

宇部工業高等専門学校		開講年度	平成29年度 (2017年度)		授業科目	保健体育Ⅱ		
科目基礎情報								
科目番号	0050		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	機械工学科		対象学年	2				
開設期	通年		週時間数	2				
教科書/教材								
担当教員	石尾 潤							
到達目標								
(1) ゲームを楽しめるよう各種目の基本技術を高めて行くことができる。 (2) ゲームの中で、自分の技能を発揮することができる。 (3) 自分がプレーを楽しむのはもちろん、仲間と協力してゲームを楽しむことができる。								
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	最低限の到達レベルの目安(可)	未到達レベルの目安				
評価項目1	ゲームを楽しめるよう各種目の集団技能を身につけることができる。	ゲームを楽しめるよう各種目の基本技術を高めて行くことができる。	ゲームを楽しめるよう各種目の基本技術を身につけることができる。	各種目の基本技術を身につけることができない。				
評価項目2	チームプレーの中で、自分の技能を発揮することができる。	ゲームの中で、自分の技能を発揮することができる。	自分の技能に応じて、ゲームに参加することができる。	ゲームに参加する姿勢を示すことができない。				
評価項目3	ゲームを楽しむために、ルール・審判・対戦相手を尊重することができる。	自分がプレーを楽しむのはもちろん、仲間と協力してゲームを楽しむことができる。	ゲームを通して、他者とのコミュニケーションを図ることができる。	ゲームを通して、他者とのコミュニケーションを図ることができない。				
学科の到達目標項目との関係								
教育目標 (H)								
教育方法等								
概要	スポーツは真剣に取り組むと楽しめます。自分の技能に応じて、それぞれの種目で真剣勝負を挑んでみて下さい。ゲームを楽しむ姿勢をひとりでも多くもてれば、授業は自然と活気づいていくでしょう。							
授業の進め方・方法	・多くの授業でボールゲームを採用しています。 ・ボールゲームの授業では、グループワーク→作戦タイム→メインゲーム→振り返りの順に展開します。 ・リーグ戦の順位は、試合の勝ち点だけでなく、グループワークのポイントなども加算し総合的に決定します。							
注意点	・欠席、遅刻、見学は減点する。体操服(学校指定のもの)を忘れたら見学扱いとする。 ・クラスの男女比、施設、天候などにより授業内容が変更することもある。 ・体調管理に留意して授業に参加すること。							
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	今年度の授業概要を把握し、到達目標を理解できる。				
		2週	スポーツテスト① a)握力 b)上体起こし c)長座体前屈 d)反復横跳び	自己の体力水準を把握することができる。				
			3週	スポーツテスト② d)50m走 e)立ち幅跳び				
			4週	スポーツテスト③ f)ハンドボール投げ g)持久走				
			5週	バレーボールⅡ①	(1) ゲームを楽しめるようパスやレシーブなどの基本技術を高めて行くことができる。 (2) ゲームのなかで、自分の技能を発揮することができる。 (3) 自分がゲームを楽しむのはもちろん、仲間と協力してゲームを楽しむことができる。			
		6週	バレーボールⅡ②					
		7週	バレーボールⅡ③					
		8週	バレーボールⅡ④					
	2ndQ	9週	バレーボールⅡ⑤					
		10週	バレーボールⅡ⑥					
		11週	バレーボールⅡ⑦					

後期		12週	水泳Ⅱ①	(1) クロールと平泳ぎの基本動作を高めて行くことができる。 (2) 水中ボールゲームのなかで、自分の泳力を発揮することができる。 (3) 自分がゲームを楽しむのはもちろん、仲間と協力してゲームを楽しむことができる。
		13週	水泳Ⅱ②	
		14週	水泳Ⅱ③	
		15週	水泳Ⅱ④	
		16週		
	3rdQ	1週	サッカーⅡ①	(1) ゲームを楽しめるようパスやコントロールなどの基本技術を高めて行くことができる。 (2) ゲームのなかで、自分の技能を発揮することができる。 (3) 自分がプレーを楽しむのはもちろん、仲間と協力してゲームを楽しむことができる。
		2週	サッカーⅡ②	
		3週	サッカーⅡ③	
		4週	サッカーⅡ④	
		5週	サッカーⅡ⑤	
		6週	バスケットボールⅡ①	(1) ゲームを楽しめるようパスやドリブルなどの基本技術を高めて行くことができる。 (2) ゲームのなかで、自分の技能を発揮することができる。 (3) 自分がプレーを楽しむのはもちろん、仲間と協力してゲームを楽しむことができる。
		7週	バスケットボールⅡ②	
		8週	バスケットボールⅡ③	
	4thQ	9週	バスケットボールⅡ④	
		10週	バスケットボールⅡ⑤	
		11週	バドミントンⅡ①	(1) ゲームを楽しめるようサービスやレシーブなどの基本技術を高めて行くことができる。 (2) ゲームのなかで、自分の技能を発揮することができる。 (3) 自分がプレーを楽しむのはもちろん、仲間と協力してゲームを楽しむことができる。
		12週	バドミントンⅡ②	
		13週	バドミントンⅡ③	
		14週	バドミントンⅡ④	
		15週	バドミントンⅡ⑤	
		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								
	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	0	0	100	100	
知識の基本的な理解【知識・記憶、理解レベル】	0	0	0	0	0	0	0	
思考・推論・創造への適用力【適用、分析レベル】	0	0	0	0	0	0	0	
汎用的技能【コミュニケーション】	0	0	0	0	0	40	40	
態度・志向性（人間力）【主体性、チームワーク力、リーダーシップ】	0	0	0	0	0	60	60	
総合的な学習経験と創造的な思考力【】	0	0	0	0	0	0	0	