

岐阜工業高等専門学校		開講年度	平成30年度 (2018年度)		授業科目	体育
科目基礎情報						
科目番号	0073		科目区分	一般 / 必修		
授業形態	実技		単位の種別と単位数	履修単位: 2		
開設学科	環境都市工学科		対象学年	2		
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 (大修館)					
担当教員	久世 早苗,山本 浩貴,麻草 淳					
到達目標						
様々な運動の実践を通して、それぞれの種目特性を理解しながら必要となる体力・技能の向上を図ること、また、集団での活動を通して協調・協力する態度を育てることを目標とする。 運動にかかわる知識、技能、態度を育てることが、生涯に渡る健康のための適切な運動習慣の確立に繋がることを期待する。						
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 関心・意欲・態度	様々な運動に対して、体力・技能の向上に向けた積極的な取り組みができる。		様々な運動に対して積極的に取り組むことができる。		様々な運動に対して積極的に取り組むことができない。	
評価項目2 思考力・判断力	自己やチームの課題を見つけ、適切な取り組みや工夫ができる。また適切なアドバイスができる。		自己やチームの課題を見つけることができる。		自己やチームの課題を見つけられない。	
評価項目3 運動技能	見本となることができるような効率的な技能やゲームにおける効果的なプレーを習得している。		運動・ゲームを構成する基本的な技術が身に付いている。		運動・ゲームを構成する基本的な技術が身に付いていない。	
評価項目4 知識・理解度	運動・種目の特性をよく理解し、プレーヤーとしてのみならず審判としてゲームの進行ができる。		運動・種目の特性をある程度理解し、プレーヤーとして適切な判断ができる。		種目の特性を理解できておらず、プレーヤーとして適切な判断ができない。	
評価項目5 責任・貢献・協調性	集団における自己の役割を自覚し、授業の運営・チーム力の向上に大いに貢献できる。		集団における自己の役割を自覚し、能力に応じた貢献ができる。		集団における自己の役割を自覚できず、能力に応じた貢献ができない。	
学科の到達目標項目との関係						
教育方法等						
概要	2年生では以下の種目を取り上げる。 ・バレーボール　・水泳(バタフライ)　・サッカー　・フットサル　・体力テスト					
授業の進め方・方法	それぞれの種目特性を理解し楽しさを感じるためには、個人技能の向上が不可欠である。事前に教科書に目を通しておき、練習やゲームに積極的に取り組むこと。また、練習やゲームを安全で円滑に進めるために、互いに協力し、各自の役割を果たすこと。 ※授業内容は、健康・安全面への配慮から、天候等により変更することがある。					
注意点						
授業計画						
		週	授業内容		週ごとの到達目標	
前期	1stQ	1週	バレーボール導入 (バレーボールの特性と基礎知識、安全上の諸注意、基礎練習)		バレーボールの技術上達を図る　基本技術	
		2週	バレーボール　基礎練習と簡易ゲーム (サーブ、パス、レシーブ、簡易ゲーム、審判法)		バレーボールの技術上達を図る　基本技術・チームの技術	
		3週	バレーボール　基礎練習とチーム練習、試合①		バレーボールの技術上達を図る　基本技術・チームの技術	
		4週	バレーボール　基礎練習とチーム練習、試合②		バレーボールの技術上達を図る　基本技術・チームの技術	
		5週	バレーボール　基礎練習とチーム練習、試合③		バレーボールの技術上達を図る　基本技術・チームの技術	
		6週	体力テスト　グループ測定　種目 (50M走・ハンドボール投げ・長座体前屈・上体起こし)		体力テストを実施し、事故の体力値の変化を評価する	
		7週	体力テスト　グループ測定　種目 (握力・反復横跳び・立ち幅跳び・シャトルラン)		体力テストを実施し、事故の体力値の変化を評価する	
		8週	球技大会　種目別練習…班別練習 (ソフトボール・ソフトテニス・サッカー・バスケットボール・バレーボール・卓球)		球技大会に向け、各種目ごとにグループ学習と練習をする	
	2ndQ	9週	球技大会　チーム別対抗戦 (ソフトボール・ソフトテニス・サッカー・バスケットボール・バレーボール・卓球)		球技大会に向け、各種目ごとにグループ学習の成果を試す	
		10週	バレーボール　基礎練習とチーム練習、試合④		バレーボールの技術上達を図る　チームによる戦略・戦術の応用技能を高める	
		11週	バレーボール　基礎練習とチーム練習、試合⑤　ゲーム評価		バレーボールの技術上達を図る　チームによる戦略・戦術の応用技能を高める	
		12週	バレーボール　基礎技術のテスト、試合 (サーブ・レシーブ・スパイク)　ゲーム評価		バレーボールの技術上達を図る　チームによる戦略・戦術の応用技能を高める	
		13週	水泳　(バタフライ・水球) 班別練習と班別対抗試合		バタフライ泳法をマスターすし、技術上達を図る	
		14週	水泳　(バタフライ・水球) 班別練習と班別対抗試合		バタフライ泳法をマスターすし、技術上達を図る	
		15週	水泳　(バタフライ) 班別タイム測定		バタフライ泳法をマスターすし、技術上達を評価する	
		16週				
後期	3rdQ	1週	球技大会　種目別練習…班別練習 (ソフトボール・ソフトテニス・サッカー・バスケットボール・バレーボール・卓球)		球技大会に向け、各種目ごとにグループ学習と練習をする	

