の在り方を理解し、自らのキャリアを考えることができる。	2	
				技術の発展と持続的社会の在り方に関する知識を有し、未来社会を考察することができるとともに、技術の創造や自らのキャリアをデザインすることが考慮できる。	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	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	
				クライアントの要求を解決するための設計解を作り出すプロセスを理解し、設計解を創案できる。さらに、創案した設計解が要求を解決するものであるかを評価しなければならないことを理解する。	2	
				クライアントの要求を解決するための設計解を作り出すプロセスを理解し、設計解を創案できる。さらに、創案した設計解が要求を解決するものであるかを評価しデザインすることができる。	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