

奈良工業高等専門学校		開講年度	令和05年度 (2023年度)		授業科目	保健・体育Ⅱ	
科目基礎情報							
科目番号	0025		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	情報工学科		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」晃洋書房 近畿地区高専体育研究会、「アクティブスポーツ【総合版】」大修館書店						
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 実技課題への取り組み	意欲的に運動に取り組み、興味関心を高めることができた。		意欲的に運動に取り組むことができた。		運動への取り組みが消極的であった。		
評価項目2 習熟度	運動技能、知識を高めることができ、それを実践することができた。		運動技能、知識を高めることができた。		運動技能、知識の向上がみられなかった。		
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 （2）							
教育方法等							
概要	自らの体力を高め、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 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っておくことが必要である。 事前学習 あらかじめ授業で取り上げる運動種目の内容を「アクティブスポーツ【総合版】」を読んで大まかに理解しておく。 事後展開学習 授業で実践した内容をふまえ、当該運動種目の基礎的な技能と競技ルールについて振り返り、不明な点があれば、再度、「アクティブスポーツ【総合版】」を調べておく。						
学修単位の履修上の注意							
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	
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年次での年間計画及び授業への取り組み方法を説明できる。		
		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い、3泳法ができる。		
		12週	水泳		水の特性を理解して泳法の練習を行い、3泳法ができる。		
		13週	水泳		水の特性を理解して泳法の練習を行い、3泳法ができる。		
		14週	バドミントン		バドミ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	まとめ①	1～15週で習得した授業内容を総括できる。
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、運動を行うことができる
		15週	選択制	主体的に種目を選択し、運動を行うことができる
		16週	まとめ②	通年の授業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		
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