

豊田工業高等専門学校		開講年度	令和05年度 (2023年度)		授業科目	保健体育ⅢA	
科目基礎情報							
科目番号		03101		科目区分	一般 / 選択		
授業形態		実技		単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科		情報工学科		対象学年	3		
開設期		前期		週時間数	2		
教科書/教材		「ステップアップ高校スポーツ」 (大修館書店) 「現代高等保健体育」 (大修館書店) / プリント ビデオ教材					
担当教員		加藤 貴英					
到達目標							
(ア)ゲーム活動や日々の活動において必要なコミュニケーションを図り、仲間と協力することが出来る。 (イ)競技特性や規則を十分に理解し、厳守することで自他の安全を守ることが出来る。 (ウ)ゲーム活動を通じてお互いの存在や役割を認め合い、協調することが出来る。 (エ)ゲーム活動の中で、個人技術を実践することが出来る。 (オ)ゲーム活動の中で、集団戦術を理解し、実践することが出来る。 (カ)状況に応じて行動できる。 (キ)自らの体力レベルを把握し、自分の体力の維持向上を図る指標とする。 (ク)個人の能力に応じ、クロールと平泳ぎで長い距離を泳いだり、速く泳ぐことが出来る。 (ケ)運動・スポーツの文化的特徴を学習し、スポーツの意義や歴史、およびスポーツ倫理の基礎知識を身につける。							
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		数人でグループを作り、決められたグループ内のメンバーで協力して授業が実施できる。		クラス内のメンバーと協力して授業が実施できる。		協力して授業が実施できない。	
評価項目 2		クロールと平泳ぎ、それぞれ 5 0 mをより速く泳ぐことができる。また、得意な泳法でより長い距離を泳ぐことができる。		クロールと平泳ぎ、それぞれ泳ぐことができる。また、得意な泳法で3分間泳ぐことができる。		クロールと平泳ぎで泳ぐことができない。また、得意な泳法で3分間泳ぐことができない。	
評価項目 3		運動・スポーツの文化的特徴を理解し、自ら実践すべき内容を述べることができる。		運動・スポーツの文化的特徴を理解する。		運動・スポーツの文化的特徴を理解できない。	
学科の到達目標項目との関係							
本校教育目標 ⑤ 技術者倫理							
教育方法等							
概要		ハンドボールの競技特性・競技規則を理解し、必要となる様々な個人技術や集団技術を積極的に習得しようとする姿勢を身につける。また、ゲーム活動を通じて仲間と協調する能力、助け合う能力、互いの役割や存在を認め合う能力、規則を厳守する能力を身につける。スポーツテストを実施することで、自分の体力レベルを把握し、自己評価をする。水泳では、基本的な泳法で一定の距離を泳げるようにしたり、一定のタイム内で出来るだけ長い距離を泳げるようにする。体育講義では、運動・スポーツの文化的特徴について学習し、スポーツの意義や歴史、およびスポーツ倫理の基礎知識を身につける。					
授業の進め方・方法							
注意点		ジャージを着用し、使用施設にあったシューズを使用する。ピアス、指輪、ネックレス等は外すこと。携帯電話・スマートフォンは授業中に扱わないこと。爪は切っておくこと。					
選択必修の種別・旧カリ科目名							
選択必修 (体)							
授業の属性・履修上の区分							
☐ アクティブラーニング		☐ ICT 利用		☐ 遠隔授業対応		☐ 実務経験のある教員による授業	
必履修							
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	スポーツテスト (握力、長座体前屈、上体起こし、反復横跳び)		握力、長座体前屈、上体起こし、反復横跳びの測定を実施することができる。		
		2週	スポーツテスト (50m走、立ち幅跳び、ハンドボール投げ)		50m走、立ち幅跳び、ハンドボール投げの測定を実施することができる。		
		3週	スポーツテスト (シャトルラン)		シャトルランの測定を実施することができる。		
		4週	ハンドボールの歴史・競技特性および競技規則 (安全指導とルールの説明)		ハンドボールの歴史・競技特性および競技規則を理解できる。		
		5週	オフェンスの個人技術① (ボール操作：パスキャッチ、ドリブル)		ボール操作 (パスキャッチ、ドリブル) ができる。		
		6週	オフェンスの個人技術② (シュートテクニック、突破技術フェイント)		シュート、突破技術フェイントができる。		
		7週	オフェンスの集団技術 +GK +味方 (FB、スクリーン、パラレル、クロスの攻撃)		オフェンスの集団技術を身に付けることができる。		
		8週	ディフェンスの個人技術 (フットワーク、身体接触) とシステム (マンツーマン、ゾーン)		ディフェンスの個人技術ができる。		
	2ndQ	9週	ミニゲーム、攻防 (少人数での攻防、ゲーム活動)		ミニゲームを通してゲーム進行を理解できる。		
		10週	ゲーム活動		ゲーム活動の中で、個人スキル、チームスキルを使うことができる。		
		11週	ゲーム活動		グループメンバーと協力して、勝敗を意識しながらゲームを実施することができる。		
		12週	水泳 (クロール50mと平泳ぎ50mの計測)		クロールと平泳ぎをより速く泳ぐことができる。		
		13週	水泳 (3分間泳の計測)		3分間でより長い距離を泳ぐことができる。		
		14週	運動・スポーツの文化的特徴 (1)		スポーツの意義や歴史、文化的特徴について理解できる。		

		15週	運動・スポーツの文化的特徴（２）		スポーツと経済、ドーピングとスポーツ倫理について理解できる。	
		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
分野横断的能力	態度・志向性(人間力)	態度・志向性	態度・志向性	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	前9,前10,前11
				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	前9,前10,前11
				チームのメンバーとしての役割を把握した行動ができる。	3	前9,前10,前11
評価割合						
		スポーツテスト	水泳	実技課題	保健	合計
総合評価割合		10	20	50	20	100
基礎的能力		10	20	50	20	100