

鈴鹿工業高等専門学校		開講年度	平成30年度 (2018年度)	授業科目	保健体育(実技)
科目基礎情報					
科目番号	0013		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: 1	
開設学科	電気電子工学科		対象学年	1	
開設期	通年		週時間数	1	
教科書/教材	(参考書) ステップアップ高校スポーツ (大修館書店)				
担当教員	船越 一彦				
到達目標					
「体育実技」では、成長期であるこの時期に運動を通して基礎体力を高め、心身の調和的発達を促すとともに、生涯を通じて運動を楽しむ、健康な生活を営む態度を育てる。					
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		スポーツを通じて、周囲の状況と自身の立場に照らし、自らの考えで責任を持って必要な行動の応用ができる。そして、リーダーがとるべき行動や役割を認識し、またリーダーシップの発揮の際には情報収集やチーム内での相談の必要性を理解しながら、適切な方向性に沿った協調行動を促し、その応用ができる。	スポーツを通じて、周囲の状況と自身の立場に照らし、自らの考えで責任を持って必要な行動をとることができる。そして、リーダーがとるべき行動や役割を認識し、またリーダーシップの発揮の際には情報収集やチーム内での相談の必要性を理解しながら、適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	スポーツを通じて、周囲の状況と自身の立場に照らし、自らの考えで責任を持って必要な行動をとることができない。そして、リーダーがとるべき行動や役割を認識し、またリーダーシップの発揮の際には情報収集やチーム内での相談の必要性を理解しながら、適切な方向性に沿った協調行動を促すことができない。	
評価項目 2		スポーツを通じて、チームで協調・共同することの意義・効果を認識し、メンバーとしての自らの行動、発言、役割を把握した上で、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りながら、当事者意識をもってチームとしての作業を進めることができる。その際、ルールを遵守し、他者のおかれている状況を配慮した行動の応用ができる。	スポーツを通じて、チームで協調・共同することの意義・効果を認識し、メンバーとしての自らの行動、発言、役割を把握した上で、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りながら、当事者意識をもってチームとしての作業を進めることができる。その際、ルールを遵守し、他者のおかれている状況を配慮した行動ができる。	スポーツを通じて、チームで協調・共同することの意義・効果を認識し、メンバーとしての自らの行動、発言、役割を把握した上で、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りながら、当事者意識をもってチームとしての作業を進めることができる。その際、ルールを遵守し、他者のおかれている状況を配慮した行動ができない。	
評価項目 3		スポーツを通じて、目標の実現に向けて計画を立て、日常の生活における時間管理、健康管理などを行いながら、その実現に向けて自らを律した行動の応用ができる。	スポーツを通じて、目標の実現に向けて計画を立て、日常の生活における時間管理、健康管理などを行いながら、その実現に向けて自らを律して行動ができる。	スポーツを通じて、目標の実現に向けて計画を立て、日常の生活における時間管理、健康管理などを行いながら、その実現に向けて自らを律して行動ができない。	
学科の到達目標項目との関係					
教育方法等					
概要	各運動を通じて、基本的な運動能力の向上と基本的技術の習得を図る。ゲームや集団競技において協調性や個人の役割を自覚し、チームの力量に応じた練習やゲームができるようにする。また、実践することによって活動的で豊かな生活を高め、心身の健全な発達を促す。				
授業の進め方・方法	全ての授業内容は、学習・教育到達目標(A)〈意欲〉に相当する授業は実技形式で行う 「授業計画」における各週の「到達目標」はこの授業で到達する「知識・能力」に相当するものとする				
注意点	<学業成績の評価方法および評価基準> 90分で保健と実技を行うため、保健の試験は全期末と学年末の2回のみ実施する。保健単独で試験を行うが、保健体育全般としての評価は、保健25%及び体育実技25%で全体の50%、武道50%を合わせて総合的に評価する。 ・体育実技において実技における評価点は70点とし、残りの30点は出席及び平常の学習に取り組む姿勢・意欲等を評価し、決定する。 <単位修得要件> 上記評価方法により60点以上取得すること <あらかじめ要求される基礎知識の範囲> バスケットボール、陸上競技について、競技上のルールを事前に学習し、覚えておくこと。 <レポートなど> 長期見学・欠席などで、実技評価が困難である学生に対してはレポート課題を課す。				
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 (体操服の着用マナー、授業の集合について、体育館シューズの記名など)	体育実技の授業の流れについて知る。体操服・体育館シューズを使用する際のルールを知る 前期の授業の流れについて理解できる	
		2週	スポーツテスト	協力し合って基本データを計測できる	
		3週	スポーツテスト	協力し合って基本データを計測できる	
		4週	スポーツテスト	協力し合って基本データを計測できる	
		5週	バスケットボール (基本動作)	ボールを正確にドリブルすることができる	
		6週	バスケットボール (シュート、パス)	セットシュートを打つことが出来る 相手に正確にパスができる	
		7週	バスケットボール (攻守の動き)	ボールを保持している時・していない時の動き方がわかる	
		8週	バスケットボール (技術テスト)	これまでにやってきた内容を発揮できる	
	2ndQ	9週	バスケットボール (試合)	取り組んできた内容が試合で出せる	
		10週	バスケットボール (試合)	取り組んできた技能をチームとして連携できる	
		11週	バスケットボール (試合)	試合の運営ができる	
		12週	バスケットボール (試合)	試合の運営ができる	

