

香川高等専門学校		開講年度	令和03年度 (2021年度)		授業科目	保健・体育Ⅱ	
科目基礎情報							
科目番号	1124		科目区分	一般 / 必修			
授業形態	授業		単位の種別と単位数	履修単位: 2			
開設学科	情報工学科 (2019年度以降入学者)		対象学年	2			
開設期	通年		週時間数	2			
教科書/教材	教科書「アクティブスポーツ」 (総合版) 大修館書店						
担当教員	横山 学						
到達目標							
1.様々なスポーツの運動理論およびその種目のルールを理解し、 (審判として) 試合を運営できるようにする。 2.基礎技術を習得し、それらのスポーツを実践できるようにする。							
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	ルールについて説明ができ、審判として試合の運営ができる。		ルールについて理解できている。		ルールについて理解ができない、試合の審判ができない。		
評価項目2	習得した技術を生かし、考えながらプレイできる。		履修予定種目の基礎技術を習得できている。		基礎技術の習得ができていない。		
学科の到達目標項目との関係							
教育方法等							
概要	いろいろなスポーツの実践を通じて、技術や理論を理解することで、成功体験を積み重ねる。						
授業の進め方・方法	個人種目については、各種目の理論を説明した上で、基礎技術の実践を行い、修得できるようにする。 団体種目については、個人の基礎技術を修得した上で、各種目の運動理論を理解する。 各種目のルール説明を行い、試合を行うことで、それらの種目を運営できるようにする。						
注意点	天候により授業内容の変更があるため、常に屋外・屋内どちらでもできるよう準備する。 授業参加には、運動に望ましい服装およびシューズの準備、ケガ予防の観点から装飾品を着用しない等の要件を満たすことが必須である。						
授業の属性・履修上の区分							
☐ アクティブラーニング		☐ ICT 利用		☐ 遠隔授業対応		☐ 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	【陸上競技】 3種競技の技術(1)		ハードル走の基礎技術を修得する F2:1-4,F3:1,2		
		2週	3種競技の技術(2)		三段跳の基礎技術を修得する F2:1-4,F3:1,2		
		3週	3種競技の技術(3)		砲丸投の基礎技術を修得する F2:1-4,F3:1,2		
		4週	3種競技の技術(4) 記録測定(1)		修得した技術を発揮する F2:1-4,F3:1,2		
		5週	記録測定(2)		修得した技術を発揮する		
		6週	スポーツテスト(1)		自分自身の運動能力を把握し、運動能力の向上を目指す F1:1-4		
		7週	スポーツテスト(2)		自分自身の運動能力を把握し、運動能力の向上を目指す F1:1-4		
		8週	【マット運動】 マット運動の基礎技術(1)		前転・後転の基礎技術を修得する F3:1,2		
	2ndQ	9週	マット運動の基礎技術(2)		側転・後転倒立の基礎技術を修得する F3:1,2		
		10週	マット運動の基礎技術(3)		三点倒立静止・三点倒立前転の基礎技術を修得する F3:1,2		
		11週	マット運動の基礎技術(4)		3つの連続技を修得する F3:1,2		
		12週	実技試験 体育祭の練習		修得した技術を発揮する F2:1-4,F3:1-5		
		13週	体育祭(1)		個々の運動能力を発揮するとともに、他の学生と協調しながら積極的にスポーツに取り組む姿勢を養う F2:1-4,F3:1-5		
		14週	体育祭(2)		個々の運動能力を発揮するとともに、他の学生と協調しながら積極的にスポーツに取り組む姿勢を養う F2:1-4,F3:1-5		
		15週	体育祭(3)		個々の運動能力を発揮するとともに、他の学生と協調しながら積極的にスポーツに取り組む姿勢を養う F2:1-4,F3:1-5		
		16週					
後期	3rdQ	1週	【バレーボール】 サービス・パスの基礎技術(1)		サービス・オーバーハンドパスの基礎技術を修得する F2:1-4,F3:1-5		
		2週	サービス・パスの基礎技術(2) チーム練習		アンダーハンドパスの基礎技術を修得する F2:1-4,F3:1-5		
		3週	ルール説明・ゲーム(1)		ルールとシステムを理解し、ゲームを運営できるようにするF2:1-4,F3:1-5		
		4週	ゲーム(2)		ルールとシステムを理解し、ゲームを運営できるようにする F2:1-4,F3:1-5		
		5週	ゲーム(3) 実技試験		ルールとシステムを理解し、ゲームを運営できるようにする F2:1-4,F3:1-5		

		6週	【バドミントン】 サービスの基礎技術	サービスの基礎技術を修得する F2:1-4,F3:1-5
		7週	ハイクリアの基礎技術	ハイクリアの基礎技術を修得する F2:1-4,F3:1-5
		8週	ルール説明 ゲーム(1)	ルールを把握しゲームを運営できるようにする F2:1-4,F3:1-5
	4thQ	9週	ゲーム(2) 実技試験	ルールを把握しゲームを運営できるようにする F2:1-4,F3:1-5
		10週	【サッカー】 トラップ・パスの基礎技術	トラップ・パスの基礎技術を修得する F3:1-5
		11週	シュートの基礎技術 コンビプレイ練習	シュートの基礎技術を修得する F3:1-5
		12週	ルール説明 ゲーム(1)	ルールを把握しゲームを運営できるようにする F3:1-5
		13週	ゲーム(2)	ルールを把握しゲームを運営できるようにする F3:1-5
		14週	ゲーム(3)	ルールを把握しゲームを運営できるようにする F3:1-5
		15週	ゲーム(4) 実技試験	ルールとシステムを理解し、ゲームを運営できるようにする F3:1-5
		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	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	
				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	
				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	

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	40	0	0	60	0	0	100
基礎的能力	40	0	0	60	0	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