

奈良工業高等専門学校		開講年度	平成30年度 (2018年度)		授業科目	保健・体育Ⅲ	
科目基礎情報							
科目番号	0036		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		3		
開設期	通年		週時間数		2		
教科書/教材	「保健体育概論改定増補版」晃洋書房 近畿地区高専体育研究会編、「アクティブスポーツ【総合版】」大修館書店						
担当教員	森 弘暢,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		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		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 （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Ⅱ、体育実技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		3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	ソフトボール		ソフトボールのルールを知り、基本的技術を習得することで簡易ゲームができる。		
		6週	ソフトボール		ソフトボールのルールを知り、基本的技術を習得することで簡易ゲームができる。		
		7週	ソフトボール		ソフトボールのルールを知り、基本的技術を習得することで簡易ゲームができる。		
		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	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。		
		15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。		
		16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。		
後期	3rdQ	1週	バドミントン		これまでに習得した個々の技能を活かし、ダブルスのゲームができる。		
		2週	バドミントン		これまでに習得した個々の技能を活かし、ダブルスのゲームができる。		

		3週	バドミントン	これまでに習得した個々の技能を活かし、ダブルスのゲームができる。
		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	選択制	主体的に種目を選択し、練習からゲームの実施までできるようにする。
		11週	選択制	主体的に種目を選択し、練習からゲームの実施までできるようにする。
		12週	選択制	主体的に種目を選択し、練習からゲームの実施までできるようにする。
		13週	選択制	主体的に種目を選択し、練習からゲームの実施までできるようにする。
		14週	選択制	主体的に種目を選択し、練習からゲームの実施までできるようにする。
		15週	選択制	主体的に種目を選択し、練習からゲームの実施までできるようにする。
		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		
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