

| | | | | | |
|--|---|---------------------------------|----------------------------|---|------|
| 呉工業高等専門学校 | | 開講年度 | 令和04年度 (2022年度) | 授業科目 | 体育 I |
| 科目基礎情報 | | | | | |
| 科目番号 | 0012 | 科目区分 | 一般 / 選択必修 | | |
| 授業形態 | 実技 | 単位の種別と単位数 | 履修単位: 2 | | |
| 開設学科 | 電気情報工学科 | 対象学年 | 1 | | |
| 開設期 | 通年 | 週時間数 | 2 | | |
| 教科書/教材 | なし | | | | |
| 担当教員 | 佐賀野 健 | | | | |
| 到達目標 | | | | | |
| 1. 自分の体力レベルを把握できる。 2. バレーボールの個人的技能をゲームで生かすことができる。 3. バレーボールの集団的技能をゲームで生かすことができる。 4. バレーボールのゲームを企画・運営ができる。 5. バスケットボールの個人的技能をゲームで生かすことができる。 6. バスケットボールの集団的技能をゲームで生かすことができる。 7. バスケットボールのゲームを企画・運営ができる。 | | | | | |
| 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 | 自分の体力レベルを適切に把握できる | 自分の体力レベルを把握できる | 自分の体力レベルを把握できない | | |
| 評価項目2 | バレーボールの技能をゲームで生かすことが適切にできる | バレーボールの技能をゲームで生かすことができる | バレーボールの技能をゲームで生かすことができない | | |
| 評価項目3 | バスケットボールの技能をゲームで生かすことが適切にできる | バスケットボールの技能をゲームで生かすことができる | バスケットボールの技能をゲームで生かすことができない | | |
| 学科の到達目標項目との関係 | | | | | |
| 学習・教育到達度目標 本科の学習・教育目標 (HA) | | | | | |
| 教育方法等 | | | | | |
| 概要 | 新体カテストの測定を実施し、自分の体力や運動能力を測定し、その結果、不足している能力を確かめ、運動能力を高める自己診断資料とする。協調性と安全・確実・敏速に行動ができるような態度を養う。ゲームに必要な個人的技能や集団的技能を高め、技能の程度に応じた作戦を工夫してゲームができるようにするとともに、得点や勝敗を競う過程や結果に喜びや楽しさを味わう。 | | | | |
| 授業の進め方・方法 | 基礎技術の練習を行って、ゲームの戦術を学習する。 | | | | |
| 注意点 | 学校指定の体操服及び体育館シューズを着用すること。体力づくり・練習方法等、クラブ活動に活用するとよい。授業だけでは運動不足なので、クラブ活動や自主的トレーニングを行うとよい。 | | | | |
| 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 | オリエンテーション・新体カテスト | 1. 新体カテスト 新体カテストの測定項目を理解し、正しい測定を実施できる 自らの得点を集計し、自己評価できる | |
| | | 2週 | 新体カテスト | | |
| | | 3週 | 新体カテスト | | |
| | | 4週 | トレーニングルーム利用講習 | 2. トレーニングルーム利用講習 トレーニングルーム利用に係る安全管理を理解し、基本的なトレーニングの基本姿勢、動作を習得、実践できる。また、トレーニング原理・原則の基本について説明ができる。 | |
| | | 5週 | 集団行動・体育祭の種目 | 3. 体育祭種目 体育祭種目を理解し、他者と協力して安全に競技を実施できる | |
| | | 6週 | バレーボール | 4. バレーボール バレーボールの技術・ルールを理解し、学習した審判法を基準に体育で実践するバレーボール試合の審判ができる。 サーブ、オーバーハンドレシーブ、アンダーハンドレシーブ、スパイクを代表とする個人技能を修得し、試合で実践できる。 | |
| | | 7週 | バレーボール | | |
| | | 8週 | バレーボール | | |
| | 2ndQ | 9週 | バレーボール | | |
| | | 10週 | バレーボール | | |
| | | 11週 | バレーボール | | |
| | | 12週 | バレーボール | | |
| | | 13週 | バレーボール | | |
| | | 14週 | バレーボール・スキルテスト | | |
| | | 15週 | バレーボール・スキルテスト | | |
| | | 16週 | バレーボール・スキルテスト | | |

| | | | | |
|----|------|-----|-----------------|--|
| 後期 | 3rdQ | 1週 | 球技大会の種目 | 5. 球技大会種目の練習 球技大会の種目を理解し、他者と協力して安全に競技を実施できる |
| | | 2週 | 球技大会の種目 | |
| | | 3週 | バスケットボール | 6. バスケットボール バスケットボールの技術・ルールを理解し、学習した審判法を基準に体育で実践するバスケットボール試合の審判ができる ゴール下シュート、レイアップ、セットシュート、ドリブル、チェストパスを代表とする個人技能を修得し、試合で実践できる。 |
| | | 4週 | バスケットボール | |
| | | 5週 | バスケットボール | |
| | | 6週 | バスケットボール | |
| | | 7週 | バスケットボール | |
| | | 8週 | バスケットボール | |
| | 4thQ | 9週 | バスケットボール | |
| | | 10週 | バスケットボール | |
| | | 11週 | バスケットボール | |
| | | 12週 | バスケットボール | |
| | | 13週 | 持久走 | 7. 持久走 長距離走の特性を理解し、駅伝大会で実践できる |
| | | 14週 | バスケットボール・スキルテスト | |
| | | 15週 | バスケットボール・スキルテスト | |
| | | 16週 | バスケットボール・スキルテスト | |

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 | | | | | | | |
| | 試験 | 発表 | 相互評価 | 態度 | ポートフォリオ | その他 | 合計 |
| 総合評価割合 | 0 | 0 | 0 | 60 | 40 | 0 | 100 |
| 基礎的能力 | 0 | 0 | 0 | 60 | 40 | 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 |