

石川工業高等専門学校		開講年度	平成29年度 (2017年度)		授業科目	保健体育ⅠⅤ	
科目基礎情報							
科目番号	15550			科目区分	一般 / 必修		
授業形態	授業			単位の種別と単位数	履修単位: 2		
開設学科	電子情報工学科			対象学年	4		
開設期	通年			週時間数	2		
教科書/教材	アクティブスポーツ総合版（大修館書店） その他、図書館に多数の関連書籍がある。						
担当教員	北田 耕司, 岩竹 淳						
到達目標							
【ニュースポーツ】 1. 生涯スポーツの意義が理解できる。 2. ルールを学びゲームができる。 【水 泳】 3. 効率的な泳法を習得し、泳ぐことができる。 4. ルールを理解し説明できる。 【バレーボール】 5. ルールを学び、様々なトスを用いてより高度な攻撃方法を習得できる。 6. 臨機応変に戦術を考える能力を身に付けることができる。 【バスケットボール】 7. ルールを学び、ピポットターンやフェイク動作を用いてより高度な攻撃方法を習得できる。 8. チームでの役割を理解し、実行する能力を身に付けることができる。 【保 健】 9. 保健領域について再度理解を深め説明できる。							
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 主体性	状況を判断し、積極的に準備や運動課題の解決に取り組むことができる。			準備や運動課題の解決に進んで取り組むことができる。		指示が出されても準備や運動課題を解決しようとししない。	
評価項目2 合意形成	他者の意見を尊重しつつ、各種課題の解決方法を提案しながら全体の方向性を調整できる。			課題の解決方法や方向性に関して発言しつつ、他者の意見との共通点や相違点を見つけることができる。		他者の意見を尊重することができず、自己都合で勝手な行動をとる。	
評価項目3 チームワーク力	全体を活気付ける言動により、多様な能力や意欲を持つ集団の一体感を高めることができる。			他のメンバーと協力しながら、目標達成に向かって活動を進めることができる。		他者と関わらず、運動に参加しなかったり単独プレーしかできない。	
学科の到達目標項目との関係							
本科学習目標 1 本科学習目標 3 創造工学プログラム C1							
教育方法等							
概要	保健体育は技術者としてはもとより、人間としてより良い生活を実践していくための基礎学力および国際社会を多面的に捉える教養を身につける。個人の健康の保持増進に努めると共に、幅広い視点から社会性を身につけ、意欲的かつ実践的に運動課題の解決に取り組む姿勢を育成する。						
授業の進め方・方法	理解を深めるため、必要に応じてレポートや課題を課すことがある。						
注意点	前期雨天時はインディアカまたはユニホックを実施する。 運動に適した服装およびシューズを着用すること。体育館に入るときは必ず室内シューズに履きかえること。 障害防止等安全上の観点より、実技授業中は携帯電話の保持やアクセサリ類の着用を禁ずる。 怪我等身体的事由により規定の種目が受講できない場合、適宜レポート課題を課す。						
テスト							
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	ガイダンス、スポーツテスト(屋外種目)		スポーツテスト実施上のルールに従い実践できる。		
		2週	スポーツテスト（屋内種目）		スポーツテスト実施上のルールに従い実践できる。		
		3週	ニュースポーツⅠ フライングディスク（パス、キャッチ練習）		基本的なパスとキャッチができる。		
		4週	ニュースポーツⅠ フライングディスク（2対2, 3対3）		基本的なパスとキャッチができる。		
		5週	ニュースポーツⅠ フライングディスク（アルティメット）		ルールを理解しゲームができる。		
		6週	ニュースポーツⅠ フライングディスク（アルティメット）		ルールを理解しゲームができる。		
		7週	ニュースポーツⅠ フライングディスク（テスト）		実技テスト課題を達成できる。		
		8週	ニュースポーツⅡ ターゲットバードゴルフ（スウィング練習）		確実なスウィングができる。		
	2ndQ	9週	ニュースポーツⅡ ターゲットバードゴルフ（ショートホール）		ルールを理解しゲームができる。		
		10週	ニュースポーツⅡ ターゲットバードゴルフ（ショートホール）		ルールを理解しゲームができる。		
		11週	水 泳	短距離泳	効率的な泳法を習得し、泳ぐことができる。		
		12週	水 泳	長距離泳	効率的な泳法を習得し、泳ぐことができる。		
		13週	水 泳	テスト	自己の持つ力を最大限に発揮できる。		

後期		14週	ニュースポーツⅡ ターゲットバードゴルフ（テスト）		実技テスト課題を達成できる。
		15週	前期復習		前期の授業内容を振り返り、理解し説明できる。
		16週			
	3rdQ	1週	球技Ⅰ	バレーボール（ゲーム）	ルールを理解しゲームができる。
		2週	球技Ⅰ	バレーボール（ゲーム）	様々なトスを用いてより高度な攻撃方法を習得できる。
		3週	球技Ⅰ	バレーボール（ゲーム）	様々なトスを用いてより高度な攻撃方法を習得できる。
		4週	球技Ⅱ	卓球（ゲーム）	ルールを理解しゲームができる。
		5週	球技Ⅰ	バレーボール（ゲーム）	臨機応変に戦術を考える能力を身に付けることができる。
		6週	球技Ⅰ	バレーボール（ゲーム）	臨機応変に戦術を考える能力を身に付けることができる。
		7週	球技Ⅰ	バレーボール（テスト）	実技テスト課題を達成できる。
		8週	球技Ⅲ	バスケットボール（ゲーム）	ルールを理解しゲームができる。
	4thQ	9週	球技Ⅲ	バスケットボール（ゲーム）	ピボットターンやフェイク動作を用いた高度な攻撃方法を習得できる。
		10週	球技Ⅲ	バスケットボール（ゲーム）	ピボットターンやフェイク動作を用いた高度な攻撃方法を習得できる。
		11週	球技Ⅱ	インディアカ（ゲーム）	ルールを理解しゲームができる。
		12週	球技Ⅲ	バスケットボール（ゲーム）	チームでの役割を理解し、実行する能力を身に付けることができる。
		13週	球技Ⅲ	バスケットボール（ゲーム）	チームでの役割を理解し、実行する能力を身に付けることができる。
		14週	球技Ⅲ	バスケットボール（テスト）	実技テスト課題を達成できる。
		15週	後期復習		後期の授業内容を振り返り、理解し説明できる。
		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
評価割合						
		実技試験		筆記試験	合計	
総合評価割合		80		20	100	
分野横断的能力		80		20	100	