

和歌山工業高等専門学校		開講年度	令和04年度 (2022年度)		授業科目	保健・体育	
科目基礎情報							
科目番号		0037		科目区分	一般 / 必修		
授業形態		演習		単位の種別と単位数	履修単位: 2		
開設学科		電気情報工学科		対象学年	3		
開設期		通年		週時間数	2		
教科書/教材		現代高等保健体育					
担当教員		桑原 伸弘,中出 明人,芥河 晋					
到達目標							
健康で活力のある心身の獲得とその維持は、本校在学中のみならず、卒業後も自身の生活の基盤となる。保健体育では、15歳～20歳の年代の身体的、精神的な特徴を理解し、各種の運動の実践を通じて、自己の身体への認識を深め、健康・体力・運動能力の保持・増進を図るとともに、生涯にわたる運動習慣の獲得を目指す。また、ルールや規則を守りながら行動する習慣を身につけ、運動を通じて健康な人間関係を保つコミュニケーション能力を養うことも目標とする。							
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		各授業に出席して積極的に運動等の課題に取り組み、健康・体力・運動能力の増進を図ることができる		各授業に出席して運動等の課題に取り組み、健康・体力・運動能力の増進を図ることができる		各授業に出席して運動等の課題に取り組み、健康・体力・運動能力の増進を図ることができない	
評価項目 2		各競技の特性や特徴を十分に理解し、基礎動作を高いレベルで実践できる		各競技の特性や特徴を理解し、基礎動作を実践できる		各競技の特性や特徴の理解が不十分で、基礎動作も実践できない	
評価項目 3		各種運動のルールや授業を進める上での規則を十分に理解し、授業運営に積極的に参加できる		各種運動のルールや授業を進める上での規則を理解し、授業運営に参加できる		各種運動のルールや授業を進める上での規則の理解が不十分で、授業運営に参加できない	
学科の到達目標項目との関係							
A							
教育方法等							
概要		基礎体力作りを目的とした運動や、個人技能・集団技能・対人技能といったいろいろな種目の基本動作を中心とした運動を展開する。					
授業の進め方・方法		通年を通して授業は週1回開講。 授業内容は前学年までに授業があった種目についてはゲーム中心で、初出の種目については基本練習から始めて最終的にゲームを行う。種目や講義によっては実技テストや課題を課すことがある。 なお、天候、授業実施場所の状況等何らかのやむを得ない事情がある場合、授業内容を変更することがある。					
注意点		天候等の理由により屋外種目実施が困難な場合、バレーボールへと種目の振替を行うこととする。体操服、体育館実施種目は体育館シューズ、屋外実施種目は運動靴を着用すること。 見学する場合は事前に見学カードに必要事項を記入し、担当教員へ提出すること。腕時計、アクセサリは身につけない。 体育という科目の特性上、授業への参加状況（服装、指示通りのことを行うといった態度等）も下記の「参加状況」における評価対象となるので留意すること。 新型コロナウイルス対応等が必要となった場合は授業内容等を変更することがある。					
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	ソフトテニス①		ストローク、ボレー、サーブ等の基礎動作ができる		
		2週	ソフトテニス②		ストローク、ボレー、サーブ等の基礎動作ができる		
		3週	ソフトテニス③		これまでに取得した基礎動作の実戦として試合ができる		
		4週	ソフトテニス④		これまでに取得した基礎動作の実戦として試合ができる		
		5週	ソフトテニス⑤		これまでに取得した基礎動作の実戦として試合ができる		
		6週	ソフトボール①		基礎練習後、試合ができる		
		7週	ソフトボール②		基礎練習後、試合ができる		
		8週	ソフトボール③		基礎練習後、試合ができる		
	2ndQ	9週	中間試験期間				
		10週	ソフトボール④		基礎練習後、試合ができる		
		11週	ソフトボール⑤		基本動作とルールを理解しゲームができる		
		12週	水泳①		基本泳法での遠泳ができる		
		13週	水泳②		基本泳法での遠泳ができる		
		14週	水泳③		基本泳法での遠泳ができる		
		15週	水泳④		基本泳法での遠泳ができる		
		16週					
後期	3rdQ	1週	タグラグビー①		基礎技術ができる		
		2週	タグラグビー②		基礎練習とゲームができる		
		3週	タグラグビー③		ゲームができる		
		4週	タグラグビー④		ゲームができる		
		5週	タグラグビー⑤		パス等基礎技術ができる		

		6週	ハンドボール①	相手を抜く技術、シュート技術ができる
		7週	ハンドボール②	基本動作とルールを理解しゲームができる
		8週	中間試験期間	
	4thQ	9週	ハンドボール③	基本動作とルールを理解しゲームができる
		10週	ハンドボール④	基本動作とルールを理解しゲームができる
		11週	ハンドボール⑤	基本動作とルールを理解しゲームができる
		12週	バドミントン①	ラケットの握り方と基本的なスイングフォームができる
		13週	バドミントン②	ラリー練習とスマッシュ、カット等の戦略的技術ができる
		14週	バドミントン③	ラリー練習とスマッシュ、カット等の戦略的技術ができる
		15週	バドミントン④	これまでに学んだ基礎技術を使ってゲームができる
		16週		

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	態度・志向性	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。	3	前1,前2,前3,前4,前5,前6,前7,前8,前10,前11,前12,前13,前14,前16,後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後9,後10,後11,後12,後13,後14,後16
				リーダーがとるべき行動や役割をあげることができる。	3	前1,前2,前3,前4,前5,前6,前7,前8,前10,前11,前12,前13,前14,前16,後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後9,後10,後11,後12,後13,後14,後16
				法令やルールを遵守した行動をとれる。	3	前1,前2,前3,前4,前5,前6,前7,前8,前10,前11,前12,前13,前14,前16,後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後9,後10,後11,後12,後13,後14,後16

評価割合

	参加状況	技術習得度	学習意欲および授業進行への貢献度	合計
総合評価割合	70	20	10	100
配点	70	20	10	100