宇部工業高等専門学校	開講年度	平成31年度 (2019年度)	授業科目	保健体育Ⅲ

科目基礎情報

科目番号	0090	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	3
開設期	通年	週時間数	2
教科書/教材			
担当教員	小泉 卓也		

到達目標

1. ゲームスタッツに基づき、個人やチームの課題を発見することができる。
2. 1を踏まえ、個人やチームの解決策を立案することができる。
3. 2について、チームメイトと協力して実行することができる。
4. 1～3の活動を評価することができる。

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	未到達レベルの目安
評価項目1	ゲームスタッツに基づき、個人やチームの課題を的確に発見することができる。	ゲームスタッツに基づき、個人やチームの課題を発見することができる。	ゲームスタッツに基づき、個人やチームの課題を発見することができない。
評価項目2	評価項目1を踏まえ、個人やチームの解決策を的確に立案することができる。	評価項目1を踏まえ、個人やチームの解決策を立案することができる。	評価項目1を踏まえ、個人やチームの解決策を立案することができない。
評価項目3	評価項目2について、チームメイトと協力して適切に実行することができる。	評価項目2について、チームメイトと協力して実行することができる。	評価項目2について、チームメイトと協力して実行することができない。
評価項目4	評価項目1～3の活動を適切に評価することができる。	評価項目1～3の活動を評価することができる。	評価項目1～3の活動を評価することができない。

学科の到達目標項目との関係

教育方法等

概要	本科目の目標は、体育実技を通して課題解決のプロセスを身につけることです。ここでは、課題解決のプロセスを、1）課題の発見、2）解決策の立案、3）解決策の実行、4）解決策の評価に分類し、それぞれ過程で必要な知識や技能を学びます。
授業の進め方・方法	授業は球技種目を中心に行います。球技の授業では、1）グループワーク→2）作戦タイム→3）メインゲーム→4）振り返りの順に授業を展開します。まずは、前時の授業で得られたゲームスタッツに基づきチームの課題を抽出し解決策を立案します。次に、チームで立案した計画をグループワークやメインゲームで実行します。最後に、以上の活動を評価します。
注意点	・体操服や運動靴（学校指定のもの）を忘れたら見学扱いとします。 ・授業中の不正行為は減点します。 ・授業への参加意欲が著しく低い学生は減点します。

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	第1、第2学期の授業概要を把握し、到達目標を理解できる。
		2週	球技E①	1．ゲームスタッツに基づき、個人やチームの課題を発見することができる。 2．1を踏まえ、個人やチームの解決策を立案することができる。 3．2について、チームメイトと協力して実行することができる。 4．1～3の活動を評価することができる。
		3週	球技E②	
		4週	球技E③	
		5週	球技E④	
		6週	球技E⑤	
		7週	球技E⑥	
		8週	球技E⑦	
	2ndQ	9週	球技E⑧	
		10週	球技E⑨	
		11週	球技E⑩	
		12週	球技E⑪	
		13週	球技E⑫	
		14週	球技E⑬	
		15週	球技E⑭	
		16週		
後期	3rdQ	1週	オリエンテーション	第3、第4学期の授業概要を把握し、到達目標を理解できる。
		2週	球技F①	1．ゲームスタッツに基づき、個人やチームの課題を発見することができる。 2．1を踏まえ、個人やチームの解決策を立案することができる。 3．2について、チームメイトと協力して実行することができる。 4．1～3の活動を評価することができる。

		3週	球技F②	
		4週	球技F③	
		5週	球技F④	
		6週	球技F⑤	
		7週	球技F⑥	
		8週	球技F⑦	
	4thQ	9週	球技F⑧	
		10週	球技F⑨	
		11週	球技F⑩	
		12週	球技F⑪	
		13週	球技F⑫	
		14週	球技F⑬	
		15週	球技F⑭	
		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	汎用的技能	汎用的技能	汎用的技能	日本語と特定の外国語の文章を読み、その内容を把握できる。	3	
				他者とコミュニケーションをとるために日本語や特定の外国語で正しい文章を記述できる。	3	
				他者が話す日本語や特定の外国語の内容を把握できる。	3	
				日本語や特定の外国語で、会話の目標を理解して会話を成立させることができる。	3	
				円滑なコミュニケーションのために図表を用意できる。	3	
				円滑なコミュニケーションのための態度をとることができる(相づち、繰り返し、ボディーランゲージなど)。	3	
				他者の意見を聞き合意形成することができる。	3	
				合意形成のために会話を成立させることができる。	3	
				グループワーク、ワークショップ等の特定の合意形成の方法を実践できる。	3	
				書籍、インターネット、アンケート等により必要な情報を適切に収集することができる。	3	
				収集した情報の取捨選択・整理・分類などにより、活用すべき情報を選択できる。	3	
				収集した情報源や引用元などの信頼性・正確性に配慮する必要があることを知っている。	3	
				情報発信にあたっては、発信する内容及びその影響範囲について自己責任が発生することを知っている。	3	
				情報発信にあたっては、個人情報および著作権への配慮が必要であることを知っている。	3	
				目的や対象者に応じて適切なツールや手法を用いて正しく情報発信(プレゼンテーション)できる。	3	
				あるべき姿と現状との差異(課題)を認識するための情報収集ができる	3	
				複数の情報を整理・構造化できる。	3	
				特性要因図、樹形図、ロジックツリーなど課題発見・現状分析のために効果的な図や表を用いることができる。	3	
				課題の解決は直感や常識にとらわれず、論理的な手順で考えなければならないことを知っている。	3	
				グループワーク、ワークショップ等による課題解決への論理的・合理的な思考方法としてブレインストーミングやKJ法、PCM法等の発想法、計画立案手法など任意の方法を用いることができる。	3	
				どのような過程で結論を導いたか思考の過程を他者に説明できる。	3	
				適切な範囲やレベルで解決策を提案できる。	3	
				事実をもとに論理や考察を展開できる。	3	
				結論への過程の論理性を言葉、文章、図表などを用いて表現できる。	3	
	態度・志向性(人間力)	態度・志向性	態度・志向性	周囲の状況と自身の立場に照らし、必要な行動をとることができる。	3	
				自らの考えで責任を持ってものごとに取り組むことができる。	3	
				目標の実現に向けて計画ができる。	3	
				目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	3	
				日常の生活における時間管理、健康管理、金銭管理などができる。	3	
				社会の一員として、自らの行動、発言、役割を認識して行動できる。	3	
				チームで協調・共同することの意義・効果を認識している。	3	
				チームで協調・共同するために自身の感情をコントロールし、他者の意見を尊重するためのコミュニケーションをとることができる。	3	

				当事者意識をもってチームでの作業・研究を進めることができる。	3	
				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	
				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	
				適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	3	
				リーダーシップを発揮する(させる)ためには情報収集やチーム内での相談が必要であることを知っている	3	
				法令やルールを遵守した行動をとれる。	3	
				他者のおかれている状況に配慮した行動がとれる。	3	
				技術が社会や自然に及ぼす影響や効果を認識し、技術者が社会に負っている責任を挙げることができる。	3	

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	25	75	0	100
分野横断的能力	0	0	0	0	75	0	75
態度・志向性（人間力）	0	0	0	25	0	0	25