		2週	球技大会 チーム別対抗戦 (ソフトボール・ソフトテニス・サッカー・バスケッ トボール・バレーボール・卓球)	球技大会に向け、各種目ごとにグループ学習の成果を 試す
		3週	サッカー 基本技術の習得 (パス・ドリブル・シュ ートなど基本練習)	サッカーの基本技術の上達を図る
		4週	サッカー 基本技術の習得 (基本練習・6 チーム練習 ・1次リーグ戦①)	サッカーの基本技術・チームワークの上達を図る
		5週	サッカー 基本技術の習得 (基本練習・6 チーム練習 ・1次リーグ戦②)	サッカーの基本技術・チームワークの上達を図る
		6週	サッカー 基本技術の習得 (基本練習・6チーム練習・ 1次リーグ戦③)	サッカーの基本技術・チームワークの上達を図る
		7週	サッカー 基本技術の習得 (基本練習・6チーム練習・ 1次リーグ戦④)	サッカーの基本技術・チームワークの上達を図る
		8週	サッカー 技術テスト (ドリブルタイム測定)	サッカー基本技術の評価
	4thQ	9週	サッカー 基本と応用技術の習得 (基本練習・8チーム 練習・2次リーグ戦①)	サッカーの技術上達を図る チームによる戦略・戦術 の応用技能を高める
		10週	サッカー 基本と応用技術の習得 (基本練習・8チーム 練習・2次リーグ戦②)	サッカーの技術上達を図る チームによる戦略・戦術 の応用技能を高める
		11週	サッカー 基本と応用技術の習得 (基本練習・8チーム 練習・2次リーグ戦③)	サッカーの技術上達を図る チームによる戦略・戦術 の応用技能を高める
		12週	サッカー 基本と応用技術の習得 (基本練習・8チーム 練習・2次リーグ戦④)	サッカーの技術上達を図る チームによる戦略・戦術 の応用技能を高める
		13週	サッカー 基本と応用技術の習得 (基本練習・8チーム 練習・2次リーグ戦⑤)	サッカーの技術上達を図る チームによる戦略・戦術 の応用技能を高める
		14週	サッカー 基本と応用技術の習得 (基本練習・8チーム 練習・2次リーグ戦⑥)	サッカーの技術上達を図る チームによる戦略・戦術 の応用技能を高める
		15週	サッカー 基本と応用技術の習得 (基本練習・8チーム 練習・2次リーグ戦⑦)	サッカーの技術上達を図る チームによる戦略・戦術 の応用技能を高める
		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	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。	2	
	態度・志向 性(人間力)	態度・志向 性	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。	2	
				チームで協調・共同することの意義・効果を認識している。	2	
				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。	2	
				リーダーがとるべき行動や役割をあげることができる。	2	
				適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	2	
				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	2	
				法令やルールを遵守した行動をとれる。	2	
				他者のおかれている状況に配慮した行動がとれる。	2	
				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。	2	

評価割合

	関心・意欲・態 度	思考力・判断力	運動技能	知識・理解度	責任・貢献・協 調性	その他	合計
総合評価割合	20	20	120	20	20	0	200
前期	10	10	60	10	10	0	100
後期	10	10	60	10	10	0	100
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0