

有明工業高等専門学校		開講年度	令和05年度 (2023年度)		授業科目	体育A
科目基礎情報						
科目番号	4Z026			科目区分	一般 / 選択	
授業形態	授業			単位の種別と単位数	履修単位: 1	
開設学科	創造工学科			対象学年	4	
開設期	前期			週時間数	前期:1	
教科書/教材	イラストでみる最新スポーツルール（大修館書店）					
担当教員	野口 欣照					
到達目標						
1. 発展的な野球・ソフトボールの技術を身につけることができる 2. ベースボール型のスポーツの特性を理解し、実際にプレーできる 3. 作戦を活かした攻防を展開してゲームができる						
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	ベースボール型のスポーツの特性を理解し、基本的なプレーがゲーム中にできる.		ソフトボールのルールを理解でき、10m 程度であれば意図したところに投げることができる.		ソフトボールのルールを理解できず、10 m程度でも意図したところに投げることができない.	
評価項目2	ベースボール型のスポーツの特性を理解し、ポジションに応じたプレーがゲーム中にできる.		ソフトボールのルールを理解でき、20m 程度であれば意図したところに投げることができる.		ソフトボールのルールを理解できず、20 m程度でも意図したところに投げることができない.	
評価項目3	ベースボール型のスポーツの特性を理解し、作戦に応じたプレーがゲーム中にできる.		ソフトボールのルールを理解でき、バントなどができる.		ソフトボールのルールを理解できず、バントなど意図したところに打つことができない.	
学科の到達目標項目との関係						
学習・教育到達度目標 A-1						
教育方法等						
概要	近い将来社会人になることを考え、個人のトレーニングと併せ社会性の育成を確立させる為に、運動量のあるチームスポーツに親しみ、職場における人間関係を円滑にする面や生涯スポーツの面からもレクリエーションスポーツに精通し、将来的に余暇を利用し、スポーツに興じることができるようになりたい。更に運営や審判などができるようにし、スポーツを通して共同、責任、リーダーシップ等を身につける.					
授業の進め方・方法	実技中心に進めていく 実技テスト有り					
注意点	実技テスト評価 80%, 平常点 20%で総合評価とする。 授業は体育に服装等を準備・参加して初めて「出席」扱いになる為、欠席や見学はもちろん適さない服装や頭髮の乱れに関して、 「体育」は実技種目である為、それらがきちんと出ていない場合は「出席」とは認められず、減点の対象や「欠課」扱いとなる場合がある。 3年時に「ソフトボール」の授業を行っているため、4年時ではそれを発展させた「体育演習」という形でさらに発展的なプレーが出来るようになることが到達目標になる。 授業時間数の確保のため、テスト期間中も体育の授業をする可能性があります。 遠隔授業などで授業が実施できない場合、レポートを作成して提出することでその授業の出席扱いになる為、提出期限は厳守。					
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	シラバス説明, 新体力測定, 集団行動	シラバスの内容を説明できる, 自分の現在の体力を確認できる, 号令に合わせて(集団で)行進や方向転換などができる		
		2週	新体力テスト, 集団行動	自分の現在の体力を確認できる, 号令に合わせて(集団で)行進や方向転換などができる		
		3週	野球ルール説明, キャッチボール	野球とソフトボールのルールの違う点を理解できる, 自分の意図したところに投げることができる		
		4週	野球ルール説明, キャッチボール	野球とソフトボールのルールの違う点を理解できる, 自分の意図したところに投げることができる		
		5週	ピッチング練習 ゴロ捕球, フライ捕球	自分の意図したところに投げることができる 正しい形で捕球できる		
		6週	ピッチング練習 ゴロ捕球, フライ捕球, バッティング	自分の意図したところに投げることができる 正しい形で捕球できる 自分の意図したスイングができる		
		7週	ピッチング練習 ゴロ捕球, フライ捕球, バッティング	同上		
		8週	実技テスト	自分の意図したスイングができる		
	2ndQ	9週	バッティング, ゲーム	自分の意図したスイングができる, メンバーと協力してゲームができる		
		10週	バッティング, ゲーム	同上		
		11週	バッティング, ゲーム	同上		
		12週	バッティング, ゲーム	同上		

		13週	ハ ッティング , ゲ ーム		同上			
		14週	実技テスト					
		15週	ゲ ーム		メンバ ーと協力してゲ ームか て きる			
		16週	ゲ ーム		メンバ ーと協力してゲ ームか て きる			
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	80	0	0	20	0	0	100	
基礎的能力	80	0	0	20	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	