

松江工業高等専門学校		開講年度	令和06年度 (2024年度)	授業科目	体育 1	
科目基礎情報						
科目番号	0049	科目区分	一般 / 必履修※原則			
授業形態	授業	単位の種別と単位数	履修単位: 1			
開設学科	人文科学科・数理科学科	対象学年	3			
開設期	前期	週時間数	2			
教科書/教材						
担当教員	福島 謙仁, 小原 侑己					
到達目標						
【サッカー】 ボールコントロール, パス, ドリブル, シュートの各技能を身に付け, 変化する状況に応じて適切に発揮できるようにする. ゲームにおいては広いグラウンドを有効に活用した展開ができるようにする. 正しいルールを理解し, ゲームを楽しむことが目標						
【バレーボール】 技術的にはレシーブ, サーブがある程度できるようにする. ゲームにおいては3段攻撃まで結び付けることができるようチーム力を上げていく. 楽しくゲームが続くことが目標.						
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			
評価項目1	球技における十分な技能を獲得する.	球技の技能を獲得する.	球技の技能を獲得していない.			
評価項目2	チーム競技における, ルールを理解しゲームを十分に楽しむことができる.	チーム競技における, ルールを理解しゲームを楽しむことができるようになる.	チーム競技における, ルールの理解ができない. ゲームを楽しむことができない.			
評価項目3	チーム内で発生した問題をお互いに協力して改善できるように積極的な姿勢で取り組む.	チーム内で発生した問題をお互いに協力して改善できるように取り組む.	チーム内で発生した問題をお互いに協力して改善できるようにような取り組みを行わない.			
学科の到達目標項目との関係						
学習・教育到達度目標 G5						
教育方法等						
概要	<p>体育1の目標は, 身体・健康に対する知識や運動技能・体力を高め, 運動を楽しむ態度を養う. それとともに生涯体育への知識を深め, 運動の実践習慣を身につける.</p> <p>授業概要 スポーツテストの実施後, 原則として前半にサッカー, 後半にバレーボールを実施するが, 天候により随時判断する.</p> <p>【サッカー】 スキルテストの結果よりチーム分けを行い, 授業前半にチーム単位での練習を実施し, 後半にゲームを実施する. 【バレーボール】 各授業の前半は基礎練習, 後半にゲームを実施する. 1単位時間で各班2ゲーム行う.</p>					
授業の進め方・方法	<p>サッカー: 個人の基礎技能とゲーム中の貢献度を評価する. バレーボール: 個人の基礎技能とゲーム中の貢献度を評価する. 全体としては出席状況等の学習態度・意欲が大きなウエイトを占める. 欠課が3分の1を超えたら未履修となる. 以上を総合的に評価して50点以上を合格とする.</p>					
注意点	<p>学校指定の体操服を着用し, 上履き, 下履きをきちんと使い分ける.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・規則的な生活を心がけ, 食生活, 睡眠に留意し, 良いコンディションで授業に参加する. ・授業中は豊富な運動量がとれるように努力する. ・医師の診断等により運動が制限される場合には, 体育主任の判断により別の課題(レポート提出等)を与え, その実施内容により評価することがある. 					
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 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, 体ほぐし, スポーツテスト, スポーツテスト(長座体前屈, 握力, 反復横とび, 上体起こし), バレーボール競技のスキルテスト	スポーツテスト実施上のルールに従い実践できる. バレーボール競技の個人技術評価を行う.		
		2週	体ほぐし, スポーツテスト(50M走, 立ち幅跳び, ハンドボール投げ), サッカー競技のスキルテスト	スポーツテスト実施上のルールに従い実践できる. サッカー競技の個人技術評価を行う.		
		3週	サッカーの基礎練習, チーム練習, 試しのミニゲーム	ルールを理解し, ゲームの説明が理解できる.		
		4週	サッカーの基礎練習, チーム練習, ゲーム(リーグ戦1)	ルールを理解し, 自主的にゲームを進行できる.		
		5週	スポーツテスト シャトルラン, サッカー競技, チーム練習, ゲーム(リーグ戦2)	ルールを理解し, 自主的にゲームを進行できる.		
		6週	サッカー, チーム練習, ゲーム(リーグ戦3)	ルールを理解し, 自主的にゲームを進行できる. 臨機応変に戦術を考える能力を身につけることができる.		
		7週	サッカー, チーム練習, ゲーム(リーグ戦4)	ルールを理解し, 自主的にゲームを進行できる. 臨機応変に戦術を考える能力を身につけることができる. チームでの役割を理解し, 実行する能力を身につけることができる.		
		8週	サッカー, スキルテスト, チーム練習, ゲーム(リーグ戦5)	ルールを理解し, 自主的にゲームを進行できる. 臨機応変に戦術を考える能力を身につけることができる. チームでの役割を理解し, 実行する能力を身につけることができる.		

2ndQ	9週	バレーボール 班編成 基礎練習 (パス, レシーブ, スパイク) ゲーム	ルールを理解し, 自主的にゲームを進行できる.
	10週	バレーボール 基礎練習 (パス, レシーブ, スパイク) ゲーム	ルールを理解し, 自主的にゲームを進行できる.
	11週	バレーボール 基礎練習 (パス, レシーブ, スパイク) ゲーム	ルールを理解し, 自主的にゲームを進行できる.
	12週	バレーボール 基礎練習 (パス, レシーブ, スパイク) ゲーム	ルールを理解し, 自主的にゲームを進行できる.
	13週	バレーボール 基礎練習 (パス, レシーブ, スパイク) ゲーム	ルールを理解し, 自主的にゲームを進行できる. 臨機応変に戦術を考える能力を身につけることができる.
	14週	バレーボール 基礎練習 (パス, レシーブ, スパイク) ゲーム	ルールを理解し, 自主的にゲームを進行できる. 臨機応変に戦術を考える能力を身につけることができる. チームでの役割を理解し, 実行する能力をみにつけることができる.
	15週	バレーボール スキルテスト, ゲーム	ルールを理解し, 自主的にゲームを進行できる. 臨機応変に戦術を考える能力を身につけることができる. チームでの役割を理解し, 実行する能力をみにつけることができる.
	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
評価割合					
			実技	合計	
			100	100	
			100	100	
			0	0	
			0	0	