

奈良工業高等専門学校		開講年度	平成29年度 (2017年度)		授業科目	保健・体育Ⅱ	
科目基礎情報							
科目番号	0022		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	電子制御工学科		対象学年		2		
開設期	通年		週時間数		2		
教科書/教材	『保健体育概論改訂増補版』近畿地区高専体育研究会編、晃洋書房						
担当教員	松井 良明,竹村 匡弥						
到達目標							
各種の運動技術に関する基礎的な技能及び知識を身につけ、運動に親しむ態度を養う。また、自己の体力を知り、高めるための方法を追求できるようにする。							
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							
評価項目2							
評価項目3							
学科の到達目標項目との関係							
準学士課程（本科1～5年）学習教育目標（1）							
教育方法等							
概要	体力を高め、運動を楽しむ態度を育てるために、各種の運動を実践し、競技ごとの技術やルール、社会性、身体に関する知識を学ぶ。						
授業の進め方・方法	講義項目の実施順序は記載どおりとは限らない。天候等の理由により、適宜変更する可能性があるため、各クラスの体育委員が毎回集合場所や準備物に関する連絡係の役目を果たしてほしい。定期試験は行わない。各時間における課題への取り組みとその積み重ねを重視する。						
注意点	関連科目：保健・体育Ⅰ、保健・体育Ⅲ 学習指針：各種の運動実践を中心とした実技指導を行うため、日頃から健康の保持増進のための実践力と体力の向上を図ることが必要である。						
学修単位の履修上の注意							
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	オリエンテーション		2年次での年間計画をふまえての心構えと健康管理について説明できる。		
		2週	体力・運動能力調査		文部科学省が定める「新体力テスト」を実施し、自己の体力・運動能力を把握できる。		
		3週	体力・運動能力調査		文部科学省が定める「新体力テスト」を実施し、自己の体力・運動能力を把握できる。		
		4週	体力・運動能力調査		文部科学省が定める「新体力テスト」を実施し、自己の体力・運動能力を把握できる。		
		5週	テニス		テニスのルールを知り、基本的技術を習得することで簡易ゲーム及びダブルスのゲームができる。		
		6週	テニス		テニスのルールを知り、基本的技術を習得することで簡易ゲーム及びダブルスのゲームができる。		
		7週	テニス		テニスのルールを知り、基本的技術を習得することで簡易ゲーム及びダブルスのゲームができる。		
		8週	バレーボール		これまでに習得した個々の技能を活かし、チームプレーとゲームができる。		
	2ndQ	9週	バレーボール		これまでに習得した個々の技能を活かし、チームプレーとゲームができる。		
		10週	バレーボール		これまでに習得した個々の技能を活かし、チームプレーとゲームができる。		
		11週	水泳		水の特性を理解して泳法の練習を行うとともに、ウォーター・スポーツを体験することで楽しむことができる。		
		12週	水泳		水の特性を理解して泳法の練習を行うとともに、ウォーター・スポーツを体験することで楽しむことができる。		
		13週	水泳		水の特性を理解して泳法の練習を行うとともに、ウォーター・スポーツを体験することで楽しむことができる。		
		14週	バドミントン		バドミンントンのルールを知り、基本技術を習得することで簡易ゲーム及びダブルスのゲームができる。		
		15週	バドミントン		バドミンントンのルールを知り、基本技術を習得することで簡易ゲーム及びダブルスのゲームができる。		
		16週	バドミントン		バドミンントンのルールを知り、基本技術を習得することで簡易ゲーム及びダブルスのゲームができる。		
後期	3rdQ	1週	ソフトボール		これまでに習得した個々の技能を活かし、チームプレーとゲームができる。		
		2週	ソフトボール		これまでに習得した個々の技能を活かし、チームプレーとゲームができる。		
		3週	ソフトボール		これまでに習得した個々の技能を活かし、チームプレーとゲームができる。		

		4週	サッカー	これまでに習得した個々の技能を活かし、チームプレーとゲームができる
		5週	サッカー	これまでに習得した個々の技能を活かし、チームプレーとゲームができる
		6週	サッカー	これまでに習得した個々の技能を活かし、チームプレーとゲームができる
		7週	バスケットボール	これまでに習得した個々の技能を活かし、チームプレーとゲームができる
		8週	バスケットボール	これまでに習得した個々の技能を活かし、チームプレーとゲームができる
	4thQ	9週	バスケットボール	これまでに習得した個々の技能を活かし、チームプレーとゲームができる
		10週	卓球	卓球のルールを知り、基本的技術を習得することで簡易ゲームができる。
		11週	卓球	卓球のルールを知り、基本的技術を習得することで簡易ゲームができる。
		12週	ニュースポーツ	新しいスポーツ文化を経験し、楽しむことができる。
		13週	ニュースポーツ	新しいスポーツ文化を経験し、楽しむことができる。
		14週	選択制	主体的に種目を選択し、スポーツを行うことができる。
		15週	選択制	主体的に種目を選択し、スポーツを行うことができる。
		16週	まとめ	年間を通して習得した授業内容を総括できる。

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	身内の中で、周囲の状況を改善すべく、自身の能力を発揮できる。	3	
			集団の中で、自身の能力を発揮して、組織の勢いを向上できる。	3	
			日常生活の時間管理、健康管理、金銭管理などができる。常に良い状態を維持するための努力を怠らない。	3	
			ストレスやプレッシャーに対し、自分自身をよく知り、解決を試みる行動をとることができる。日常生活の管理ができるとともに、目標達成のために対処することができる。	3	
			学生であっても社会全体を構成している一員としての意識を持って、行動することができる。	3	
			市民として社会の一員であることを理解し、社会に大きなマイナス影響を及ぼす行為を戒める。人間性・教養、モラルなど、社会的・地球的観点から物事を考えることができる。	3	
			チームワークの必要性・ルール・マナーを理解し、自分の感情の抑制、コントロールをし、他者の意見を尊重し、適切なコミュニケーションを持つとともに、当事者意識を持ち協調して共同作業・研究をすすめることができる。	3	
			組織やチームの目標や役割を理解し、他者の意見を尊重しながら、適切なコミュニケーションを持つとともに、成果をあげるために役割を超えた行動をとるなど、柔軟性を持った行動をとることができる。	3	
			先にたって行動の模範を示すことができる。口頭などで説明し、他者に対し適切な協調行動を促し、共同作業・研究をすすめることができる。	3	
			目指すべき方向性を示し、先に立って行動の模範を示すことで他者に適切な協調行動を促し、共同作業・研究において、系統的に成果を生み出すことができる。リーダーシップを発揮するために、常に情報収集や相談を怠らず自身の判断力をも磨くことができる。	3	
			法令を理解し遵守する。基本的人権について理解し、他者のおかれている状況を理解することができる。自分が関係している技術が社会や自然に及ぼす影響や効果を理解し、技術者が社会に負っている責任を認識している。	3	
			法令を理解し遵守する。研究などで使用する、他者のおかれている状況を理解できる。自分が関係している技術が社会や自然に及ぼす影響や効果を理解し、技術者が社会に負っている責任を認識し、身近で起こる関連した情報や見解の収集に努めるなど、技術の成果が社会に受け入れられるよう行動できる。	3	

評価割合

	実技課題	習熟度	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	60	40	0	0	0	0	100
基礎的能力	60	40	0	0	0	0	100
専門的能力	0	0	0	0	0	0	0
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0