後期		13週	水泳（クロール・ビート板キック）	クロールの基本動作を修得し、泳げるようになる
		14週	水泳（測定）	これまでにやってきた内容を発揮できる
		15週	水泳（着衣泳）	水上及び水中安全について学び、溺る場面に遭遇した時の対応方法を修得する
		16週		
	3rdQ	1週	体育祭の種目練習	協力して運営することができる
		2週	体育祭に振替	積極的に参加することができる
		3週	ガイダンス （授業の集合、雨天時の説明など）	後期の授業の流れについて理解できる
		4週	陸上競技（走高跳）	安全に留意して準備および実技ができる
		5週	陸上競技（走高跳）	前回の内容を踏まえて、踏切ができる
		6週	陸上競技（走高跳）計測 サッカー（試合）	踏切動作と助走を合わせて高く跳ぶことができる 試合を運営できる
		7週	陸上競技（走高跳）計測 サッカー（試合）	高く跳ぶことが出来る 試合の運営ができる
		8週	陸上競技（長距離走） 卓球（基本打ち）	2 0 0 0 mを完走することができる 卓球の基本打ちが理解できる
	4thQ	9週	陸上競技（長距離走） 卓球（基本打ち）	2 0 0 0 mが完走できる 基本打ちを応用することが理解できる
		10週	陸上競技（長距離走） 卓球（ダブルス）	2 0 0 0 mが完走できる ダブルスの動きを理解し、試合ができる
		11週	陸上競技（長距離走）計測 卓球（試合）	2 0 0 0 mで自己記録を目指して完走できる 試合を運営できる
		12週	卓球（試合）	リーグ戦を行い、結果をまとめることができる
		13週	卓球（試合）	身につけた基本技能を試合で使うことができる
		14週	卓球（試合）	上位リーグを目指し、積極的なプレーができる
		15週	まとめ	1年間の反省・まとめを行い、次年度の体育に対する意欲を高める
		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	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。	1	
				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。	1	
				目標の実現に向けて計画ができる。	1	
				目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	1	
				日常生活における時間管理、健康管理、金銭管理などができる。	1	
				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。	1	
				チームで協調・共同することの意義・効果を認識している。	1	
				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。	1	
				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。	1	
				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。	1	
				リーダーがとるべき行動や役割をあげることができる。	1	
				適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	1	
				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	1	
				法令やルールを遵守した行動をとれる。	1	

評価割合

	試験	課題	相互評価	態度	発表	その他	合計
総合評価割合	70	0	0	30	0	0	100
配点	70	0	0	30	0	0	100