

明石工業高等専門学校		開講年度	令和04年度(2022年度)	授業科目	保健体育Ⅱ
科目基礎情報					
科目番号	4207		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	機械工学科		対象学年	2	
開設期	通年		週時間数	2	
教科書/教材					
担当教員	後藤 太之, 小林 優希				
到達目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業に参加して自身の健康増進、体力向上に努める。また、ある程度の自己管理能力がある。 ・ それぞれの種目のルールやゲームの進め方を理解し、参加することができる。 					
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		
授業の取り組み	主体的に授業に参加して自身の健康増進、体力向上に努める。自己管理能力が高い。	授業に参加して自身の健康増進、体力向上に努める。ある程度自己管理能力がある。	授業に参加しない。自身の健康増進、体力向上に努めない。自己管理能力が低い。		
実技	各種目の練習、ゲームに積極的に参加し、競技力が非常に高い。また、ゲーム等に大きな影響力を持つ。	各種目の練習、ゲームに積極的に参加することができる。また、その技術を身に付けている。	各種目の練習、ゲームに参加しない。		
リーダーシップ	リーダーの役割をよく理解し、チームワーク力を高めることができる。	リーダーの役割を理解して担う、もしくは引き受けることができる。	リーダーの役割を理解していない。またその役割を担うこともない。		
学科の到達目標項目との関係					
教育方法等					
概要	基礎体力の向上を図りつつ、様々なスポーツに適応できる能力を高める。また、身体活動を通して豊かな社会性を養い、ルールやマナー、安全に対する態度や知識も身につける。				
授業の進め方・方法	ゲームや練習に積極的に参加し、その種目の楽しさを各々に発見してもらいたい。まずはルールやゲームの進め方などを覚え、基本技術の習得に努める。さらにゲームやゲーム形式練習を通して、より高度な技術を身に付け、チームワーク力も高めてほしい。受講学生と担当教員が協力して安全で雰囲気の良い授業作りをしたいと考えている。 前期担当教員: 小林 後期担当教員: 後藤				
注意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学校指定のトレーニングウェア、運動靴、その他指示されたウェア等を着用すること。着用していない場合は減点の対象となる。 ・ アクセサリー類、時計、その他不必要な物の着用や持ち込みを禁止する。これらも減点の対象となる。 ・ 遅刻は開始20分までとする。20分以後の参加は認めるが欠席扱いとする。 ・ 無断早退(抜け出し)が発覚した場合はその授業を欠席とし、それまでの授業も欠席同等の減点を課す。合格の対象としない欠席条件(割合) 1/4以上の欠課 				
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 checked="" 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		週ごとの到達目標	
前期	1stQ	1週	ガイダンス		この授業の目的、目標を理解する。ルールやゲームの進め方を覚える。基本技術の習得に努める。
		2週	男女:バレーボール(1)		ルールやゲームの進め方を覚える。基本技術の習得に努める。
		3週	男女:バレーボール(2)		ルールやゲームの進め方を覚える。基本技術の習得に努める。
		4週	男女:バレーボール(3)		ルールやゲームの進め方を覚える。基本技術の習得に努める。
		5週	男女:バレーボール(4)		ゲームに参加することができる。
		6週	男女:バレーボール(5)		ゲームに参加することができる。
		7週	男女:バレーボール(6)		ゲームに参加することができる。
		8週	男女:バレーボール(7)		ゲームに参加することができる。
	2ndQ	9週	男女:卓球(1)		ルールやゲームの進め方を覚える。基本技術の習得に努める。
		10週	男女:卓球(2)		ルールやゲームの進め方を覚える。基本技術の習得に努める。
		11週	男女:卓球(3)		ルールやゲームの進め方を覚える。基本技術の習得に努める。
		12週	男女:卓球(4)		ルールやゲームの進め方を覚える。基本技術の習得に努める。
		13週	男女:卓球(5)		ゲームに参加することができる。
		14週	男女:卓球(6)		ゲームに参加することができる。
		15週	男女:卓球(7)		ゲームに参加することができる。
		16週	期末試験実施せず		
後期	3rdQ	1週	男女:サッカー(1) 更衣をし男子は各ホームルーム教室、女子は指示された教室に集合		ルールやゲームの進め方を覚える。基本技術の習得に努める。
		2週	男女:サッカー(2)		ルールやゲームの進め方を覚える。基本技術の習得に努める。

4thQ	3週	男女:サッカー(3)	ルールやゲームの進め方を覚える。基本技術の習得に努める。
	4週	男女:サッカー(4)	ルールやゲームの進め方を覚える。基本技術の習得に努める。
	5週	男女:サッカー(5)	ゲームに参加することができる。
	6週	男女:サッカー(6)	ゲームに参加することができる。
	7週	男女:サッカー(7)	ゲームに参加することができる。
	8週	スポーツ大会前練習	スポーツ大会が安全に行えるよう準備、練習をする。
	9週	男女:保健(兵庫大学看護学部との合同授業) 各ホームルーム教室	自身の健康について振り返り、今後の生活を見直すきっかけとする。
	10週	男女:体育館種目 バドミントン、卓球、バスケットボール、バレーボール等(1)	可能な範囲で体育館内を使用した種目を行う。種目の決定は、学生主体で提案、合意形成を図り、各種目の進行や運営も自発的に学習し実行する。
	11週	男女:体育館種目 バドミントン、卓球、バスケットボール、バレーボール等(2)	可能な範囲で体育館内を使用した種目を行う。種目の決定は、学生主体で提案、合意形成を図り、各種目の進行や運営も自発的に学習し実行する。
	12週	男女:体育館種目 バドミントン、卓球、バスケットボール、バレーボール等(3)	可能な範囲で体育館内を使用した種目を行う。種目の決定は、学生主体で提案、合意形成を図り、各種目の進行や運営も自発的に学習し実行する。
	13週	男女:体育館種目 バドミントン、卓球、バスケットボール、バレーボール等(4)	可能な範囲で体育館内を使用した種目を行う。種目の決定は、学生主体で提案、合意形成を図り、各種目の進行や運営も自発的に学習し実行する。
	14週	男女:体育館種目 バドミントン、卓球、バスケットボール、バレーボール等(5)	可能な範囲で体育館内を使用した種目を行う。種目の決定は、学生主体で提案、合意形成を図り、各種目の進行や運営も自発的に学習し実行する。
	15週	男女:体育館種目 バドミントン、卓球、バスケットボール、バレーボール等(6)	可能な範囲で体育館内を使用した種目を行う。種目の決定は、学生主体で提案、合意形成を図り、各種目の進行や運営も自発的に学習し実行する。
	16週	期末試験実施せず	

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	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	後15
			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。	2	後15
			目標の実現に向けて計画ができる。	2	後15
			目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	2	後15
			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。	2	後15
			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。	2	後15
			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	後15
			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	後15
			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。	2	後15
			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。	2	後15
			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	後15
			適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	2	後15
			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	後15
			法令やルールを遵守した行動をとれる。	2	後15
他者のおかれている状況に配慮した行動がとれる。	2	後15			
その時々で自らの現状を認識し、将来のありたい姿に向かっていくために現状で必要な学習や活動を考えることができる。	2	後15			
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	後15			

評価割合

	授業の取り組み	実技	リーダーシップ	合計
総合評価割合	75	10	15	100
基礎的能力	75	0	0	75
専門的能力	0	0	0	0
分野横断的能力	0	10	15	25