

| | | | | |
|------------|-----------------------------------|-----------------|---------|------|
| 鈴鹿工業高等専門学校 | 開講年度 | 令和03年度 (2021年度) | 授業科目 | 保健体育 |
| 科目基礎情報 | | | | |
| 科目番号 | 0058 | 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 | 材料工学科 | 対象学年 | 3 | |
| 開設期 | 通年 | 週時間数 | 2 | |
| 教科書/教材 | 教科書:特になし 参考書: ステップアップ高校スポーツ (大修館) | | | |
| 担当教員 | 船越 一彦 | | | |

目的・到達目標

自己の能力やチームの課題に適した練習やゲームを通じて個人技能や集団技能を高め、簡単な作戦を生かしたゲームができると共に、ルールを守り、積極的に運動に参加し、健康・安全について理解し体力向上を目指す態度を備えている。

ループリック

| | 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ない。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。 |
| 授業の進め方と授業内容・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 | <到達目標の評価方法と基準> 「知識・能力」基本技術の達成度を授業時間内に確認する。実技試験において60点以上の成績を取得したとき目標を達成したとする。 <学業成績の評価方法および評価基準> バレーボールはパスワークやサーブ、サッカーはドリブル等の技術を評価する。ただし、100点のうち技能以外に個人が授業に対する姿勢(学習意欲、向上心等)や実技ルールに関するレポート試験を20点程度含むものとする。 <単位修得要件> 実技科目なので技術の修得が第一条件ですが、学習への取り組み姿勢も含め評価し、60点以上を取得すること。 <あらかじめ要求される基礎知識の範囲> バレーボール・サッカーの試合を行うためルールを覚えておくことが望ましい。 <レポートなど> 実技ルールに関するレポートのほか、骨折や入院等で長期間欠席や見学をした場合は別途レポートを提出する。 |

授業の属性・履修上の区分

| | | | |
|-------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> アクティブラーニング | <input type="checkbox"/> ICT 利用 | <input type="checkbox"/> 遠隔授業対応 | <input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業 |
|-------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|---|

授業計画

| | 週 | 授業内容・方法 | 週ごとの到達目標 | |
|----|------|---------|---------------------------|--------------------------|
| 前期 | 1stQ | 1週 | 授業内容の説明(安全上の諸注意、事前準備の説明等) | 実技を行う前の用具設置や準備体操がきちんとできる |
| | | 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 | バレーボール(パスワーク) | ボールタッチがきちんとできる |
| | | 5週 | バレーボール(パスワーク、サーブ、スパイク) | パスの種類に応じてコントロールができる |
| | | 6週 | バレーボール(トスからのスパイク) | タイミングを覚えてボールタッチができる |
| | | 7週 | バレーボール(コンビネーションからのスパイク) | 三段攻撃の基礎技術ができる |
| | | 8週 | バレーボール(コントロールテスト) | 基本技能のパスが連続してできる |
| | 2ndQ | 9週 | バレーボール(コントロールテスト) | 三段攻撃でスパイクが打てる |
| | | 10週 | バレーボール(ゲーム) | 取り組んできた内容が試合で出せる |
| | | 11週 | バレーボール(ゲーム) | 取り組んできた技能をチームとして連携できる |

| | | | | |
|-----|------|-----|-----------------------------|---|
| | | 12週 | バレーボール(ゲーム) | 試合の運営ができる |
| | | 13週 | バレーボール(ゲーム) | 試合の運営ができる |
| | | 14週 | バレーボール(ゲーム) | 試合の運営ができる |
| | | 15週 | バレーボール(ゲーム) | 試合の運営ができる |
| | | 16週 | | |
| 後期 | 3rdQ | 1週 | 体育祭の練習 | 協力して運営することができる |
| | | 2週 | 体育祭に振り替え | 積極的に参加することができる |
| | | 3週 | 後期の授業内容の説明(安全確認) | 授業の事前準備ができる |
| | | 4週 | サッカー(基本練習) | 基本的な動きが理解できる |
| | | 5週 | サッカー(キック, ドリブル, トラップ, シュート) | 基本技術ができる |
| | | 6週 | サッカー(コンビネーションからのシュート) | 動いているボールにタイミングを合わせることができる |
| | | 7週 | サッカー(コンビネーションからのシュート) | 動いているボールにタイミングを合わせコントロールができる |
| | | 8週 | サッカー(ミニゲーム) | 試合におけるポジショニングが理解できる |
| | 4thQ | 9週 | サッカー(ミニゲーム) | 試合におけるポジショニングが理解でき、その通り動くことができる |
| | | 10週 | サッカー(ゲーム) | フルコートでもポジショニングが理解できる |
| | | 11週 | 持久走・サッカー(ゲーム) | フルコートでディフェンス、オフENSEの動きが理解できる 持久走が完走できる |
| | | 12週 | 持久走・サッカー(ゲーム) | 味方と協力して試合展開ができる 持久走が完走できる |
| | | 13週 | 持久走・サッカー(ゲーム) | オフサイドのルールを理解し、運営ができる 持久走が完走できる |
| | | 14週 | 持久走・サッカー(ゲーム) | オフサイドのルールを理解し、運営ができる 持久走が完走できる |
| | | 15週 | 授業の総括(反省と今後の課題) | 年間を通して運動の必要性を理解できる |
| 16週 | | | | |

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 | 80 | 0 | 0 | 20 | 0 | 0 | 100 |
| 配点 | 80 | 0 | 0 | 20 | 0 | 0 | 100 |