

有明工業高等専門学校		開講年度	令和04年度 (2022年度)		授業科目	体育Ⅱ	
科目基礎情報							
科目番号	2Z008			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	創造工学科			対象学年	2		
開設期	通年			週時間数	前期:1 後期: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,藤吉 洋子						
到達目標							
1.ソフトテニスのゲームが`できる。 2.バスケットのゲームが`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	テニスのルールを理解し、サーフ`やラリーを応用し、ゲームを自分たちで`できる			テニスのルールを理解し、サーフ`やラリーなど`基本的なフ`レー`が`できる		テニスのルールが`理解で`きず、サーフ`やラリーなど`基本的なフ`レー`が`できない	
評価項目2	バスケットのルールを理解し、ハ`スやドリブルを応用し、ゲームを自分たちで`できる			バスケットのルールを理解し、フリースローやドリブルシュートなど`基本的なフ`レー`が`できる		バスケットのルールが`理解で`きず、フリースローやドリブルシュートなど`基本的なフ`レー`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	各種の運動を行うことにより、運動することの楽しさや喜び`の実感、運動に必要な技能の習得及び`体力の向上を図る 主体的に運動に取り組む姿勢や、生涯を通して運動に親しむ態度を育てる						
授業の進め方・方法	実技中心に進めていく ルールテスト, 実技テスト有り						
注意点	実技テスト 80% (新体力測定含む)、ルールテスト 20%で`総合評価とする。体育は服装等を準備し、参加して初めて「出席」扱いとなる為、欠席や見学、服装忘れは出席していないと同等の評価となる。 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	シラハ`スの説明, 集団行動		シラハ`スの内容を説明で`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`できる, 号令に合わせて (集団で`)行進や方向転換など`か`で`できる		
		3週	新体力テスト, 集団行動		自分の現在の体力を確認で`できる, 号令に合わせて (集団で`)行進や方向転換など`か`で`できる		
		4週	新体力テスト, 集団行動		自分の現在の体力を確認で`できる, 号令に合わせて (集団で`)行進や方向転換など`か`で`できる		
		5週	ソフトテニスルール説明, 短距離で`のラリー		ソフトテニスのルールを説明で`できる サービ`スライン上で`ラリーが`で`できる		
		6週	短距離で`のラリー, サーフ`練習		サービ`スライン上で`ラリーが`で`できる 自分のいるところから対角にサーフ`が`打てる		
		7週	ヘ`ースラインからのラリー, サーフ`		ヘ`ースライン上で`ラリーが`で`できる サービ`スコートにサーフ`を打つことか`で`できる		
		8週	ヘ`ースラインからのラリー, サーフ`		ヘ`ースライン上で`ラリーが`で`できる サービ`スコートにサーフ`を打つことか`で`できる		
	2ndQ	9週	実技テスト				
		10週	ラリー, サーフ`, ゲーム		ラリーやサーフ`を意図したところに打つことか`で`できる, ゲームを協力して運営で`できる		
		11週	ラリー, サーフ`, ゲーム		ラリーやサーフ`を意図したところに打つことか`で`できる, ゲームを協力して運営で`できる		
		12週	ラリー, サーフ`, ゲーム		ラリーやサーフ`を意図したところに打つことか`で`できる, ゲームを協力して運営で`できる		
		13週	ルールテスト ゲーム		ソフトテニスのルールを説明で`できる ゲームを協力して運営で`できる		
		14週	実技テスト				
		15週	ゲーム		ゲームを協力して運営で`できる		
		16週					
後期	3rdQ	1週	シラハ`スの説明		シラハ`スの内容を説明で`できる		
		2週	ハ`ス, フリースロー, レイアッ`フ`		意図したところにホ`ールを投げ`る`ことか`で`できる, セットシュートか`で`できる, ト`リブルからの流れて`レイアッ`フ`が`で`できる		
		3週	ハ`ス, フリースロー, レイアッ`フ`		意図したところにホ`ールを投げ`る`ことか`で`できる, セットシュートか`で`できる, ト`リブルからの流れて`レイアッ`フ`が`で`できる		

		4週	フリースロー、レイアップ、シ、ャンプ、シュート	セットシュート、シ、ャンプ、シュートか、で、きる ト、リフ、ルからの流れて、レイアップ、か、で、きる
		5週	フリースロー、レイアップ、シ、ャンプ、シュート	セットシュート、シ、ャンプ、シュートか、で、きる ト、リフ、ルからの流れて、レイアップ、か、で、きる
		6週	実技テスト	
		7週	レイアップ、シ、ャンプ、シュート、ゲ、ーム	セットシュート、シ、ャンプ、シュートか、で、きる ト、リフ、ルからの流れて、レイアップ、か、で、きる 作戦を立ててゲ、ームか、で、きる
		8週	レイアップ、シ、ャンプ、シュート、ゲ、ーム	セットシュート、シ、ャンプ、シュートか、で、きる ト、リフ、ルからの流れて、レイアップ、か、で、きる 作戦を立ててゲ、ームか、で、きる
	4thQ	9週	実技テスト	
		10週	ト、リフ、ルからシュート、ゲ、ーム	ト、リフ、ルからの流れて、レイアップ、か、で、きる 協力してゲ、ームを運営で、きる
		11週	ト、リフ、ルからシュート、ゲ、ーム	ト、リフ、ルからの流れて、レイアップ、か、で、きる 協力してゲ、ームを運営で、きる
		12週	ト、リフ、ルからシュート、ゲ、ーム	ト、リフ、ルからの流れて、レイアップ、か、で、きる 協力してゲ、ームを運営で、きる
		13週	実技テスト	
		14週	ゲ、ーム	協力してゲ、ームを運営で、きる
		15週	ゲ、ーム	協力してゲ、ームを運営で、きる
		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	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)。	1	前1,前2,前3,前4,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,前12,前13,前14,前15,後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後14,後15
			他者の意見を聞き合意形成することができる。	1	前1,前2,前3,前4,前6,前7,前8,前9,前10,前11,前12,前13,前15,後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14,後15
			合意形成のために会話を成立させることができる。	1	前1,前2,前3,前4,前6,前7,前8,前10,前11,前12,前13,前15,後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後9,後11,後12,後13,後14,後15
			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。	1	前1,前2,前3,前4,前5,前6,前7,前9,前10,前11,前12,前13,前15,後1

				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。	1	前1,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,前12,前13,前14,前15,後1,後2,後3,後4,後5,後7,後8,後11,後13,後14,後15
				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	1	前1,前2,前3,前4,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,前12,前13,前14,前15,後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後8,後10,後11,後12,後13,後14
				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。	1	前1,前5,前6,前7,前10,前11,前12,前13,前15,後1,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14,後15
				適切な範囲やレベルで解決策を提案できる。	1	前1,前2,前3,前4,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,前12,前13,前14,前15,後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14,後15

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	67	0	0	16	17	0	100
基礎的能力	67	0	0	0	17	0	84
専門的能力	0	0	0	0	0	0	0
分野横断的能力	0	0	0	16	0	0	16