

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Ⅱ
<b>科目基礎情報</b>					
科目番号	0077	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	物質化学工学科	対象学年	2		
開設期	通年	週時間数	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,高嶋 千恵				
<b>到達目標</b>					
サッカー・バスケットボールのような集団的スポーツでは、個人技を習得し、ルールを理解し、チームメートとの連携を身につけ、ゲームを行えるようにする。また、審判も学生自身が行えるようにすることも一つの目標である。体力テストを継続して行うことにより、自己の体力・運動能力を把握し、定期的な運動の重要性も認識する。					
<b>ルーブリック</b>					
	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		
関心・意欲・態度	健康で意欲的に授業に参加し、積極的にプレーができる。	健康で意欲的に授業に参加し、積極的にプレーをしようと心がけている。	欠席が目立ち、授業に参加していない		
定期的な運動の重要性を理解し実践する	定期的な運動の重要性を理解し実践できる	定期的な運動の重要性を理解し、実践しようと心がけている	定期的な運動の重要性を理解できていない		
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	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	各競技の特性やルールを理解し、ゲームをおおうと心がけている	各競技の特性やルールを理解できておらず、ゲームに参加できていない		
<b>学科の到達目標項目との関係</b>					
<b>教育方法等</b>					
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	サッカー・バスケットボールのような集団的スポーツでは、個人技を習得し、ルールを理解し、チームメートとの連携を身につけ、ゲームを行えるようにする。また、審判も学生自身が行えるようにすることも一つの目標である。体力テストを継続して行うことにより、自己の体力・運動能力を把握し、定期的な運動の重要性も認識する。				
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。後期は、担当教員の変更がある。				
<b>授業計画</b>					
	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～	サッカーにおける基礎技術を習得する	
		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～	サッカーにおける基礎技術を習得する	
		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～	サッカーにおける基礎技術を習得する	
		4週	新体力テストの実施 ～室内種目の計測 (上体起こし、握力、長座体前屈、反復横跳び、20mシャトルラン) ～	自らの体力レベルを認識し、自身の運動能力向上のために必要な項目を再認識する	
		5週	新体力テストの実施 ～屋外種目の計測 (50m走、立ち幅跳び、ハンドボール投げ) ～	自らの体力レベルを認識し、自身の運動能力向上のために必要な項目を再認識する	
		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。ルールを理解する～	基礎技術を用いてゲームができる	
		7週	サッカーゲーム実践 ～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～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる	
		8週	サッカーゲーム実践 ～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～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる	
	2ndQ	9週	サッカーゲーム実践 ～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～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる	
		10週	サッカー実技試験 ～サッカーの基礎技術の実技試験～	リフティング、ドリブル、シュートの習熟度の確認をおこなう	
		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～	1年次に行ったバレーボールの基礎技術を確認し、実践できる	
		12週	バレーボールのチーム編成 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。～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる	
		13週	バレーボールのチーム編成 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。～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる	

後期	3rdQ	14週	バレーボールのチーム編成 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。～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		15週	授業評価アンケート バレーボールの実技試験 ～バレーボールの基礎技術の実技試験～	サーブ、ラリー、アタックの習熟度の確認をおこなう
		16週		
	4thQ	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～	1年次に行ったソフトボールの基礎技術を確認し、実践できる
		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～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		3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～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		4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～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		5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～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		6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～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		7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～	1年次に行ったバスケットボールの基礎技術を確認し、実践できる
		8週	バスケットボール チーム編成 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～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		9週	バスケットボール チーム編成 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～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		10週	バスケットボール チーム編成 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～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		11週	バスケットボール チーム編成 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～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		12週	バスケットボール チーム編成 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～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
		13週	バスケットボール チーム編成 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～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる
14週	バスケットボール チーム編成 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～	学生だけでゲームおよび競技運営ができる		
15週	授業評価アンケート バスケットボール実技試験 ～バスケットボールの応用技術の実技試験～	レイアップシュート、サイドからのシュート等、応用技術を用いた実技の確認をおこなう		
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6,前11,後1,後7
			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6,前11,後1,後7
			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	前1
			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	前1
			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	前4,前5
			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	前4,前5
			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	前6
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	前6			

				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	前7,前8,前9,前10,前12,前13,前14,後2,後3,後4,後5,後6,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
				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	前7,前8,前9,前10,前12,前13,前14,後2,後3,後4,後5,後6,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
				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	前1
				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	前1
				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	前1,前15,後15
				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	前1,前15,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。	2	前7,前8,前9,前10,前12,前13,前14,後2,後3,後4,後5,後6,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
				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	前7,前8,前9,前10,前12,前13,前14,後2,後3,後4,後5,後6,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
				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	前7,前8,前9,前10,前12,前13,前14,後2,後3,後4,後5,後6,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
				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	前7,前8,前9,前10,前12,前13,前14,後2,後3,後4,後5,後6,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
				法令を理解し遵守する。基本的な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	前7,前8,前9,前10,前12,前13,前14,後2,後3,後4,後5,後6,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
				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	前7,前8,前9,前10,前12,前13,前14,後2,後3,後4,後5,後6,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14

態度・志向性(人間力)

態度・志向性

態度・志向性

				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	前4,前5
				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	前4,前5
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	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	前2,前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。	2	前2,前3
				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	前1
				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	前1

評価割合

	定期的な運動の実践	自己の体力・運動能力の把握	各競技のゲーム・実践	サッカーの基礎技術	バレーボールの基礎技術	バスケットボールの応用技術	合計
総合評価割合	20	10	10	20	20	20	100
評価配点	20	10	10	20	20	20	100