

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	0184		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	電子情報工学科		対象学年	4	
開設期	後期		週時間数	1	
教科書/教材	「Active Sports 総合版」 大修館書店				
担当教員	大橋 千里, 太田 登, 林 直人				
到達目標					
(1)運動への関心、向上心を高めることができる。 (2)仲間と協同しながら、自らの役割を果たすことができる。 (3)フェアプレイ精神に則って競争する中で、相手を尊重し規律を守ることができる。					
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
評価項目1	体カテストを自己評価し、体力の向上を目指した活動内容を組み立てることができる。		体カテストを自己評価し、客観的データから自らの体力レベルを把握することができる。		体カテストを自己評価し、客観的データから自らの体力レベルを把握することができない。
評価項目2	チームの目標達成のために、自らの役割を理解し、一員としてチームに貢献している。		チームの目標達成のために、自らの役割を理解し、一員としてチームに貢献しようと努力できる。		チームの目標達成のために、自らの役割を理解し、一員としてチームに貢献する方法がわからない。
評価項目3	相手を尊重し、ルールや規律を守りながら公正にゲームを展開することができる。		相手を尊重し、ルールや規律を守りながら公正にゲームを行う重要性を理解している。		相手を尊重し、ルールや規律を守りながら公正にゲームを行う重要性を理解していない。
学科の到達目標項目との関係					
MCCコア科目 ディプロマポリシー 2					
教育方法等					
概要	(1)運動不足などの不健康行動の改善へ向け、自らの問題行動を自らの意思で解決する方法と態度を学ぶ。 (2)チームでの目標達成へ向け、それぞれが役割を果たし、協力し、まとめる、といったコミュニケーション、リーダーシップの態度を学ぶ。				
授業の進め方・方法	授業の1、2週目は自らの体力レベル縦断的・横断的に評価をするために体カテストを実施する。授業形態は選択制体育を採用し、体カテストの結果に基づいて、学生自らの運動に対するニーズや能力、体力レベルに応じて種目を選択することができる。				
注意点	(授業改善策) 安全に対する態度を促す。 第3週～第15週(全13回)において、上記6種目の内、2種目を選択し、6回を同一種目で継続する(6回*2種目=全12回)。ただし第3週目の選択体育初回は移行期間として種目変更を認める。 ※評価が60点に満たない者は、願出により追認試験を受けることができる。追認試験の結果、評価の基準を満たし単位の修得が認められた者にあたっては、その評価を60点とする。				
授業計画					
	週	授業内容		週ごとの到達目標	
後期	3rdQ	1週	シラバスの説明 新体カテスト	体育Ⅳの授業目標と内容を理解する。新体カテストの測定をし、自らの体力レベルを知る。	
		2週	新体カテスト	新体カテストの測定をし、自らの体力レベルから、向上すべき体力要素に気づく。	
		3週	選択体育 (バスケットボール、ビーチバレー、フットサル、卓球)	自らの運動ニーズから競技を選択することができる	
		4週	選択体育 (バスケットボール、ビーチバレー、フットサル、卓球)	仲間と協力してコートや用具を準備し、安全に留意しながら練習することができる。	
		5週	選択体育 (バスケットボール、ビーチバレー、フットサル、卓球)	種目間でグルーピングし、チームの到達目標について話し合うことができる。	
		6週	選択体育 (バスケットボール、ビーチバレー、フットサル、卓球)	選択した種目に必要な技術を理解し、練習方法を仲間と工夫することができる。	
		7週	選択体育 (バスケットボール、ビーチバレー、フットサル、卓球)	より高い技術を身につけるために、仲間と学び合うことができる。	
		8週	選択体育 (バスケットボール、ビーチバレー、フットサル、卓球)	簡易なルールによるゲームを仲間と楽しむことができる。	
	4thQ	9週	選択体育 (ビーチバレー、アルティメット、バスケットボール、バドミントン)	種目間でグルーピングし、チームの到達目標について話し合うことができる。	
		10週	選択体育 (ビーチバレー、アルティメット、バスケットボール、バドミントン)	より高い技術を身につけるために、仲間と学び合うことができる。	
		11週	選択体育 (ビーチバレー、アルティメット、バスケットボール、バドミントン)	個人戦術・グループ戦術を身につけるために、仲間と学び合うことができる。	
		12週	選択体育 (ビーチバレー、アルティメット、バスケットボール、バドミントン)	公正な審判のジャッジの下で、ゲームを行うことができる。	

	13週	選択体育 (ビーチバレー、アルティメット、バスケットボール、バドミントン)	簡易なルールによるゲームを仲間と楽しむことができる。
	14週	選択体育 (ビーチバレー、アルティメット、バスケットボール、バドミントン)	選択した種目のルールに則った、安全かつ、フェアな試合を行うことができる。
	15週	選択体育 振り返り 成績確認	これまでの体育での取り組みを自己評価、相互評価する。生涯スポーツと選択種目についてのレポート作成。
	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	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	後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14,後15	
			他者の意見を聞き合意形成することができる。	3	後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14,後15	
			合意形成のために会話を成立させることができる。	3	後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14,後15	
			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	後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14	
			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	後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14,後15	
			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	後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,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	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	後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14,後15
				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	後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
				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	後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
				目標の実現に向けて計画ができる。	3	後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14,後15

			目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	3	後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
			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	後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
			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	後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
			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	後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
			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	後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
			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	後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
			適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	3	後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14
			法令やルールを遵守した行動をとれる。	3	後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14,後15
			他者のおかれている状況に配慮した行動がとれる。	3	後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14

評価割合

	試験	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	30	0	0	10	40	20	100
基礎的能力	30	0	0	0	0	0	30
専門的能力	0	0	0	0	40	20	60
分野横断的能力	0	0	0	10	0	0	10