

有明工業高等専門学校		開講年度	平成31年度 (2019年度)	授業科目	体育B		
科目基礎情報							
科目番号	0051	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	後期	週時間数	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						
到達目標							
1. 基本的な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							
ループリック							
	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てできる。	ソフトボールのルールを理解でき、10m程度で「あれは」意図したところに投げることができ、	ソフトボールのルールを理解できず、10m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てできる。	ソフトボールのルールを理解でき、20m程度で「あれは」意図したところに投げることができ、	ソフトボールのルールを理解できず、20m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てできる。	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、スポーツに興味することができるようにしたい。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 ルールテスト、実技テスト有り						
注意点	実技テスト評価 80% (新体力テスト含む)、小テスト評価 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、見学や欠席の場合は減点となる。						
授業計画							
	週	授業内容	週ごとの到達目標				
後期	3rdQ	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	新体力テスト、集団行動	同上			
		4週	ソフトボールルール説明、キャッチボール	ソフトボールのルールを理解できる、自分の意図したところに投げることができ			
		5週	キャッチボール 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、正しい形で捕球できる			
		6週	キャッチボール、ゴロ捕球、フライ捕球、バットティング	自分の意図したところに投げることができ、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	キャッチボール、ゴロ捕球、フライ捕球、バットティング	同上			
		8週	実技テスト	自分の意図したスイングができる			
	4thQ	9週	バットティング、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	バットティング、ゲーム	同上			
		11週	バットティング、ゲーム	同上			
		12週	バットティング、ゲーム	同上			
		13週	バットティング、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ができる			
		16週	ゲーム	メンバーと協力してゲームができる			
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	0	20	0	100
基礎的能力	80	0	0	0	20	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