

宇部工業高等専門学校		開講年度	平成30年度 (2018年度)		授業科目	保健体育Ⅱ	
科目基礎情報							
科目番号	0033		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	物質工学科		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。	
			スポーツテスト② e)50m走 f)立ち幅跳び				
			スポーツテスト③ g)ハンドボール投げ h)持久走				
			バレーボールⅡ①				
		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
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つ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	
				他者のおかれていた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	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